



MENINGKATKAN KEMAMPUAN Pengerjaan SOAL CERITA MELALUI METODE BERMAIN KARTU SOAL

Yuni Dwi Ananda Sukri¹, Muhamad Asrul Sultan², Sarah³

¹ PGSD, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar

Email: yuniananda2106@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar

Email: m.asrul.sultan@unm.ac.id

³ UPTD SD Negeri 47 Parepare

Email: sarahabillo1978@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 10-9-2023</i> <i>Revised; 15-9-2023</i> <i>Accepted; 25-11-2023</i> <i>Published; 26-11-2023</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengerjaan soal cerita pada pembelajaran matematika melalui metode bermain kartu soal. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jenis penelitian kolaborasi dan dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, hasil pengamatan dan refleksi yang dilakukan selama 2 pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 47 Parepare yang berjumlah 33 orang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pengerjaan soal cerita pada pembelajaran matematika peserta didik meningkat dengan menerapkan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dibuktikan dari data yang diperoleh terkait keterlaksanaan penerapan metode bermain kartu soal mengalami peningkatan disetiap siklus yaitu pada siklus I dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 71,2 dalam kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata kelas sebesar 86 dalam kategori sangat baik.
Key words: <i>Soal cerita, bermain kartu soal</i>	artikel global teacher professionl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan melatih kemampuan berpikir seta logika dalam bentuk latihan pemecahan soal. Namun mereka (siswa Sekolah Dasar) sering bermasalah dalam menyelesaikan soal terutama soal cerita. Para siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita, terutama soal-soal yang memerlukan beberapa operasi

hitung. Aktivitas belajar siswa berhubungan dengan seluruh rangkaian kegiatan siswa dalam melaksanakan belajar, sebagaimana dikemukakan Kamarullah (2017) “Melalui pembelajaran matematika diharapkan peserta didik memiliki kemampuan dalam memecahkan sebuah masalah dalam kehidupan sehari-hari”.

Pendidikan di Sekolah Dasar sering menitik beratkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. sebagaimana peserta didik dapat menerima suatu pelajaran dengan metode yang kreatif dan memudahkan peserta didik dalam memahami soal tanpa ada kesulitan hanya dikarenakan metode pembelajaran yang tidak menarik dan tidak sesuai. Pastinya hal tersebut dapat menjadi pemicu dalam memikirkan langkah yang tepat dalam peningkatan kredibilitas dalam pendidikan, karena kemampuan ini merupakan suatu modal yang paling mendasar bagi proses belajar selanjutnya. Wibowo (2016) mengemukakan bahwa upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa sebagian belajar adalah tanggung jawab guru, sehingga gurulah yang harus melakukannya. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru sehubungan dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah memotivasi untuk belajar lebih giat, menyediakan fasilitas pembelajaran, membina hubungan yang lebih harmonis dan menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung peserta didik khususnya di SD masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan. Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang sering dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan diantaranya: dalam pengerjaan bilangan senilai dan tidak senilai, menghitung perbandingan, penggunaan rumus skala serta pengerjaan soal cerita. Oleh karena itu, guru harus kreatif, inovatif dan pintar dalam meramu strategi pembelajaran sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Permainan dalam pembelajaran menciptakan suasana menggembirakan dan keceriaan. Jika diterapkan dengan bijak maka dapat menghilangkan kejenuhan, mengurangi stres di lingkungan belajar dan meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Purwanto (2017) bahwa bermain juga melibatkan proses belajar. Persamaannya, dalam belajar dan bermain, terjadi dua perubahan yang dapat mengubah sikap, perilaku, dan pengalaman. Namun, terdapat perbedaan di antara keduanya. Dilihat dari arti katanya, bermain merupakan suatu kegiatan yang khusus ditujukan untuk anak-anak, meskipun ada juga untuk orang dewasa. Sedangkan belajar merupakan fenomena yang ada pada diri manusia sejak lahir hingga mati. Belajar sambil bermain adalah penekanan pada belajar.

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru menggunakan berbagai metode agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan pada akhirnya tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu upaya guru untuk merangsang perkembangan kemampuan peserta didik dan mencapai hasil belajar yang terbaik, dalam penelitian ini diusulkan metode diskusi melalui kartu soal, yaitu metode pembelajaran menggunakan tumpukan kartu dengan pertanyaan atau masalah yang diselesaikan oleh peserta didik sendiri/kelompok/guru bersama-sama. Hasil belajar peserta didik yang dibimbing temannya dengan bantuan guru tidaklah buruk. Faktanya, ditemukan bahwa pembelajaran mandiri peserta didik juga meningkat karena adanya peran sebagai pembimbing. Dengan alasan-alasan yang dipaparkan di atas maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengadakan penelitian berjudul “Meningkatkan Kemampuan Pengerjaan Soal Cerita melalui Metode Bermain Kartu Soal”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filosofi postpositivisme yang digunakan untuk mempelajari situasi proses kreatif dimana peneliti merupakan alat utama dalam proses pengumpulan data. Analisis data induktif/kualitatif dan temuan penelitian kualitatif dapat menekankan makna dibandingkan generalisasi. Metode ini dipilih karena dilakukan dalam kondisi alami untuk menganalisis dan menjelaskan permasalahan yang terjadi, yaitu tindakan atau kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan praktik pembelajaran di kelas.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) karena relevan dengan upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik memahami soal cerita.

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau keterampilan seseorang atau kelompok. Pengumpulan data melalui tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat seseorang atau kelompok. (Arikunto, 2017). Tes dan penelitian ini

digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita. Menurut Santosa (2016), suatu alat dikatakan efektif apabila pertanyaan-pertanyaan yang ada pada alat tersebut dapat mengungkapkan apa yang akan diukur oleh alat tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Mei 2023 hingga bulan Juni 2023 selama 2 siklus dengan subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 47 Parepare yang berjumlah 33 orang. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang dilakukan selama 2 pertemuan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tujuan penelitian yang dilakukan yakni untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik kelas V UPTD SD Negeri 47 Parepare dalam mengerjakan soal cerita pada pembelajaran matematika melalui metode bermain kartu soal. Penelitian ini dilaksanakan pada siklus 2. Siklus I terdapat 2 kali pertemuan dan pada setiap akhir siklus dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran. Siklus II meliputi 2 kali pertemuan, seperti halnya siklus I. Untuk lebih jelasnya pelaksanaan tindakan, lihat penjelasan berikut.

Siklus I

a. Perencanaan

Pada perencanaan awal, guru mempersiapkan rancangan pembelajaran dan membuat kartu soal dengan menggunakan kertas kraft kecil yang digunakan untuk memperlakukan peserta didik. Di sisi lain, alat evaluasi juga disarankan untuk menentukan keberhasilan peserta didik. Pada tahap ini terdapat 11 dari 33 jumlah peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM. Hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Nilai Peserta Didik yang Diperoleh Prasiklus

No.	Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
1.	Jumlah Peserta Didik	33
2.	Jumlah Nilai	2000
3.	Nilai Tertinggi	80
4.	Nilai Terendah	30
5.	Rata-rata	60.6

b. Tindakan

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang. Peserta didik kemudian diberikan kartu soal yang telah disiapkan untuk menuliskan pertanyaan dalam bentuk cerita. Soal-soal yang disusun dikumpulkan kemudian dibagikan secara acak kepada peserta didik dan kemudian dikerjakan dalam kelompoknya masing-masing. Selanjutnya melakukan koreksi jawaban atas tugas kelompok untuk mengetahui tingkat kemajuan dan sekaligus kekurangan peserta didik. Dari hasil tersebut dapat dilihat tingkat kemampuan peserta didik dalam menjawab soal cerita. Kemudian dilakukan uji coba untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal sejarah.

c. Hasil Pengamatan

Dari hasil tes setelah dilakukan tindakan pertama diketahui adanya peningkatan nilai matematika sebesar 10,6 dibandingkan hasil tes sebelum tindakan pertama. 25 peserta didik memperoleh nilai \geq KKM (lebih dari sama dengan KKM) dibandingkan sebelumnya yang hanya 11 peserta didik. Hasil tes tindakan pertama dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Nilai Peserta Didik Siklus I

No.	Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
1.	Jumlah Peserta Didik	33
2.	Jumlah Nilai	2350
3.	Nilai Tertinggi	100
4.	Nilai Terendah	50
5.	Rata-rata	71.2

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan Siklus I, kegiatan pembelajaran dengan metode bermain kartu soal memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan yang didapatkan antara lain; Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita yang berdampak pada peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu sebesar 10,6. Dimana nilai rata-rata sebelum diberikan tindakan adalah 60,6 dan setelah diberikan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 71,2, nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik pun juga meningkat yaitu 100 dibandingkan dengan sebelum tindakan yaitu 80. Begitu pula dengan nilai terendah, yaitu 50. Sebelum tindakan nilai terendahnya adalah 30, serta lingkungan belajar mengajar yang lebih menyenangkan membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Adapun kekurangan yang diperoleh yakni; Desain dan bahan kartu soal yang kurang menarik, sebagian peserta didik masih kesulitan dalam membuat soal serta hasil

evaluasi kegiatan pembelajaran di kelas tersebut hanya memiliki nilai klasikal sebesar 76% yang berarti belum tuntas karena persentase ketuntasan klasikal masih lebih rendah dibandingkan persentase ketuntasan klasikal yaitu 85% sehingga perlu diperbaiki lagi.

Siklus II

a. Perencanaan

Untuk memperbaiki kekurangan dan mempertahankan kemajuan yang dicapai pada Siklus I, sehingga pada Siklus II dilakukan proses antara lain membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil dengan beranggotakan 3 sampai 4 orang. dan juga guru bekerja keras untuk mendorong peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam bertanya dan memecahkan masalah. Selain itu, agar kartu soal lebih menarik, kartu soal didesain di komputer atau laptop dengan menarik dan menggunakan bahan yang terbuat dari kertas asturo berwarna.

b. Tindakan

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda dan setiap kelompok terdiri dari tiga sampai empat orang. Setiap kelompok diberikan kartu soal dan membuat pertanyaan dalam bentuk soal cerita dengan bimbingan guru, kemudian kartu soal tersebut ditukarkan dengan yang lain untuk diskusi kelompok. Selain dibuat secara kelompok, guru juga membantu membuat soal-soal tersebut agar lebih berbobot. Kemudian jawaban peserta didik dikoreksi dan dilakukan pembahasan soal. Selanjutnya, tes uji coba kembali dilakukan dan diikuti oleh semua peserta didik kelas V.

c. Hasil Pengamatan

Dari hasil tes setelah dilakukan tindakan kedua atau Siklus II diketahui terdapat peningkatan nilai matematika sebesar 14.8 dibandingkan hasil tes tindakan pertama atau Siklus I. Pada Siklus II, 31 peserta didik memperoleh nilai \geq KKM (lebih dari sama dengan KKM) dibandingkan dengan Siklus I yang hanya berjumlah 25 peserta didik. Hasil tes tindakan II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Daftar Nilai Peserta Didik Siklus II

No.	Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
1.	Jumlah Peserta Didik	33
2.	Jumlah Nilai	2840
3.	Nilai Tertinggi	100
4.	Nilai Terendah	60
5.	Rata-rata	86

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata kelas pelajaran matematika yaitu 14,8. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 71,2 dan pada siklus II meningkat menjadi 86, peserta didik aktif dan antusias dalam belajar karena bersaing dalam kelompok diskusi, peserta didik berani mengemukakan pendapat dan pikiran, pemahaman terhadap penyelesaian soal cerita meningkat sehingga mereka lebih percaya diri. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II ini, kelas tersebut memiliki nilai ketuntasan klasikal sebesar 94% yang berarti sudah dikatakan tuntas sehingga tidak perlu melakukan perbaikan lagi.

Pembahasan

Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan guru dalam proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan proses pembelajaran. Untuk mendorong peserta didik belajar, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga memotivasi dan merangsang minat peserta didik untuk belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita adalah dengan menerapkan metode bermain kartu soal.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan kemampuan mengerjakan soal cerita dalam pembelajaran matematika peserta didik kelas V khususnya pada materi skala pada denah. Penerapan metode bermain kartu soal ternyata dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran terkait skala pada denah, selain itu penggunaan kartu soal dapat membuat peserta didik merasa dan lebih berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman et al., (2018) yang mengatakan bahwa manfaat permainan adalah suatu hal menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, permainan memungkinkan suatu partisipasi dalam membuat peserta didik untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung serta memungkinkan penerapan ide atau proyek ke dalam situasi kehidupan nyata di masyarakat, dan bersifat transformatif.

Dengan penerapan bermain kartu soal selama 2 siklus, telah terbukti adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu pada prasiklus sebesar 60,6, dan pada Siklus I menjadi 71,2 kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II sebesar 86. Selain itu jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM 70 sebanyak 25 dari 33 orang pada

Siklus I dan meningkat menjadi 31 orang pada Siklus II. Sehingga nilai ketuntasan klasikal pada Siklus II sebesar 94% yang berarti sudah bisa dikatakan tuntas dan mencapai nilai keberhasilan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tak terhingga saya ucapkan kepada almarhum dan almarhumah kedua orang tua yang telah membesarkan, mendidik dan memberikan kasih sayang, dukungan, doa, pengorbanan yang tak terhingga. Untuk saudara saya yang telah memberikan bantuan baik secara moril maupun materil. Kepada dosen pembimbing lapangan, Kepala Sekolah dan para guru UPTD SD Negeri 47 Parepare yang turut berperan dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di sekolahnya serta para peserta didik yang terlibat langsung selama proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Metode bermain kartu soal merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita. Dengan mengadaptasi permainan ke dalam pembelajaran, peserta didik lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Metode ini juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan menerapkan metode bermain kartu soal, guru dapat menciptakan lingkungan belajar interaktif yang menyenangkan dan membantu peserta didik berhasil dalam memecahkan masalah dalam pengerjaan soal cerita.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran kepada guru untuk menerapkan metode bermain kartu soal sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika, serta mengatur waktu yang terbaik pada saat pembelajaran agar peserta didik dapat belajar tanpa membuang banyak waktu untuk hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan untuk pembelajaran matematika dengan materi yang lain yang mempunyai ciri-ciri yang sama dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 21-32.
- Purwanto. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryanto, & Haryono, A. (2018). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santosa. (2016). *Pengantar Penelitian Naturalistik*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 126-139.