



**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI PENERAPAN METODE PERMAINAN
HOMPIMPA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V SDN 3 NARMADA MEMBACA JAM
TERUTAMA NOTASI 24 PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

Oleh
Rubaiyah
Guru di SDN 3 Narmada

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini adalah : 1. Untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat terhadap materi pelajaran Matematika terutama dalam membaca jam notasi 24; 2. Meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran melalui refleksi diri terhadap kekurangan/kelemahan terhadap sistem pembelajaran yang telah dilaksanakan; 3. Mendeskripsikan tentang metode permainan *hompimpa* dalam mata pelajaran Matematika untuk mengoptimalkan kemampuan membaca jam notasi 24. Desain prosedur perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan membaca jam terutama notasi 24 pada siswa kelas V yaitu dengan metode permainan *hompimpa*. Desain prosedur perbaikan pembelajaran ini dilakukan melalui 3 (tiga) siklus. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut: Proses pelaksanaan tindakan perbaikan dilakukan melalui dua tahap secara berdaur ulang (dalam 2 siklus) yang meliputi (perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi). Dari hasil kegiatan melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dapat ditarik kesimpulan yaitu : a). Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru hendaknya dapat menggunakan berbagai metode yang ada sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara adalah dengan mengefektifkan penggunaan metode permainan *hompimpa* karena siswa berpeluang untuk menemukan sendiri cara-cara memecahkan berbagai masalah yang dialami; b). Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus. Ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II, mengalami peningkatan dari 16,6% menjadi 86,6% dan menjadi 100 % pada siklus III, Dengan demikian upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dengan metode permainan *hompimpa* telah berhasil.

Kata Kunci : *Hompimpa*, Prestasi Belajar, Matematika.

PENDAHUALUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tujuan dari pendidikan nasional yang diamanatkan UUD 1945 yang tertera dalam pembukaan alenia 2 yang tertuang dalam pasal 31. Tujuan pendidikan adalah salah satu tanggung jawab dan beban semua pihak yang bergerak dalam dunia pendidikan untuk merealisasikan peningkatan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui kegiatan pendidikan berupa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Dari paparan di atas jelas bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Semua tahapan pendidikan memberikan pelajaran matematika, yang juga disebut matematika sekolah. Matematika sekolah merupakan bagian dari matematika, dipilih atas dasar kepentingan pengembangan ilmu dan teknologi harus sejalan dengan tuntutan kepentingan peserta didik menghadapi masa depan. Matematika sekolah sebagai salah satu



pelajaran atau bahan kajian yang diberikan dijenjang pendidikan dasar dan menengah juga harus dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional (Soedjadi, 1999:133).

Dalam pelajaran matematika, banyak siswa yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Dimana yang menjadi masalah adalah siswa kurang bersemangat dalam belajar, serta nilai siswa khususnya dalam materi membaca jam 24 masih jauh di bawah kriteria ketuntasan belajar. Biasanya guru juga dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah sehingga guru yang lebih aktif sementara siswanya pasif.

Permasalahan yang terjadi di kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat khususnya pelajaran matematika adalah kurangnya pemahaman tentang membaca waktu (jam). Pada pembelajaran Matematika, kompetensi dasar "Menuliskan tanda waktu dengan menggunakan notasi 24 jam", siswa kesulitan memahami penjelasan guru, jika dilihat dari hasil evaluasi akhir prasiklus mencapai 40% dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 60% yang belum mencapai KKM, sehingga baru sebagian kecil saja ketercapaian ketuntasan klasikal dan yang belum memenuhi target masih lebih besar.

Berdasarkan analisis permasalahan di atas penulis ingin membenahi pembelajaran dengan menerapkan metode permainan *hompimpa*. *Hompimpa* atau *hompimpa* adalah sebuah cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan [telapak tangan](#) yang dilakukan oleh minimal tiga peserta. Secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata *hompimpa*. Ketika mengucapkan suku kata terakhir (pa), masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas. Pemenang adalah peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para peserta lainnya. Ketika peserta lainnya sudah menang, peserta yang kalah ditentukan oleh dua peserta yang tersisa dengan melakukan [suten](#). Biasanya *hompimpa* digunakan oleh anak-anak untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan.

Sewaktu bermain [petak umpet](#) misalnya, anak yang kalah *hompimpa* mendapat giliran sebagai penjaga pos. Dengan permainan *hompimpa* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa membaca jam terutama notasi 24 pada mata pelajaran Matematika.

LANDASAN TEORI

A. Belajar

Menurut Djamarah (1994:24) menyatakan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan pesan-pesan dari sejumlah bahan yang

Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud dengan belajar dalam penelitian ini yaitu suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan pesan-pesan dari sejumlah bahan yang telah dipelajari dengan menggunakan metode permainan *hompimpa*.

B. Metode

Menurut Wiranto Surakhmad, metode adalah cara yang ada di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Hal ini berlaku baik bagi guru (metode mengajar) maupun bagi siswa (metode belajar).

C. Metode Permainan *Hompimpa*

1. Pengertian Metode Permainan *Hompimpa*

Menurut Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian.

Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan



organisasi dengan lebih baik. Lain halnya Joan Freeman dan Utami Munandar (dalam Andang Ismail, 2009: 27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

2. Langkah-Langkah Metode Permainan *Hompimpa*

Dalam memainkan metode permainan *hompimpa* atau *hompimpah* harus memenuhi langkah-langkahnya yaitu

- Hompimpa* digunakan oleh anak-anak untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan
- Dimainkan minimal tiga peserta.
- Cara untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dengan menggunakan [telapak tangan](#) yang dilakukan oleh
- Secara bersama-sama, peserta mengucapkan kata *hom-pim-pa*
- Ketika mengucapkan suku kata terakhir (pa), masing-masing peserta memperlihatkan salah satu telapak tangan dengan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.
- Dalam *hompimpa* dilakukan dengan lagu ber lirik "*Hompimpa alaium gambreng. Mpok Ipah pakai baju rombeng.*"
- Pemenang adalah peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari para peserta lainnya.
- Ketika peserta lainnya sudah menang, peserta yang kalah ditentukan oleh dua peserta yang tersisa dengan melakukan [suten](#).

Biasanya. Sewaktu bermain [petak umpet](#) misalnya, anak yang kalah *hompimpa* mendapat giliran sebagai penjaga pos. Permainan *hompimpa* yang tadinya hanya digunakan untuk menentukan kalah dan menang, bisa juga digunakan sebagai pembelajaran dalam hal ini berhitung. Penggunaan permainan *hompimpa* sebagai media pembelajaran membaca jam akan membuat anak senang sehingga penanaman materi membaca jam notasi 24 bisa dengan mudah dilakukan. Permainan ini hanya menggunakan jari-jari tangan setiap ada aba-aba *hompimpa* maka peserta permainan mengeluarkan sejumlah jari tangan.

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

Open Journal Systems

Setelah semua jari dikeluarkan yang ditunjuk sebagai ketua segera menghitung jumlah jari keseluruhan. Jika permainan ini kita gunakan untuk membaca jam notasi 24 maka jumlah maksimal jari haruslah 24. Karena jumlah maksimal 24, tentu saja jumlah itulah yang harus dibagi rata dengan anggota kelompok. Jika beranggota 4 orang maka masing-masing peserta mengeluarkan maksimal 6 jari, jika 6 orang maksimal 4 jari, jika 2 orang maksimal 12 jari intinya jari keseluruhan harus berjumlah 24. Setiap peserta harus merahasiakan jumlah jari yang akan dikeluarkan sehingga hanya setelah semua jari disatukan baru barulah bisa dihitung jumlahnya oleh ketua dan langsung ditebak jam berapa serta waktu yang ditunjukkan oleh jam tersebut apakah pagi, siang, sore ataupun malam. Siapa yang paling cepat mencapai mencapai 3 kali menyebut dengan benar dialah pemenangnya.

D. Prestasi Belajar

Sudjono dalam Wahyu (1998) menjelaskan bahwa prestasi dipergunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam penentuan nilai akhir, sebab prestasi atau pencapaian peserta didik yang dilambangkan dengan nilai-nilai hasil belajar pada dasarnya mencerminkan sampai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditentukan bagi masing-masing individu.

Udin S. Winataputra (2005 :4.12) menyatakan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar siswa akan diperoleh setelah siswa menempuh proses atau pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar (learning experience) merupakan suatu proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh atau perubahan perilaku seseorang secara akademik, berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh dari suatu kegiatan.

E. Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi merupakan istilah lain dari pendekatan, metode, atau cara. Menurut Udin S. Winataputra & Tita Rosita (1995 :124) istilah



strategi secara harfiah adalah akal atau siasat. Sedangkan strategi pembelajaran diartikan sebagai urutan langkah atau prosedur yang digunakan guru untuk membawa siswa dalam suasana tertentu untuk mencapai tujuan belajarnya.

Hisyam Zaini, Bermawy Munthe & Sekar Ayu Andini (2007) mendefinisikan pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran.

Aktifitas siswa belajar di kelas terwujud bila terjadi interaksi antar warga kelas. Boakes dalam Mar'at (1984) menyatakan bahwa didalam interaksi ada aktifitas yang bersifat resiprokal (timbal balik) dan berdasarkan atas kebutuhan bersama, ada aktifitas dari pengungkapan perasaan, dan ada hubungan untuk tukar menukar pengetahuan yang didasarkan *take and give* yang semuanya dinyatakan dalam bentuk tingkah laku dan perbuatan.

F. Matematika

Dipandang dari pengetahuan dan pengalaman yang berbeda, Matematika adalah ratu ilmu (*matematies is the queen of sciences*), maksudnya matematika itu tidak tergantung pada bidang studi lain, bahasa, dan istilah yang cermat yang disepakati secara bersama, ilmu deduktif, ilmu tentang pola keturunan, ilmu, tentang struktur organisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil. Matematika adalah ilmu (Ruseffendi, 1977:261)

Jame dan James dalam Karso (1998:72) menyatakan bahwa matematika itu adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah dan banyaknya terbagi dalam tiga bidang yaitu, aljabar, analisis dan geometri. Matematika timbul karena pikiran manusia yang berhubungan ide, proses dan penalaran.

METODE PENELITIAN

A. Subjek Tempat Waktu Penelitian

Vol.13 No.4 Nopember 2018

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa V Sekolah Dasar Negeri 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat. Siswa kelas V berjumlah 30 orang yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian akan dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat. Waktu penelitian akan dilaksanakan selama tiga bulan.

B. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Desain prosedur perbaikan pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pokok bahasan membaca jam terutama notasi 24 pada siswa kelas V yaitu dengan metode permainan *hompimpa*. Desain prosedur perbaikan pembelajaran ini dilakukan melalui 3 (tiga) siklus. Adapun desain penelitiannya sebagai berikut: Proses pelaksanaan tindakan perbaikan dilakukan melalui dua tahap secara berdaur ulang (dalam 2 siklus) yang meliputi (perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi)

C. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah terkumpul dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Data berupa komentar dan hasil observasi tentang proses perbaikan pembelajaran dianalisis secara kualitatif. Sementara untuk data berupa skor hasil tes dianalisis secara kuantitatif. Analisis data yang berupa skor hasil tes menggunakan standar Kriteria Ketuntasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Penelitian perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat, pada mata pelajaran Matematika tentang membac jam notasi 24 dengan jumlah siswa 30 orang terdiri dari 18 orang yang terdiri dari laki-laki dan 12 perempuan. Berikut diskripsi tentang penelitian yang telah dilakukan.

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, diperoleh data pra siklus seperti di atas terhadap keadaan perolehan nilai siswa terhadap kemampuannya memahami materi mata pelajaran Matematika dengan Kriteria

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

Open Journal Systems



Ketuntasan Minimal (KKM) 60. Dari jumlah siswa sebanyak 30 orang, siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 17 orang (56,6%). Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 13 orang (33,4%), diantaranya terdapat 8 siswa memperoleh nilai 60 – 70, ada 3 orang siswa memperoleh nilai 71 – 80, dan ada 2 orang siswa memperoleh nilai di atas 81. Dapat disimpulkan bahwa prestasi siswa sangat rendah dengan pencapaian ketuntasan 43,4 % sedangkan yang tidak tuntas 56,6 %. Berdasarkan hasil prasiklus tersebut maka peneliti merencanakan tindakan perbaikan dilakukan melalui dua tahap secara berdaur ulang (dalam 2 siklus) yang meliputi (perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi). Berikut pelaksanaan perbaikan pada siklus pertama

Pelaksanaan Siklus I

Dari data, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa terhadap pemahaman materi mata pelajaran Matematika (Memahami membaca jam notasi 24) sedikit meningkat. Siswa yang memperoleh nilai 60 ke atas sebanyak 16 orang dari 30 siswa (53,4%), diantaranya 5 siswa yang memperoleh nilai ≥ 81 . Serta 7 siswa yang memperoleh nilai 60 – 70 atau 23,3 %, ada 4 siswa yang memperoleh nilai 71 – 80, dan 5 orang siswa atau 13,3 % yang memperoleh nilai di atas 80. Selebihnya 10 siswa (46,6 %) memperoleh nilai di bawah 60 (tidak mencapai ketuntasan).

Dapat diketahui pula bahwa target keberhasilan siswa terhadap pemahaman materi Memahami membaca jam notasi 24 sudah mencapai 53,4%. Sedangkan kegagalan yang dicapai siswa adalah sebesar 46,6 %. Capaian prosentase keberhasilan siswa yang 53,4% tersebut masih di bawah dari yang diharapkan peneliti yaitu sebesar 80% ke atas.

Jika dihubungkan dengan indikator keberhasilan, maka 53,4% berarti ketuntasan belajar secara klasikal belum tercapai. Karena 53,4% siswa yang mencapai tingkat penguasaan minimal.

Pelaksanaan Siklus II

Setelah menentukan rumusan masalah yang menjadi inti perbaikan pada siklus I maka

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>

Open Journal Systems

selanjutnya penulis merencanakan suatu tindakan strategis yang mampu untuk menjabarkan langkah-langkah yang akan diambil dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran sehingga apa yang menjadi fokus perbaikan dimungkinkan untuk dapat diatasi sesuai dengan yang diharapkan.

Proses pelaksanaan tindakan perbaikan dilakukan melalui dua tahap secara berdaur ulang (dalam 2 siklus) yang meliputi (perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi).

Hasil Evaluasi dapat diketahui bahwa kemampuan siswa terhadap pemahaman materi mata pelajaran Matematika (Membaca jam notasi 24) sudah sangat meningkat. Siswa yang memperoleh nilai 60 ke atas sebanyak 26 orang dari 30 siswa atau 86,66%, diantaranya 7 siswa yang memperoleh nilai 60 – 70, ada 14 siswa yang memperoleh nilai 71 – 80, dan 5 orang siswa yang memperoleh nilai di atas 80. Selebihnya hanya tinggal 4 siswa atau 13,33% memperoleh nilai di bawah 60 (tidak mencapai ketuntasan).

Dari data tersebut, dapat dipaparkan bahwa target keberhasilan siswa terhadap pemahaman materi “Membaca jam notasi 24” sudah mencapai 86,66%. Sedangkan kegagalan yang dicapai siswa adalah sebesar 13,33%. Capaian prosentase keberhasilan siswa yang 86,6% tersebut sudah melebihi dari yang diharapkan peneliti yaitu sebesar 80% ke atas.

Pelaksanaan Siklus III

Setelah mendesain pembelajaran untuk perbaikan pada siklus III maka selanjutnya penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran sehingga apa yang menjadi fokus perbaikan dimungkinkan untuk dapat diatasi sesuai dengan yang diharapkan. Proses pelaksanaan tindakan perbaikan dilakukan meliputi (perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi).

Dari hasil evaluasi dapat diketahui bahwa kemampuan siswa terhadap pemahaman materi mata pelajaran Matematika (Membaca jam notasi 24) sudah sangat meningkat. Siswa yang memperoleh nilai 60 ke atas sebanyak 0 orang dari 30 siswa atau 00,00%, diantaranya 0 siswa yang memperoleh nilai 60 – 70, sedangkan siswa yang memperoleh nilai 71 – 80 tidak ada, dan 30 orang



siswa yang memperoleh nilai di atas 81 atau 100%. Semua siswa pada siklus III mencapai nilai rata-rata 90, maka semua siswa mencapai ketuntasan.

Dari data tersebut, dapat dipaparkan bahwa target keberhasilan siswa terhadap pemahaman materi “Membaca jam notasi 24” sudah mencapai 100%. Sedangkan kegagalan yang dicapai siswa adalah sebesar 00,00%. Capaian prosentase keberhasilan siswa yang 100% tersebut sudah melebihi dari yang diharapkan peneliti yaitu sebesar 80% ke atas.

Tahapan refleksi perlu untuk mengkaji segala hal yang telah terjadi selama pelaksanaan tindakan dan observasi berlangsung, dengan mengkaji kembali, peneliti dapat mengetahui kegiatan yang telah dihasilkan dan yang belum dicapai pada saat pelaksanaan tindakan dan observasi.

Setelah guru bersama observer mengadakan diskusi mengenai hasil observasi tersebut, telah terjadi perubahan yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus III, yaitu : Guru telah mampu mengalokasikan waktu dengan baik. Guru telah memberikan bimbingan dengan baik. Guru telah memberikan bimbingan pada pengerjaan soal latihan. Guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti LKS. Penunjukan siswa dalam memberikan contoh sudah dilakukan dengan benar. Guru sudah bisa mengelola kelas dalam Permainan dan diskusi kelompok. Guru sudah melakukan refleksi dengan benar. Pesan-pesan moral sudah tersampaikan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi, yaitu menganalisis, menjelaskan, dan mengumpulkan hasil-hasil/data dari observasi dan hasil tes siswa yang digunakan untuk mengetahui apakah dengan penerapan metode permainan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V pada siklus III, terjadi peningkatan dalam perolehan nilai siswa di atas nilai KKM yaitu 100% sesuai dengan yang diharapkan peneliti, sehingga secara klasikal ketuntasan belajar siswa pada siklus III mencapai di atas 80% maka siklus III dihentikan dan dinyatakan berhasil.

Pembahasan Per Siklus

Vol.13 No.4 Nopember 2018

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat Kecamatan Lingsa melalui penerapan metode permainan *Hompimpa* Pembelajaran diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan apersepsi kepada siswa, selanjutnya pembelajaran di laksanakan sesuai tahapan yang terdapat pada metode permainan *hompimpa*

Penelitian dilaksanakan dalam III siklus. Siklus I terdiri atas 1 kali pertemuan, siklus II terdiri atas 1 kali pertemuan dan siklus III terdiri atas 1 kali pertemuan. Adapun materi yang dibahas pada siklus I yaitu memahami membaca jam notasi 24, pada siklus II yaitu membaca jam notasi 24 begitu pula pada siklus III materinya sama. Adapun hasil penelitian berupa aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dilihat bahwa rata-rata aktivitas belajar dan nilai rata-rata dari siklus I, II, III sudah meningkat. Hali ini dikarenakan pembelajaran pada siklus III dilaksanakan berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya. Hasil penelitian siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa adalah 58,8 dengan dengan ketuntasan belajar 6,67%., sedangkan siklus I nilai rata-rata kelas adalah 67,8 dengan ketuntasan belajar 16,7%. Rata-rata hasil belajar pada siklus II siswa adalah 76,4 dengan ketuntasan belajar 86,6 %. Sedangkan pada siklus III nilai rata-rata kelas adalah 90,0 dengan ketuntasan belajar 100%. Proses pembelajaran pada siklus III dilaksanakan berdasarkan refleksi pada siklus II, guru melakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus II. Pada siklus III, guru lebih memperhatikan bimbingan ke masing-masing kelompok pada saat diskusi berlangsung. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang main-main dalam kelompoknya, hal ini membuat siswa terfokus terhadap pembelajaran. guru juga memberikan siswa motivasi untuk bertanya, sehingga siswa tidak takut untuk bertanya. selain itu, guru juga memberikan aplus kepada siswa yang mengemukakan pendapatnya. Guru juga

<http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>



lebih mengarahkan siswa pada saat siswa menyimpulkan hasil diskusi dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data pada setiap siklus disimpulkan bahwa Pelaksanaan proses perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas di kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dengan materi membaca jam notasi 24, bahwa rata-rata skor belajar siswa dari siklus I meningkat yaitu dari 67,8 pada siklus II dan meningkat menjadi 76,4 dan pada siklus III dan meningkat menjadi 90,0 pada siklus III dengan kategori sangat baik. Ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dan III mengalami peningkatan dari 16,6% menjadi 86,6%, dan meningkat pada siklus III menjadi 100%. Dengan demikian upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dengan metode permainan telah berhasil.

Hal ini dikarenakan tahap-tahap belajar dilaksanakan dengan lebih baik dibandingkan pada siklus sebelumnya. Kerja kelompok pada siklus III pada saat mengerjakan LKS sudah sangat kompak, hal ini terlihat adanya pembagian tugas antara masing-masing anggota kelompok untuk mengerjakan soal-soal yang terdapat di dalam LKS, dan antusias siswa dalam proses pembelajaran makin meningkat dibandingkan pada siklus sebelumnya. Besar peningkatan masing-masing siklus terjadi peningkatan persiklus, yaitu sebagai berikut: Ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II dan ke siklus III, mengalami peningkatan dari 16,6% menjadi 86,6%, menjadi 100%. Dengan demikian upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dengan metode permainan *hompimpa* telah berhasil.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas di kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada

Kabupaten Lombok Barat dapat ditarik kesimpulan yaitu :

- a. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru hendaknya dapat menggunakan berbagai metode yang ada sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara adalah dengan mengefektifkan penggunaan metode permainan *hompimpa* karena siswa berpeluang untuk menemukan sendiri cara-cara memecahkan berbagai masalah yang dialami.
- b. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus. Ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II, mengalami peningkatan dari 16,6% menjadi 86,6% dan menjadi 100 % pada siklus III, Dengan demikian upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN 3 Narmada Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat dengan metode permainan *hompimpa* telah berhasil

Saran

- a. Untuk membangun pemahaman siswa terhadap konsep materi yang akan disampaikan, seorang guru hendaknya mampu mengembangkan metode pembelajaran serta menggunakan media yang tepat dan benar.
- b. Dalam membuat langkah-langkah kerja didalam Lembar Kerja Siswa kata/kalimat yang digunakan sebaiknya yang mudah dimengerti. Karena kurangnya kemampuan siswa dalam mengalokasikan antara rumusan masalah dengan hasil observasi sering dikarenakan kalimat/kata-kata yang merupakan petunjuk kerja kurang dipahami siswa.
- c. Untuk meningkatkan keterampilan siswa mengabstraksikan konsep, maka frekuensi latihan-latihan dan penugasan perlu diperbanyak.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agus Taufik, 2004, Teori-teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran (pendidikan Anak SD). Universitas Terbuka. Jakarta
- [2] Andayani, dkk, 2009, Pemanjapan Kemampuan Profesional. Universitas Terbuka. Jakarta
- [3] Din Wahyudi, dkk, 2007, Pengantar Pendidikan. Universitas Terbuka. Jakarta
- [4] Eni Pujiastuti, 2004, Fasilitator. Depdiknas. Jakarta
- [5] Gatot Mahsetyo, dkk, 2009. Pembelajaran Matematika SD. Universitas Terbuka. Jakarta
- [6] Hera Lestari Mikarsa, dkk, 2009, Pendidikan Anak di SD. Universitas Terbuka. Jakarta
- [7] Hompimpa id. wikimedia.org/wiki/Hompimpa
- [8] I.G.A.K Wardani, dkk, 2007, Pengantar Pendidikan Luar Biasa. Universitas Terbuka. Jakarta
- [9] Metode Permainan dalam pembelajaran. <http://belajarpsikologi.com/>
- [10] Mulyana Sumantri, Nana Syaodih, 2005, Perkembangan Peserta Didik. Universitas Terbuka. Jakarta
- [11] Wardani, I.G.A.K, Kuswaya,W, Noehi Nasution, 2004, Penelitian Tindakan Kelas. Universitas Terbuka. Jakarta.