

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN PERMAINAN HITUNG BENDA REALIA DI KELAS II SD NEGERI 100750 SIPAHOKABUPATEN PADANG LAWAS UTARA

Oleh:

Nurbaiti, S.Pd.I., M.Pd<sup>1</sup>, Nurzanna, M.Pd<sup>2</sup>, Aminah Dahri<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Bahasa  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: [dahriaminah@gmail.com](mailto:dahriaminah@gmail.com)

## Abstrak

Permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan sosial anak salah satunya adalah permainan gajah dan semut. Berdasarkan hasil observasi peneliti terlihat bahwa kemampuan bersosial anak dalam bermain masih rendah. Hal ini nampak dari cara anak berinteraksi dengan teman-teman sebaya, anak sering tidak mau bermain dan bergaul walau dipandu oleh guru. Di samping itu, juga terlihat bahwa anak tidak mampu mengenal teman-teman disekitarnya. Anak hanya bisa berdiam diri terkadang masih dalam dampungan orang tua. Oleh sebab itu penulis akan melakukan penelitian tindakan untuk mampu mengatasi permasalahan guru dan anak. Dampak dari permasalahan di atas adalah hasil belajar siswa rendah. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas terdiri atas komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini telah berhasil dalam penelitiannya karena ketuntasan anak dari setiap indikator penilaian telah tercapai melebihi 75%.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan Realia

## 1. PENDAHULUAN

Salah satu perkembangan sosial yaitu kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan dimana anak itu berada baik dalam belajar maupun bermain. Bermain merupakan bagian dari proses belajar pada anak sekolah dasar, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan dalam interaksi sosial maupun kesiapan untuk mengikuti

pendidikan dasar. Untuk itu kemampuan anak dalam menentukan bentuk permainan dalam hal ini memegang peranan penting sehingga. Keberhasilan kemampuan bermain akan menunjang keberhasilan dalam interaksi sosial anak. Suyanto (2005:3) menjelaskan bahwa Pendidikan anak sekolah dasar adalah investasi yang amat besar bagi keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Sekolah dasar merupakan masa peka untuk menerima rangsangan dan sangat menentukan bagi

tumbuh kembang anak pada masa selanjutnya. Bagi anak memperoleh pendidikan sekolah dasar diharapkan mereka akan dapat mengembangkan seluruh aspek tugas perkembangannya sehingga siap untuk menghadapi pendidikan secara lebih lanjut.

Apabila permainan yang menarik diberikan dengan berbagai macam permainan tentu akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Hal tersebut diyakini akan berhasil mempelajari sesuatu apabila yang ia pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Permainan akan mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh pada anak dalam pengenalan kemampuan berhitung terutama pada aspek kognitif. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berpikir serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri, sehingga aspek sosial yang sangat membutuhkan pemikiran yang lebih besar untuk dilakukan sebagai strategis permainan. Permainan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam permainan.

Permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan perkembangan sosial anak salah satunya adalah permainan gajah dan semut. Berdasarkan hasil observasi peneliti terlihat bahwa kemampuan bersosial anak dalam bermain masih rendah. Hal ini nampak dari cara anak berinteraksi dengan teman-teman sebaya, anak sering tidak mau bermain dan bergaul walau dipandu oleh guru. Di samping itu, juga terlihat bahwa anak tidak mampu mengenal teman-teman disekitarnya. Anak hanya bisa berdiam diri terkadang masih dalam dampingan orang tua. Oleh sebab itu penulis akan melakukan penelitian tindakan untuk mampu mengatasi permasalahan guru dan anak. Dampak dari permasalahan di atas adalah hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Permainan Hitung Benda Realia Di Kelas II SD Negeri 100750 Kabupaten Padang Lawas Utara".

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 100750 Sipaho Padang Lawas Utara sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan bahwa: (1) Sekolah ini merupakan tempat peneliti bertugas, (2) Permasalahan pembelajaran sambil bermain merupakan salah satu kendala guru kelas awal di sekolah ini. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2020/2021 di SD Negeri 100750 Sipaho Padang Lawas Utara. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. tiap siklus dilakukan satu kali pertemuan. Penelitian dimulai dari Januari 2021 sampai Maret 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 100750 Sipaho Padang Lawas Utara yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2020/2021. Jumlah seluruh peserta didik ada 11 orang. Objek dalam kajian ini adalah penerapan Permainan Hitung Benda Realia di Kelas IISD Negeri 100750 Sipaho Padang Lawas Utara. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto dkk (2006:10) "Penelitian tindakan merupakan suatu kajian reflektif dilakukan secara inkuiri, partisipatif, kalaboratif terhadap latar alamiah, dan implikasi dari suatu tindakan. Sedangkan sebagai tindakan substansif, penelitian tindakan ditandai adanya intervensi skala kecil berupa pengembangan suatu tindakan dengan memfungsikan latar kealamiahannya sebagai upaya melakukan reformasi diri atau peningkatan kualitas, sehingga hasil tersebut lebih bermakna." Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan spesifikasi khusus dari penelitian tindakan (*action research*) adalah suatu pendekatan khusus dalam penelitian, sehingga merupakan akumulasi antara prosedur penelitian dan tindakan substansif yang dilakukan pada situasi alami, ditunjukkan untuk memecahkan permasalahan dengan tujuan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran.

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Lembar observasi aktivitas guru untuk mengamati aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa untuk mengamati aktivitas siswa. Lembar aktivitas guru dan siswa memiliki perbedaan bisa dilihat pada lampiran. Sesuai penelitian tindakan kelas dilaksanakan menggunakan prosedur kerja

dalam penelitian tindakan kelas terdiri atas komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi data di atas akan diuraikan analisis data sebagai berikut. Hasil analisis siklus I Pertemuan 2 terlihat peningkatan kemampuan berkerjasama anak melalui permainan gajah dan semut, pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua selalu meningkat berdasarkan indikator yang diteliti antara lain. Pada pertemuan pertama adalah indikator 1 yaitu 0%. Indikator 2 adalah 0%. Indikator 3 yaitu 0%. Pada pertemuan kedua persentasenya yaitu Siklus I pertemuan 2 adalah indikator 1 yaitu 40%. Indikator 2 adalah 30%. Indikator 3 pada siklus I pertemuan 2 yaitu 50%. Dari uraian di atas dapat disimpulkan terdapat peningkatan perkembangan sosial melalui permainan gajah dan semut. Namun, kemampuan anak belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan setiap indikator, belum ada yang mencapai 75%.

Berdasarkan analisis siklus II terjadi peningkatan pertemuan I, Pertemuan II. Berdasarkan hasil observasi siklus II Pertemuan 1 adalah indikator 1 yaitu 70%. Indikator 2 adalah 70%. Indikator 3 pada siklus I pertemuan 2 yaitu 70%. Pada pertemuan 2 adalah indikator 1 yaitu 80%. Indikator 2 adalah 90%. Indikator 3 yaitu 90%. Hasil yang dicapai pada Siklus I, ada beberapa catatan positif dan negatif dari permainan yang dilakukan peneliti. Kekurangan pada siklus I, diperbaiki pada siklus II agar dapat mencapai hasil yang diharapkan. Upaya perbaikan terhadap optimalisasi yang berupa peningkatan perkembangan sosial melalui permainan gajah dan semut dapat mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan berkerjasama anak tiap pertemuan dari siklus I sampai siklus II. Anak sudah dapat meningkat dengan baik

Kemampuan berkerjasama dan bersosial anak meningkat, sekaligus sudah melebihi batas Kriteria

Ketuntasan Minimal yang ditentukan yaitu 75%. Oleh sebab itu, penelitian tindakan kelas ini berhasil kemampuan berkerjasama anak melalui permainan gajah dan semut.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar afektif melalui permainan gajah dan semut dapat ditarik simpulan sebagai berikut. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah PTK atau penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar afektif siswa di SD Negeri 100750 Sipaho Padang Lawas Utara. Penelitian ini telah berhasil dalam penelitiannya karena ketuntasan anak dari setiap indikator penilaian telah tercapai melebihi 75%. Dengan kata lain anak masuk dalam klasifikasi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan keterangan yaitu: indikator penilaian 1 anak yang masuk klasifikasi BSH dan BSB adalah 20% dan BSB 80%. Untuk indikator penilaian 2 anak yang masuk klasifikasi BSH dan BSB adalah 90%. Untuk indikator penilaian 3 yang masuk klasifikasi BSH dan BSB 90%

### 5. REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Gusri. 2013. *Pengembangan sosial anak melalui permainan lingkaran pelangi di TK Amanah Garegeh Kota*.
- Heryantoni. 2021, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Online), tersedia di <http://heryantoni.blogspot.c0m/lampiran-upaya-peningkatan.html>, di unduh tanggal 01 Januari 2021

Izzaty, Rita Eka. 2005. *Mengenal  
Permasalahan Perkembangan Anak*

*Usia SD.* Jakarta Depdiknas.