

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MENGUNAKAN METODE BERMAIN SISWA KELAS 3 SD N 2
PUSPORENGGO KEC.MUSUK KAB. BOYOLALI**

Bealla Febrin Ravinda Ningrum, S.Pd.

ABSTRAK

Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah metode bermain. Masalah utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SD N 2 Pusporenggo, Kec Musuk Boyolali. Untuk menjawab masalah tersebut maka penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menerapkan metode bermain.

Subjek penelitian nya adalah seluruh siswa kelas 3 SD N 2 Pusporenggo Kec. Musuk Kab. Boyolali. Data dalam penelitian ini diambil melalui pemberian tes formatif untuk mengetahui hasil belajar siswa, dengan materi pokok mengenal bilangan loncat 3 dari angka 1-1500.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan diperoleh bahwa dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil matematika pada siswa. Terbukti bahwa peningkatan ketuntasan siswa 28%, yaitu pada penelitian pertama hanya 56% siswa yang tuntas, pada penelitian kedua terdapat peningkatan sebanyak 16%, yaitu ketuntasan siswa naik menjadi 72%.

ABSTRACT

Fun learning methods can affect the results of student learning is a method of playing. The main problem to be answered in this research is the method of play can improve learning outcomes on student math 3rd grade N 2 Pusporenggo, Musuk Boyolali district. To answer these problems, this study used the PTK (Classroom Action Research) by applying the method of play.

Her research subjects are all students in 3rd grade N 2 Pusporenggo district. Musuk Kab. Boyolali. The data in this study were drawn through the provision of formative tests to determine learning outcomes for students with subject matter familiar number 3 from number 1-1500 jump.

Based on observations and discussions showed that the method of play can improve math results on the students. It is evident that the increase in student mastery 28%, which is the first study only 56% of students who completed, in a second study found an increase of 16%, ie ketuntasan students rose to 72%.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah pembelajaran sering kita dengar siswa malas, mengantuk di kelas, dan bosan menerima pelajaran. Terlebih dalam pembelajaran matematika, mereka menganggap bahwa matematika adalah sebuah pelajaran yang sangat sulit, sehingga mereka tidak bersemangat bahkan kadang-kadang takut menghadapi pelajaran matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dalam mengelola pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan dan tidak merasa takut dalam mengikuti pembelajaran matematika. Sebuah pembelajaran akan terasa nyaman dan menyenangkan apabila dalam pembelajaran itu, karena ada kerja sama yang baik dan harmonis antara guru dan siswa. Seorang guru tidak boleh mendiskriminasi kreatifitas peserta didik, karena dengan mendiskriminasi itu akan menghasilkan seorang anak yang stres, apabila mereka tidak diperintah maka tidak akan melakukan pekerjaan apa-apa, mereka tidak kreatif dan tidak inofatif tetapi pasif.

Guru merupakan salah satu faktor yang cukup berpengaruh langsung dalam peningkatan mutu tersebut. Guru merupakan jabatan yang dipilih berdasarkan prinsip-prinsip vokasional, dalam hal aspek psikologis menjadi faktor untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:24). Peningkatan mutu pendidikan dasar dan menengah serta mutu pelajaran matematika di sekolah dasar perlu perubahan pola pikir positif yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum.

Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi mengajar dan sekaligus melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi serta memberikan ruang yang cukup bagi kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat. Sehingga akan dicapai hasil sesuai dengan yang diharapkan. Keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat ditentukan oleh

ketuntasan siswa menguasai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan sangat dibutuhkan agar siswa dapat mencapai tujuan yang ditetapkan secara optimal. Disamping itu pembelajaran yang efektif juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar, hubungan sosial emosional antar siswa dan siswa dengan guru. Dalam kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran matematika menggunakan berbagai strategi yang menghendaki keterlibatan dan peran aktif siswa dalam melakukan pengamatan, meramal, menerapkan konsep dan mengkomunikasikannya. Aktivitas dan keterlibatan siswa secara utuh sangat penting agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan. Adanya aktivitas belajar siswa secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa.

Pada masa lalu proses belajar mengajar untuk mata pelajaran matematika terfokus kepada guru dan kurang terfokus pada siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar lebih ditekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Kata pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi dalam kemampuan, sikap, atau perubahan tingkah laku siswa yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman atau latihan. Tugas guru adalah membuat agar proses pembelajaran pada siswa berlangsung secara aktif, efektif, kreatif, menarik dan menyenangkan, dengan memperhatikan pendekatan sains, serta “ *Learning to do, Learning to know, Learning to be and Learning to live together* “(Depdiknas 2003 : 43).

. Kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika siswa cenderung terlihat rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari. Kondisi pembelajaran matematika yang demikian akan menimbulkan dampak kurang menggembirakan terhadap hasil belajar siswa, dan lebih jauh lagi dapat menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran matematika seperti pengetahuan matematika hanyalah bersifat teoretis semata. Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan tersebut diatas, mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan

permainan dalam pembelajaran matematika pada materi “ Mengenal bilangan loncat 3” di kelas III SD N 2 Pusporenggo, Kec. Musuk, Kab. Boyolali.

Bermain dalam konteks ini bukan berarti belajar sambil bermain-main atau belajar hanya sebuah main-main belaka, melainkan bermain dengan kebermaknaan. Berdasarkan hasil pengamatan awal di SD N 2 Pusporenggo Boyolali perolehnilai matematika siswa kelas 3 masih di bawah standar. Adapun nilai KKM yang ditetapkan di SD ini adalah 60%. Untuk itu dibutuhkan suatu cara atau strategi yang dapat menarik siswa sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar dan dapat mencapai nilai yang baik. Salah satu cara untuk menarik minat siswa adalah dengan memilih suatu strategi yang didalamnya siswa dengan guru dapat berinteraksi dengan baik. Metode yang digunakan juga harus efektif, efisien dan menyenangkan, yaitu dalam pembelajaran itu menghasilkan sesuatu yang diharapkan dan penerapannya relatif menggunakan tenaga, usaha, biaya dan waktu yang dikeluarkan semakin kecil.

B. Pengertian Metode permainan

Metode Bermain dalam pembelajaran matematika adalah metode belajar dengan melakukan kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yang menyangkut aspek kognitif, psikomotorik, atau efektif. Permainan yang mengandung nilai matematika dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman dan pementapannya; meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah, dan lain-lain. Metode permainan sama dengan metode-metode lain yang memerlukan perumusan tujuan instruksional yang jelas, penilaian topik atau subtopik, perincian kegiatan belajar mengajar, dan lain-lain. Selanjutnya hindari permainan yang bersifat teka-teki atau yang tidak ada nilai matematikanya.

C. Definisi Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil nilai yang diperoleh siswa dari hasil evaluasi setelah kegiatan proses pembelajaran. Djamarah (1991: 28) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bukti keberhasilan dan usaha yang dilakukan dan merupakan kecakapan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran di sekolah yang dinyatakan

dengan angka. Selanjutnya Munandir (2001:1) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator dari perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar dimana untuk mengungkapkannya biasanya menggunakan suatu alat penilaian yang ditetapkan sekolah oleh guru. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu yang menggunakan tes standar alat ukur keberhasilan belajar seorang siswa. Jadi dalam hal ini keberhasilan belajar seorang siswa dalam menempuh proses belajar disekolah dapat dilihat dari standar yang digunakan.

Sedangkan menurut Dick Seel (1995: 4) menjelaskan bahwa belajar menghasilkan perubahan dalam diri seseorang sebagai hasil dari belajar atau prestasi dari belajarnya itu. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri individu yang belajar, bukan saja perubahan yang mengenai pengetahuan, tetapi juga kemampuan untuk membentuk kecakapan dalam bersikap. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dalam waktu tertentu yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi tertentu.

Menurut Rusyan (1989: 24) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar dapat digolongkan dalam empat kelompok, yaitu: (1) bahan atau hal yang harus dipelajari, yaitu banyaknya bahan dan tingkat kesulitan bahan akan mempengaruhi hasil belajar siswa, (2) faktor lingkungan, baik lingkungan alam maupun sosial, (3) sarana dan prasarana belajar, wujudnya berupa perangkat keras seperti gedung, perlengkapan dan sebagainya dan perangkat lunak seperti kurikulum, pedoman belajar, program belajar dan sebagainya, (4) kondisi individu siswa, yang meliputi kondisi fisikologis berupa keadaan jasmani dan kondisi psikologis yang berupa perhatian, intelegensi, bakat dan sebagainya. Hasil belajar ini jika dikaitkan dengan hasil belajar matematika maka dapat ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Perubahan itu terjadi setelah adanya proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan di lingkungan

sekolah maupun di luar sekolah yang diukur dengan menggunakan alat ukur dalam bentuk tes dan non tes.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran Nana sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981:21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002:39). Belajar sangat erat hubungannya dengan hasil belajar karena hasil belajar itu sendiri dinyatakan dengan nilai. Dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dengan cara bertingkah laku baru berkat pengalaman baru. Hasil belajar merupakan hasil dari proses kompleks

D. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*actionresearch*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto, 2006:58). Penelitian ini merupakan penelitian PTK dengan 2 siklus siklus.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas menggunakan metode yang tepat. Penggunaan metode yang digunakan adalah metode bermain guna meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas 3 SD N 2 Pusporenggo, Kec. Musuk, Kab. Boyolali.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Selama proses pembelajaran peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada sikap guru dan siswa pada lembar pengamatan dengan menggunakan skala penilaian. Adapun lembar pengamatan yang digunakan sebagai berikut :

a. Lembar Kegiatan Guru

Tabel 1. Hasil Pengamatan Aktifitas Peneliti Siklus I

No.	Keterampilan/ Kemampuan Guru	Skala Penilaian		
		K	C	B
1.	Persiapan guru dalam mengajar	√		
2.	Ketepatan guru dalam membuka pelajaran dan melakukan apersepsi			√
3.	Kemampuan guru menguasai pelajaran		√	
4.	Ketepatan guru menggunakan metode pembelajaran		√	
5.	Melaksanakan evaluasi pembelajaran		√	
6.	Kemampuan guru menutup pelajaran	√		
	Jumlah Frekuensi	2	3	1

Keterangan :

K : Kurang

C : Cukup

B : Baik

Tabel di atas menunjukkan guru dalam kategori cukup dalam ketepatan menggunakan metode karena siswa masih beradaptasi dengan metode baru. Guru dalam menguasai materi dan melaksanakan evaluasi juga dalam kategori cukup. Masih ada kekurangan dalam pelaksanaan evaluasi karena siswa masih banyak yang gaduh ketika mempraktekkan metode bermain, padahal waktunya terbatas sehingga kegiatan menutup pelajaran terlambat. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan pelaksanaan pada siklus berikutnya.

b. Lembar Pengamatan siswa

Tabel 2. Jumlah siswa yang terlibat dalam setiap Jenis Kegiatan Siklus I

No	Jenis Keterlibatan	Siswa Terlibat	
		Jumlah	%
1.	Antusias dalam belajar	16	64 %
2.	Memperhatikan materi atau pelajaran yang diberikan	14	56 %
3.	Mengajukan pertanyaan	3	12 %
4.	Menjawab pertanyaan	6	24 %
5.	Mengerjakan soal yang diberikan guru	17	68 %
6.	Memiliki kemandirian dalam mengerjakan soal	10	40 %

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran matematika masih rendah. Hal ini terjadi karena siswa belum terbiasa menggunakan metode bermain tersebut. Siswa masih banyak yang bermain sendiri. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan juga masih sangat kurang.

c. Hasil Evaluasi

Peneliti memberikan tes formatif sebagai pengukuran hasil belajar siswa. Adapun hasil dari tes tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Daftar Nilai Siswa pada Siklus I

No.	Nama	KKM	Post tes	Ketuntasan
1.	Amelia Indriani	60	50	Belum Tuntas
2.	Andin Rosida	60	70	Tuntas
3.	Arum Ratna R	60	40	Belum Tuntas
4.	Ari Pratama	60	90	Tuntas

5.	Bily Putra Ary	60	50	Belum Tuntas
6.	Bukhori Muslim	60	60	Tuntas
7.	Candra Ari	60	80	Tuntas
8.	Dude Adikto	60	60	Tuntas
9.	Dewi Fitri	60	100	Tuntas
10.	Dery Rian	60	50	Belum Tuntas
11.	Eny Oktara	60	50	Belum Tuntas
12.	Hannan Muhamad	60	80	Tuntas
13.	Indi Purwosari	60	40	Belum Tuntas
14.	Kiki Putra P	60	60	Tuntas
15.	Lina Dwi Andini	60	80	Tuntas
16.	Melati Mawar W	60	50	Belum Tuntas
17.	Normon Diansyah	60	70	Tuntas
18.	Rino Pradana	60	40	Belum Tuntas
19.	Syiham Muhamad	60	50	Belum Tuntas
20.	Surya Roby P	60	100	Tuntas
21.	Tiar Kusuma Aji	60	40	Belum Tuntas
22.	Umar Abdul G	60	60	Tuntas
23.	Wawan Buana	60	60	Tuntas
24.	Ridwan Ali	60	70	Tuntas
25.	Sisi Pricilia	60	40	Belum Tuntas
	Rata- Rata	60	61,6	Tuntas

Keterangan :

Tuntas : 14 siswa (56 %).

Belum Tuntas : 11 siswa (44 %).

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai post tes masih rendah, dari 25siswa hanya 14 siswa atau 56 % siswa yang memperoleh nilai tuntas. Sisanya 11 siswa atau 44 % belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata ketuntasan siswa adalah 61,6, yang berarti bahwa pembelajaran matematika sudah tuntas. Data dari siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

a. Lembar Kegiatan Guru

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aktifitas Peneliti Siklus II

No.	Keterampilan/ Kemampuan Guru	Skala Penilaian		
		K	C	B
1.	Persiapan guru dalam mengajar			√
2.	Ketepatan guru dalam membuka pelajaran dan melakukan apersepsi			√
3.	Kemampuan guru menguasai pelajaran			√
4.	Ketepatan guru menggunakan metode pembelajaran			√
5.	Melaksanakan evaluasi pembelajaran		√	
6.	Kemampuan guru menutup pelajaran		√	
	Jumlah Frekuensi	0	2	3

Keterangan :

K :Kurang

B :Baik

C : Cukup

Berdasarkan tabel di atas ketepatan guru dalam menggunakan metode sudah lebih baik dari sebelumnya. Persiapan guru dalam mengajar, ketepatan dalam membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, serta kemampuan guru menguasai pelajaran juga lebih baik. Siswa sudah mulai bisa beradaptasi dengan metode baru, perhatian siswa juga lebih baik. Kegiatan evaluasi dan menutup pelajaran masih kurang, tetapi sudah lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu diperlukan adanya perbaikan kembali pada siklus berikutnya.

b. Lembar Pengamatan siswa

Tabel 5. Jumlah Siswa Terlibat dalam Setiap Jenis Kegiatan Siklus II

No	Jenis Keterlibatan	Siswa yang Terlibat	
		Jumlah	%
1.	Antusias dalam belajar	18	64 %
2.	Memperhatikan materi atau pelajaran yang diberikan	16	56 %
3.	Mengajukan pertanyaan	5	12 %
4.	Menjawab pertanyaan	8	24 %
5.	Mengerjakan soal yang diberikan guru	19	68 %
6.	Memiliki kemandirian dalam mengerjakan soal	14	40 %

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran matematika dengan metode bermain mulai meningkat, meskipun masih tergolong rendah. Siswa mulai terbiasa dengan metode bermain.

c. Hasil Evaluasi

Tabel 6. Daftar Nilai Siswa pada Siklus II

No.	Nama	KKM	Post tes	Ketuntasan
1.	Amelia Indriani	60	60	Tuntas
2.	Andin Rosida	60	60	Tuntas
3.	Arum Ratna R	60	50	Belum Tuntas
4.	Ari Pratama	60	100	Tuntas
5.	Bily Putra Ary	60	60	Belum Tuntas
6.	Bukhori Muslim	60	80	Tuntas
7.	Candra Ari	60	60	Tuntas
8.	Dude Adikto	60	50	Belum Tuntas
9.	Dewi Fitri	60	80	Tuntas
10.	Dery Rian	60	50	Belum Tuntas
11.	Eny Oktara	60	70	Tuntas
12.	Hannan Muhammad	60	100	Tuntas
13.	Indi Purwosari	60	50	Belum Tuntas
14.	Kiki Putra P	60	70	Tuntas

15.	Lina Dwi Andini	60	80	Tuntas
16.	Melati Mawar W	60	50	Belum Tuntas
17.	Normon Diansyah	60	100	Tuntas
18.	Rino Pradana	60	50	Belum Tuntas
19.	Syiham Muhammad	60	60	Tuntas
20.	Surya Roby P	60	80	Tuntas
21.	Tiar Kusuma Aji	60	70	Tuntas
22.	Umar Abdul G	60	50	Belum Tuntas
23.	Wawan Buana	60	60	Tuntas
24.	Ridwan Ali	60	80	Tuntas
25.	Sisi Pricilia	60	60	Tuntas
	Rata- Rata	60	67,8	Tuntas

Keterangan :

Tuntas : 18 siswa (72 %).

Belum Tuntas : 8 siswa (28 %).

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan individu meningkat. Terbukti dari 25 siswa terdapat 18 siswa atau 72 % yang sudah tuntas sedangkan sisanya 7 siswa atau 28 % masih mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata ketuntasan siswa mencapai 67,8 yang berarti bahwa pembelajaran matematika tuntas.

B. Pembahasan

Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam materi mengurutkan dan menyusun bilangan. Keaktifan siswa begitu terlihat dari antusias siswa mengikuti kegiatan bermain, bahkan siswa yang pertama belum paham menjadi lebih paham. Paparan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan suatu suasana belajar yang tidak mengekang dan monoton, tetapi sesuai dengan perkembangan jiwa pada anak usia 7-8 tahun (kelas 3 SD) membutuhkan kegiatan bermain sambil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran matematika terdapat peningkatan prestasi pada siswa kelas 3 SD N 2 Pusporenggo Musuk Boyolali, walaupun belum mampu menuntaskan 100 % siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan pada setiap siklusnya. Pada siklus I, dari 25 siswa yang dinyatakan tuntas 14 siswa atau 56 %. Pada siklus II terdapat peningkatan sebanyak 16 %, yaitu jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 18 siswa atau 72 %. Ada beberapa siswa yang masih nilainya belum tuntas karena siswa tersebut mempunyai masalah keluarga. Dengan demikian metode bermain sangat efektif digunakan pada mata pelajaran matematika kelas 3, sub bahasan mengurutkan dan menyusun bilangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang diperoleh maka terdapat beberapa saran :

1. Bagi Guru

- a. Guru lebih cermat dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang cocok untuk menyampaikan materi pelajaran.
- b. Metode yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan guru sendiri, namun tidak mengurangi keberanian untuk mencoba dan mengembangkan kreativitas.
- c. Metode yang digunakan selalu mengacu kepada cara belajar siswa yang aktif dengan mendayagunakan kemampuan siswa.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa bisa lebih aktif dan produktif dalam mengikuti proses pembelajaran pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain.

- b. Siswa dapat memunculkan kreativitasnya melalui metode bermain yang diberikan oleh guru.
- c. Siswa lebih sering melakukan praktek atau dengan kata lain siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain.

3. Bagi Sekolah

Sekolah memberikan sarana dan prasarana yang memadai agar hasil belajar siswa meningkat. Sekolah berperan aktif mengikutsertakan siswa dalam mengikuti kejuaraan atau lomba matematika, agar siswa lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam belajar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Delphie, Bandi. 2009. *Matematika: untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Klaten: PT. Intan Sejati.
- Delphie 2009. *Buku Matematika. Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dick Seel 1994. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandir 2001. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nana Sudjana. 2009. *Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tedja Saputra. 2001. *Metode Bermain*. Jakarta: Rineka Cipta.

Biodata Penulis

Nama : Baela Febri Ravindaningrum, S.Pd
Pengalaman Kerja : Guru SD N Pusporenggo
Alamat Kantor : Pusporenggo, Kec. Musuk, Kab. Boyolali