



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 1807 - 1815

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Fathya Nursafitri¹, Iva Sarifah², Imaningtyas³✉

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: fathyans99@gmail.com¹, ivasarifah@unj.ac.id², imngtyas@unj.ac.id³

Abstrak

Banyak orang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang cukup menantang. Kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar juga dapat berdampak pada tingkat kesulitan yang tinggi tersebut, yang berakibat pada hasil belajar yang kurang ideal. Di sini, guru berperan penting dalam membantu merancang kegiatan pembelajaran matematika yang menarik dan disukai peserta didik. Metode bermain merupakan salah satu teknik yang dapat diterapkan pada masalah ini. Kegiatan belajar mengajar matematika yang menggabungkan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran tersebut. Untuk mengetahui lebih dalam bagaimana teknik bermain mempengaruhi motivasi siswa sekolah dasar dalam belajar matematika, maka dilakukan penelitian ini. Jenis penelitian ini adalah penelitian meta-analitis yang dilakukan dengan menyusun 9 makalah jurnal tentang pemanfaatan metode bermain untuk membangkitkan minat belajar peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran matematika. Penggunaan metode bermain tersebut dapat meningkatkan semangat peserta didik sekolah dasar dalam belajar matematika. Peningkatan nilai yang dihasilkan berkisar dari yang terendah (27,37%), hingga tertinggi (100%), dengan rata-rata peningkatan sebesar 56,04%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode bermain berhasil untuk membangkitkan minat peserta didik sekolah dasar terhadap matematika.

Kata Kunci: metode bermain, minat belajar matematika, peserta didik sekolah dasar.

Abstract

Many people think of mathematics as a subject that is quite challenging. Students' lack of motivation in studying can also have an impact on this high level of difficulty, which results in less-than-ideal learning outcomes. Here, the teacher is crucial in helping to design engaging and well-liked mathematical learning activities for children. The playing approach is a technique that can be applied to this issue. Mathematical teaching and learning activities that incorporate game-based learning can boost students' interest in the subject. To discover more about how playing technique affects primary school pupils' motivation in learning mathematics, a study was done. This type of research is a meta-analytic study that was undertaken by compiling 9 journal papers about the utilization of the playing technique to pique primary school children's interest in mathematics instruction. The employment of the playing technique can boost primary school children's enthusiasm for learning mathematics, according to the study's findings, which looked at several sources of articles that discussed it. The increase produced ranges in value from the lowest (27.37%) to the highest (100%), with an average increase of 56.04%. Therefore, it can be inferred that the playing method works well to increase primary school pupils' interest in mathematics.

Keywords: playing method, interest in learning mathematics, elementary school students.

Copyright (c) 2023 Fathya Nursafitri, Iva Sarifah, Imaningtyas

✉ Corresponding author :

Email : imngtyas@unj.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5454>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 3 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu penting dalam pendidikan (Ferryka, 2017). Matematika juga merupakan mata pelajaran utama di segala tingkatan pendidikan di Indonesia. Matematika dapat ditemukan dalam setiap kegiatan sehari-hari. Di kegiatan sehari-hari, manusia memerlukan matematika dalam kegiatan ekonomi serta pemecahan masalah yang berkaitan dengan perhitungan. Oleh sebab itu, sedini mungkin manusia wajib mempelajari ilmu matematika. Matematika merupakan ilmu yang mendalami tentang mengembangkan cara berpikir yang sistematis karena konsep-konsep matematika berkaitan dengan tingkatan sebelum dan setelahnya. Matematika adalah ilmu yang abstrak, sehingga sering kali dianggap sebagai ilmu yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi (Kristina & Permatasari, 2021).

Terdapat 2 tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah dasar, yaitu yang pertama adalah menyiapkan siswa untuk dapat memiliki keterampilan dalam menggunakan matematika dan yang kedua adalah memberikan pembelajaran matematika yang melibatkan proses penalaran. Menurut (Susanto, 2013) menjelaskan tujuan utama matematika di sekolah dasar, yaitu: 1) dapat mengetahui apa itu matematika serta dapat mengimplementasikan algoritma atau dapat menguraikan konsep yang terkait, 2) Mengimplementasikan konsep matematika saat melakukan manipulasi matematika, mengorganisir pembuktian atau mendeskripsikan ide dan operasi dalam pernyataan matematika, 3) Menyelesaikan permasalahan matematika, seperti kemampuan untuk memahami, merumuskan dan menyelesaikan model matematika dengan benar dan menemukan solusinya, 4) Memahami gagasan menggunakan skema, ikon matematika, bagan atau bahan lain untuk mengerti kondisi atau permasalahan, 5) Memiliki rasa menghargai pengimplementasian matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan matematika di bidang kehidupan yang luas, dapat menyebabkan kegiatan belajar matematika yang dilaksanakan di kelas menggunakan cara yang terbaik, sehingga saat belajar peserta didik mendapatkan ilmu yang optimal dan hasil maksimal akan didapatkan peserta didik. Hal ini menimbulkan bermacam-macam upaya yang dilakukan guru untuk mencari sebuah cara agar peserta didik dapat memahami matematika dengan mudah (Waskitoningtyas, 2017). Dengan demikian guru mempunyai pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran matematika yang disampaikan dengan menggunakan metode dan strategi yang tepat serta sesuai untuk penyampaian materi pembelajaran yang akan diberikan. Selain itu, bagaimanapun, guru sering merasa kesulitan untuk menyajikan materi yang akan disajikan.

Saat peserta didik merasa kesulitan saat mempelajari matematika, mereka pastinya akan berkendala ketika melakukan proses pembelajaran, terutama pada sisi akademik mata pelajaran matematika. Peserta didik yang merasa kesulitan belajar, biasanya juga akan merasa kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang menyertakan simbol atau angka (Amallia & Unaenah, 2018).

Menurut Krisdianto, kurangnya minat belajar yang dimiliki peserta didik dalam kegiatan pembelajaran adalah penyebab peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika. Kegiatan belajar matematika biasanya bersifat tetap dan berulang-ulang sehingga peserta didik menjadi bosan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Ananda & Wandini, 2022).

Menurut hasil tes dan evaluasi yang dilakukan di Indonesia pada tahun 2015 oleh Programme for International Students Assessment (PISA), dari 540.000 peserta didik, Indonesia mendapat peringkat 63 dari 70 negara dalam bidang matematika dengan skor 386. Menurut hasil survei, dapat disimpulkan bahwa anak didik Indonesia mengalami stres saat belajar matematika. Pada tahun 2016, hasil dari Program Penilaian Nasional Indonesia (INAP) menunjukkan bahwa 20,58% dari cukup dan hanya 2,29% siswa kategori B yang mempunyai kemahiran matematika di atas rata-rata secara signifikan, mewakili sekitar 77,13% dari seluruh peserta didik SD. di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia saat ini mempunyai populasi matematika yang kuat.

Terdapat beberapa faktor menyebabkan rendahnya keterampilan matematika peserta didik. Terdapat 2 faktor penyebab rendahnya keterampilan matematika yaitu faktor internal dan eksternal (Handayani & Mahrita, 2021). Faktor yang bersumber dari dalam individu peserta didik disebut faktor internal, sedangkan faktor yang

bersumber dari luar individu peserta didik disebut faktor eksternal. Guru merupakan unsur yang memiliki pengaruh penting dalam proses pembelajaran dan hasil belajar (Ananda & Wandini, 2022).

Menurut penelitian Ananda (Ananda & Wandini, 2022) strategi guru yang kurang menarik merupakan satu diantara banyaknya faktor yang mengakibatkan peserta didik merasa kesulitan belajar matematika. Metode pengajaran dari guru cukup efektif dalam membantu siswa memahaminya akan tetapi metode yang diterapkan kurang dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik. Guru yang secara konsisten hanya berada di kelas dan tidak beranjak dari kursinya saat telah menjelaskan tugas serta soal dapat membuat peserta didik enggan untuk bertanya terkait materi yang disampaikan. Pembelajaran matematika yang kurang menarik dan tidak mengikutsertakan peserta didik untuk terjun langsung dalam pembelajaran akan membentuk pembelajaran matematika yang kurang mencapai target yang ditetapkan serta membuat peserta didik kurang semangat dan mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, guru belum sepenuhnya paham bahwa keadaan tersebut menjadi penyebab ketidakbahagiaan peserta didik saat belajar.

Berdasarkan uraian tentang faktor pengaruh kesulitan belajar peserta didik di atas, penulis berfokus pada penerapan metode pembelajaran matematika yang kurang bervariasi. Pengimplementasi metode belajar yang kurang beragam menyebabkan peserta didik mudah jenuh dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga fokus pembelajaran peserta didik kurang pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh karena hal tersebut diperlukannya metode pembelajaran yang menarik perhatian siswa dimana nantinya peserta didik akan memberikan seluruh fokusnya pada kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah.

Penerapan metode bermain dalam kegiatan belajar matematika merupakan satu diantara beberapa solusinya. Matematika merupakan ilmu yang abstrak, sehingga diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta berkesan bagi peserta didik (Wandini & Sinaga, 2019). Selain memudahkan dalam penyampaian materi, penggunaan metode bermain juga dapat memberikan peserta didik pembelajaran yang menyenangkan, bukan hanya kemampuan kognitif peserta didik yang meningkat, tetapi juga kemampuan motorik dan kemampuan berkomunikasi peserta didik juga ikut meningkat.

Metode permainan adalah bentuk metode belajar dimana dalam kegiatannya diselenggarakan secara menyenangkan agar dapat mencapai tujuan instruksional matematika yaitu aspek kognitif, psikomotor, maupun afektif (Ningrum, 2015). Permainan yang memiliki penerapan matematika di dalamnya dapat menambah keahlian, menanam konsep, penafsiran, penemuan, pemecahan permasalahan dan sebagainya. Metode permainan sama seperti metode lainnya, membutuhkan perumusan target pembelajaran yang sistematis, penilaian tema atau subtema, detail proses pembelajaran, dan sebagainya. Permainan dapat menyajikan tema dan subtema yang terdapat pada kegiatan belajar matematika. Penggunaan permainan pada kegiatan belajar matematika dapat membuat peserta didik merasa senang, sehingga timbulah motivasi belajar matematika pada diri peserta didik (Nanda Pramudya et al., 2018).

Diesnes Resnick menyatakan penggunaan benda konkrit berupa permainan dan penerapan permainan harus dilaksanakan dengan cermat dan sinkron dengan sintaks pembelajaran. Cara paling efektif untuk memahami ide-ide matematika adalah dengan terlibat dengannya di beberapa titik. Diesnes membagi tingkatan pembelajaran menjadi 6 tingkatan, yaitu permainan bebas, permainan aturan, permainan kesamaan sifat, permainan representasi, permainan simbol, dan permainan formalitas. Pengimplementasian metode bermain berlandaskan teori Diesnes, penekanannya adalah pada bidang permainan bebas sampai dengan simbol.

Berdasarkan penelitian (Dwirahayu & Nursida, 2016) teknik permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 MIS Tarbiyatul Islam 01 Kedungwaringin Bekasi khususnya pada operasi hitung dasar. Seiring dengan peningkatan hasil belajar siswa, peningkatan yang cukup besar juga terlihat pada aktivitas siswa. Teknik permainan tersebut dapat mengubah siswa yang semula tidak tertarik dengan aritmatika menjadi pembelajar aktif yang tidak takut mempelajari mata pelajaran, senang mengikuti kegiatan kelas, dan selalu menunjukkan sikap berani dalam menjawab dan motivasi yang besar dalam berhasil menyelesaikan setiap soal matematika.

Berdasarkan penelitian (Oktaviani & Rita Sulistya Dewi, 2019) penggunaan metode permainan bingo yang dipadukan dengan pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Metode pembelajaran aktif permainan bingo dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di mana siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi dengan teman, dan lebih siap untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak bosan saat belajar dan terinspirasi untuk berkompetisi secara sehat.

Berdasarkan penelitian (Made Ardani, 2021) (1) Hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan pecahan sederhana di kelas III SD Inpres I Nambaru dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata kelas yang semula 67,70 pada awal pembelajaran menjadi 72,29 pada siklus I dan kemudian kembali menjadi 80,42 pada siklus II. (2) Bagi peserta didik kelas III SD Inpres I Nambaru, penggunaan metode role playing dalam pembelajaran matematika materi pecahan dasar mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik pada materi tersebut. Pembelajaran awal siklus I dan II terlihat peningkatan jumlah siswa pasif dari 40% siswa aktif menjadi masing-masing 60% dan 85%.

Teknik bermain merupakan strategi yang telah terbukti digunakan di sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik berdasarkan temuan penelitian sebelumnya. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah bahwa variabel yang digunakan di dalamnya adalah motivasi belajar, dan akan diteliti nanti apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Penerapan penelitian ini dapat memberikan alternatif strategi pelaksanaan pembelajaran matematika yang menarik dan berkesan bagi peserta didik di sekolah dasar.

METODE

Metode dalam artikel ini menggunakan jenis pencarian Meta Analisis. Penelitian Meta Analisis adalah metode statistik yang memadukan hasil dari dua atau lebih penelitian serupa untuk mendapatkan kombinasi data kuantitatif. Meta Analisis merupakan cara menelaah data-data dalam satu penelitian, meninjau dan merevisi hasil dari artikel-artikel penelitian sebelumnya. Ada beberapa tahapan dalam meta-analisis, yaitu 1) menetapkan konsep, 2) membuat desain keseluruhan, 3) mencari sampel penelitian, 4) mengumpulkan data, dan 5) analisis data. Langkah-langkah berikut diambil untuk menyelesaikan meta-analisis: Pertama, menjelaskan dan menentukan masalah yang akan diselidiki, yaitu bagaimana metode bermain mempengaruhi motivasi siswa sekolah dasar untuk belajar matematika. Langkah kedua adalah mencari informasi yang relevan dengan tema, yaitu penelitian sebelumnya yang diterbitkan di jurnal online antara tahun 2018-2022. Langkah ketiga adalah memahami artikel yang telah dikumpulkan dan mencari kesejajaran antara mereka dan masalah yang peneliti akan mempekerjakan. Keempat, melakukan analisis kedua terhadap artikel penelitian yang terkumpul untuk mencapai kesimpulan.

Data dapat dikumpulkan melalui jurnal online yang otoritatif dan terpercaya serta lebih baik browsing melalui Google Scholar atau Google Cendikia. Kata kunci yang diterapkan untuk pengumpulan data adalah metode bermain matematika, media permainan matematika, minat belajar matematika dan prestasi akademik matematika. Dari pencarian tersebut, ditemukan 12 artikel dan kemudian ditemukan 9 artikel yang relevan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif dan kuantitatif. Teknik analisis dilaksanakan dengan membandingkan selisih nilai sebelum menerapkan metode permainan matematika dan setelah menerapkan metode permainan matematika. Kemudian dibagi dengan skor penerapan metode permainan matematika (dalam bentuk %) untuk sampai pada persentase yang paling berminat belajar matematika di kalangan peserta didik sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis beberapa artikel dari beberapa jurnal yang terdapat di Google Scholar, beberapa artikel penelitian yang dimuat dalam penelitian meta analisis ini akan diberikan kode A1-A9.

Adapun hasil analisis kesembilan jurnal tersebut Tabel 1.

Berdasarkan data yang telah diperoleh sehingga data dapat diolah serta diringkas untuk diambil intinya. Hasil data penelitian tersebut diambil setelah itu diuraikan menggunakan metode perbandingan kuantitatif. Hasil analisis efektivitas implementasi metode bermain terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar dapat dilihat pada tabel 1 dan penggunaan metode bermain pada pembelajaran matematika cukup efektif.

Tabel 1. Hasil analisis penggunaan metode bermain terhadap minat belajar matematika siswa sekolah dasar

No.	Kode artikel	Pretest	Posttest	Gain	Gain (%)
1.	A1	29.65	48.77	19.12	64.48
2.	A2	67.83	86.40	18.57	27.37
3.	A3	58.73	81.01	22.28	44.37
4.	A4	44.44	88.89	44.45	100
5.	A5	54.10	79.82	25.72	47.54
6.	A6	54.83	95.46	40.63	74.10
7.	A7	43.00	76.08	33.08	76.93
8.	A8	24.7	33.7	7	28.34
9.	A9	53.09	75	21.91	41.26
Rata-rata efektivitas penggunaan metode permainan matematika		47.82	73.9	25.86	56.04

Berdasarkan data dari 9 jurnal yang telah dikumpulkan, terdapat adanya peningkatan minat belajar peserta didik dalam penggunaan metode permainan matematika yang cukup signifikan. Peningkatan keefektifan metode bermain terhadap pembelajaran matematika dapat dilihat dari mulai yang terendah yaitu 27.37% sampai yang tertinggi yaitu 100%. Efektivitas pembelajaran matematika pada saat sebelum maupun sesudah menggunakan metode bermain terdapat peningkatan rata-rata sebesar 56.04%.

Tabel 2. Tabel Paired Sample Statics

		MEAN	N	STD. DEVIATION	STD. ERROR MEAN
PAIR 1	Pretest	47,8189	9	13,85244	4,61748
	Posttest	73,9033	9	19,95276	6,65092

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan jika pengimplementasian metode bermain dalam kegiatan belajar matematika dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di sekolah dasar dengan rata-rata skor dari 47.8189 menjadi meningkat dengan rata-rata nilai 73,9033. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik lebih tertarik dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode permainan dalam prosesnya. Jadi, tidak hanya menggunakan metode konvensional saja, peserta didik juga memerlukan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kesan menyenangkan pada proses pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan karakteristik peserta didik. Peserta didik kelas rendah sangat cocok dengan metode bermain. Kegiatan bermain dapat memberikan banyak manfaat untuk perkembangan peserta didik (Hurlock, 1978). Kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tidak akan terasa monoton ketika diterapkan di dalam kelas yang berorientasi pada hasil belajar, tetapi dapat menyelenggarakan serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Anggraini & Pujiastuti, 2020). Saat peserta didik berinteraksi dalam permainan secara tidak langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melatih keterampilan sosialnya, melatih keterampilan berbahasa, dan keterampilan mengatur emosi (Kurniati, 2011).

Secara umum proses belajar di sekolah dasar mengutamakan penggunaan permainan sambil peserta didik belajar (Nurdiani, 2013). Metode bermain digunakan karena sesuai dengan kondisi peserta didik yang cenderung masih menyukai bermain dengan teman temannya. Maka guru harus memanfaatkan hal ini untuk mendidik

dengan metode bermain. Selain memudahkan dalam menyampaikan materi, metode ini juga dapat mengasah keterampilan yang dimiliki setiap peserta didik.

Tabel 3. Paired Samples Correlations

		N	CORRELATION	SIG.
PAIR 1	Pretest & Posttest	9	,835	,005

Berdasarkan hasil Tabel 3 menunjukkan terdapat hubungan penggunaan metode bermain terhadap minat belajar matematika dimana sebesar 0,835 dalam efektivitas pembelajaran. Dari data di atas, dibuktikan bahwa penggunaan metode permainan matematika memiliki hubungan signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

Tabel 4. Paired Sample Test

		<i>Paired Differences</i>					t	df	Sig (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
<i>Pair 1</i>	Pretest-Posttest	-26,08444	11,32854	3,77618	-34,79233	-17,37656	-6,908	9	,000

Berdasarkan hasil Tabel 4 jelas bahwa H_0 tidak terdukung karena nilai Sig(2-tailed) ($0.001 < 0.05$) dan $t_{hitung} = -6.908$ $t_{tabel} = 2.305$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai minat rata-rata peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain untuk belajar matematika.

Pendekatan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika secara keseluruhan memiliki rentang nilai selisih 27,37% sampai 100%, dengan rata-rata 56,04%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain berdampak pada peningkatan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Utami et al., 2019) menjelaskan bahwa Permainan Let's Play dapat meningkatkan motivasi belajar matematika dengan nilai 44.44 meningkat menjadi 88.89 dan peningkatannya sebesar 100%. Pendapat berbeda dijelaskan pada penelitian (Fitri Larasati Sibuea & Handayani, 2019) tentang efektivitas media monopoli matematika di sekolah dasar memperoleh hasil rendah dengan nilai peningkatan sebesar 27,37%.

Metode pembelajaran adalah kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk menjelaskan materi pembelajarannya agar terciptanya kegiatan belajar yang efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran. Metode bermain merupakan salah satu alternatif solusinya. Kegiatan pembelajaran yang menerapkan kegiatan bermain dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Kegiatan belajar matematika yang sering kali dianggap membosankan bagi peserta didik, kini bisa dilaksanakan dengan lebih menyenangkan dengan penggunaan metode bermain. Selain itu, peserta didik sekolah dasar juga lebih memberikan fokusnya ke dalam pembelajaran apabila dikaitkan dengan permainan yang tidak asing bagi mereka. Dengan mengadopsi metode bermain, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sekaligus menciptakan kegiatan belajar yang menarik bagi peserta didik, serta memfasilitasi penerimaan informasi oleh peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru.

Guru juga perlu memilih metode pembelajaran yang tepat dengan perkembangan peserta didiknya (Sopandi, 2021). Contoh metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode bermain. Bermain adalah pendekatan yang dirancang dan terstruktur untuk memberikan kesempatan belajar dalam keadaan yang lebih santai, menyenangkan, dan bebas (Haryati, 2019). Peserta didik yang aktif mengikuti proses pembelajaran sambil bermain akan memperoleh pengetahuan langsung yang tentunya akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan berkesan.

Penerapan metode belajar harus dimodifikasi untuk memperhitungkan sifat perkembangan peserta didik. Peserta didik kelas rendah sangat cocok dengan metode bermain. Kegiatan bermain dapat memberikan banyak

manfaat untuk perkembangan peserta didik (Pratiwi, 2017). Kegiatan pembelajaran yang menggunakan permainan tidak akan terasa monoton ketika diterapkan di dalam kelas yang berorientasi pada hasil belajar, tetapi dapat menyelenggarakan serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Fatonah & Naemah, 2022). Saat peserta didik berinteraksi dalam permainan secara tidak langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melatih keterampilan sosialnya, melatih keterampilan berbahasa, dan keterampilan mengatur emosi (Kurniati, 2011).

Secara umum proses belajar di sekolah dasar mengutamakan penggunaan permainan sambil peserta didik belajar (Nurdiani, 2013). Metode bermain digunakan karena sesuai dengan kondisi peserta didik yang cenderung masih menyukai bermain dengan teman temannya. Maka guru harus memanfaatkan hal ini untuk mendidik dengan metode bermain. Selain memudahkan untuk menjelaskan materi, metode ini dapat mengasah keterampilan yang dimiliki setiap peserta didik.

Adapun metode bermain yang dapat meningkatkan motivasi belajar yakni *education games*. *Education games* (permainan edukatif) merupakan permainan cukup menyenangkan serta merupakan permainan yang dapat mendidik. Menurut (Ismail, 2006) berikut ini adalah tujuan permainan edukatif: (a) memberikan keterampilan kepada anak melalui kegiatan bermain sambil belajar; (b) mendorong tumbuhnya daya pikir, kecerdasan, dan bahasa kreatif anak dengan tujuan menumbuhkan sikap, mentalitas, dan moral yang positif; (c) menciptakan lingkungan bermain yang ramah yang merangsang rasa aman dan menyenangkan pada anak; dan (d) meningkatkan potensi belajar anak.

Berdasarkan penjelasan mengenai permainan edukasi, maka permainan edukasi adalah satu dari beberapa media pembelajaran yang memiliki teknik dalam kegiatan pembelajaran. Penyampaian materi yang dibantu dengan media tersebut bertujuan agar proses interaksi komunikasi dalam kegiatan pembelajaran terjadi dengan benar atau dikatakan efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif dan efisien apabila dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.

Guru harus dapat menggunakan metode pengajaran yang paling efisien dan efektif, yaitu dengan penggunaan alat bantu visual ketika mengajarkan kepada peserta didik konsep-konsep abstrak dalam matematika. Hal ini disebabkan karena sebagian peserta didik kesulitan memahami konsep pembelajaran tanpa bantuan dan karena sulitnya peserta didik memahami materi pelajaran hanya dengan membayangkan dan mendengarkan guru menjelaskannya secara individu, maka hasil belajar siswa di kelas matematika kurang optimal jika alat peraga tidak digunakan. Dengan memasukkan media ke dalam kegiatan pembelajaran seharusnya memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, dan hasil belajar siswa dapat maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada beberapa sumber artikel tentang penggunaan metode bermain dalam kegiatan pembelajaran matematika, dapat dikatakan bahwa penggunaan metode bermain dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Peningkatan yang dihasilkan berkisar dari minimal (27,37%), hingga maksimal (100%), dengan rata-rata peningkatan sebesar 56,04%. Berdasarkan temuan tersebut peneliti dapat memberikan rekomendasi sebagai berikut: (1) Guru hendaknya memvariasikan pembelajaran matematika agar siswa tidak mudah bosan selama kegiatan pembelajaran; (2) Sekolah hendaknya mendukung kegiatan pembelajaran dengan menyediakan segala bahan pembelajaran yang diperlukan agar sasaran pembelajaran dapat ditemui. (3) Untuk peneliti sebaiknya mempelajari metode pembelajaran selain metode bermain, agar dapat memberikan rekomendasi kepada guru mengenai metode pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

- 1814 *Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar – Fathya Nursafitri, Iva Sarifah, Imaningtyas*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5454>
- In Nurul Amallia-Een Unaenah Attadib *Journal Of Elementary Education* (Vol. 3, Issue 2).
- Ananda, E. R., & Wandini, R. R. (2022). Analisis Perspektif Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4181.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2773>
- DwiraHayu, G., & Nursida. (2016). Mengembangkan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 117–138.
- Fatonah, S., & Naemah, Z. (2022). Analisis Pengaruh Games Education (Permainan Angklek) Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Bangun Datar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7209–7219. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3455>
- Ferryka, P. Z. (2017). *Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Fitri Larasati Sibuea, M., & Handayani, M. (2019). *Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (MONOTIKA) Siswa Sekolah Dasar*.
- Handayani, N. F., & Mahrita, M. (2021). Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV di SDN Jawa 2 Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 6(2).
<https://doi.org/10.18592/ptk.v6i2.4045>
- Haryati, T. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika model belajar sambil bermain perbantuan media monopoli (PTK Matematika kelas III SD Negeri Nyimplung Tahun 2017). *JPG: Jurnal Penelitian Guru FKIP ...*. <http://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/JPG/article/view/467>
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Pilar Media.
- Kristina, O. :, & Permatasari, G. (2021). *Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 17).
- Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional*.
- Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Namaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Nanda Pramudya, L., Nurtamam, M. E., Andika,), Siswoyo, A., Program,), Guru, S. P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2018). *Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo*.
- Ningrum, B. F. R. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar MTK Menggunakan Metode Bermain Siswa Kelas 3 SDN 2 Pusporenggo. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2, 15–28.
- Nurdiani, Y. (2013). Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar dalam Mengembangkan *Multiple Inteligencia* pada Pendidikan Anak Usia Dini (Study Kasus Di PAUD Daarul Piqri Kelurahan Leuwigajah Cimahi Selatan). *Empowerment : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2).
- Oktaviani, T., & Rita Sulistya Dewi, E. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. In *Jurnal Mimbar Ilmu* (Vol. 24, Issue 1).
- Pratiwi, W. (2017). *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (1st ed., Vol. 1). Kencana.
- Utami, A., Santi, P., & Amalina, N. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Permainan Let's Play. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–10.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2019). Permainan Ular Tangga dan Kartu Pintar pada Materi Bangun Datar. *AXIOM Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 8, 41–49.
- Waskitoningtyas, R. S. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kota

1815 *Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar – Fathya Nursafitri, Iva Sarifah, Imaningtyas*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5454>

Balikpapan pada Materi Satuan Waktutahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5, 24–32.