

PERMAINAN TEMPEL URUTKAN (TELUR) BERBANTUAN MEDIA KERTAS WARNA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN

Prida Yulandari¹, I. Isrok'atun², Dadang Kurnia³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: prida.yulandari93@student.upi.edu

²Email: Isrokatun@gmail.com

³Email: dadangkurnia@upi.edu

Abstract

Initial research conducted on students of grade V SDN 1 Kepongpongan about mathematics subject matter that is the addition of fractions to get the value of learning outcomes that have not been satisfactory. Therefore, there should be efforts made to overcome the problem is by doing game Paste Sort (Egg) media colored paper aid in learning about the addition of fractions. Research method used in this research is Classroom Action Research (PTK). According to preliminary data of student learning result, obtained as many as 6 students or 17% is stated thoroughly and 29 other students or about 83% expressed unfinished. In the first cycle has increased, as many as 16 students or about 46% passed and 19 other students or about 54% declared unfinished. In the second cycles, increased by quite drastically as many as 35 students or 100% expressed in learning.

Keywords: *Paste Game Sort (Egg); Color Paper Media; Student Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan bidang studi yang berperan penting dipelajari oleh semua jenjang pendidikan. Hal tersebut karena matematika merupakan ilmu yang sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupannya di tengah masyarakat. Ketika siswa berada pada lingkungan masyarakat, dia akan dihadapkan pada suatu permasalahan yang berkaitan dengan matematika yaitu contohnya jual-beli. Dalam prinsip jual beli seseorang harus dapat menguasai prinsip matematika mengenai operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Suherman, Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, 2001) Selain permasalahan jual beli, siswa juga dihadapkan pada permasalahan mengenai sikapnya yang harus jujur dan adil dalam bertindak. Misalnya saja ketika seorang siswa berulang tahun dan dia akan memberikan sebuah kue ulang tahunnya kepada teman-temannya yang berjumlah banyak, siswa harus dapat memotong kue tersebut secara jujur dan adil sebanyak jumlah teman-temannya.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan dan dikuasai dengan baik sejak usia sekolah dasar. (Martini Dwi Purnama, 2017) Berdasarkan hal tersebut, mata pelajaran matematika terdapat

pada semua jenjang pendidikan dengan memberikan bekal kepada siswa mengenai berbagai kemampuan berpikir.

Untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kualitas yang mumpuni, dalam proses pembelajaran harus dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga konsep ilmu matematika yang didapat oleh siswa dapat diaplikasikan sesuai dengan kehidupan nyata. Misalnya saja, dalam materi penjumlahan pelajaran mengenai pecahan. Disana siswa diajarkan mengenai konsep pecahan yaitu membagi sesuatu secara rata dan adil. Dalam pengaplikasian pada kehidupan nyata, siswa akan mampu membagi sesuatu secara rata disertai sikap yang jujur dan adil. Kemampuan yang menjadi modal penting dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan menghitung. Salahsatu kemampuan menghitung yang akan dikembangkan oleh guru kepada siswanya adalah kemampuan menghitung pecahan. (Masdika, 2007)

Pembelajaran matematika yang abstrak bagi siswa SD harus dapat dikemas menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih metode dan media pembelajaran yang cocok diterapkan pada siswa SD yang masih berpikir secara konkret.

Metode pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat sehingga aktivitas siswa menjadi aktif dan pengetahuan pun akan mudah diperoleh dan diingat siswa. Oleh karena itu, metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran harus memperhatikan tahap perkembangan siswa SD yang menurut teori Piaget berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai akan lebih mudah memahami suatu konsep pengetahuan melalui benda-benda konkret. Untuk menerapkan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa SD dan dapat menyenangkan bagi mereka, kita juga harus bertumpu pada teori yang diungkapkan oleh Zoltan P. Dienes. Dasar teorinya berlandaskan pada teori Piaget yang pengembangannya ditujukan pada anak-anak sehingga anak-anak akan merasa tertarik dalam mempelajari matematika. (Tiurlina, 2006) Hal tersebut berarti suatu konsep atau prinsip pembelajaran matematika yang disajikan berupa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan dapat berperan baik jika dimanipulasi.

Pembelajaran matematika yang abstrak bagi siswa SD dapat diciptakan oleh guru dengan cara menggunakan media yang tepat. Setiap konsep matematika yang abstrak diajarkan dengan menggunakan media akan membuat pengetahuan yang didapatkan siswa menjadi mudah dipahami dan akan bertahan dalam memori siswa. Untuk menjembatani pikiran siswa SD yang masih memerlukan benda-benda konkret untuk memahami suatu konsep pembelajaran matematika yang abstrak diperlukan suatu media pembelajaran. (Aqib, 2013)

Namun pada kenyataannya, pembelajaran di SD belum menyesuaikan pada karakteristik dari siswa SD itu sendiri. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi data awal yang dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2016 di SDN 1 Kepongpongan, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon dalam bidang studi matematika kelas V tahun ajaran 2016/2017 diperoleh data pada saat proses pembelajaran yaitu terkait dengan kinerja guru dan aktivitas siswa.

Kinerja guru yang muncul sesuai dengan harapan mendapat kriteria baik sekali. Namun ada beberapa indikator yang tidak terlaksana. Pada saat pembelajaran mengenai materi

penjumlahan pecahan kinerja guru yang muncul sesuai dengan harapan yaitu mendapat kriteria baik sekali. Hanya ada beberapa indikator yang tidak terlaksana. Namun pada saat pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya-jawab tanpa mengembangkan metode yang variatif. Pembelajaran masih berpusat pada guru dimana peran guru sangat mendominasi saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang dilibatkan didalamnya. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang semangat, antusias, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat mengantuk, melamun, bercanda, dan mengobrol dengan temannya saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada saat mendemonstrasikan media pembelajaran, guru tidak mengembangkan kemampuan siswa untuk menggunakan media. Guru hanya mendemonstrasikan penggunaan media kertas lipat berwarna yang berukuran 20 cm × 20 cm tanpa menyuruh siswa untuk mencobanya. Selain itu ketika guru mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran, media tersebut kurang terlihat oleh siswa yang duduk dibelakang.

Aktivitas siswa yang tergambar memiliki interpretasi cukup. Berdasarkan fakta di lapangan terlihat bahwa beberapa siswa kurang antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Mereka terlihat mengantuk, melamun, bercanda, dan mengobrol dengan temannya. Selain itu, sebagian besar siswa pasif saat mengikuti pembelajaran. Ketika guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas hanya siswa-siswa unggul saja yang mau mengerjakannya ke depan kelas. Pada saat mengerjakan soal mengenai penjumlahan pecahan, hasil yang didapatkan belum memuaskan. Hal tersebut karena sebagian besar siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Dari 35 siswa, hanya 6 siswa atau 17% yang dinyatakan tuntas sedangkan 29 siswa lainnya atau 83% dinyatakan belum tuntas.

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran tersebut maka guru merancang sebuah metode dan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa selama pembelajaran. Oleh sebab itu, dirancanglah sebuah perencanaan pembelajaran untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran berupa permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan.

Permainan Tempel Urutkan (Telur) merupakan metode pembelajaran yang membuat siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan. (Djuanda, 2006) Selain mendapatkan ilmu dari pembelajaran yang dilakukan, siswa juga mendapatkan kesempatan untuk bermain sehingga keinginan bermainnya secara tidak disengaja juga dapat tersalurkan. Selain menyenangkan, metode pembelajaran menggunakan permainan juga sangat efektif digunakan kepada siswa SD untuk mengantarkan pemahaman materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret. Apalagi konsep pada materi pelajaran matematika yang abstrak yang sulit dipahami siswa SD yang masih berfikir konkret. (Djuanda, Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan, 2006) Melalui kegiatan permainan, siswa dapat memahami suatu konsep pembelajaran dengan cara melakukan dan mengalami sendiri secara langsung suatu kegiatan pembelajaran secara menyenangkan.

Permainan Tempel Urutkan (Telur) adalah kompetisi yang terjadi antarkelompok yang berlangsung selama pembelajaran. Tahap kompetisi antarkelompok dapat melatih ketelitian dan kecepatan siswa dalam menghitung penjumlahan pecahan. Selain itu, kompetisi selama pembelajaran dapat membuat aktifitas siswa menjadi lebih teratur dan dapat menertibkan

siswa di kelas tersebut. Permainan tersebut dibantu oleh sebuah media bernama media kertas warna.

Media tersebut digunakan siswa untuk membantu mereka menghitung penjumlahan pecahan. (Sundayana, 2015) Melalui media tersebut siswa melakukan aktivitas mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan untuk mencari jawaban yang berkenaan dengan penjumlahan pecahan. Dengan adanya media, pembelajaran akan lebih banyak melibatkan siswa dan peran guru hanya sebagai fasilitator dan motivator sehingga pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi yang baik bagi siswa. Menurut Pembelajaran yang didominasi oleh pengajar akan cenderung untuk menyikapi pembelajar tanpa menumbuhkan motivasi. (Berutu, Penerapan Metode Permainan dengan Berbantuan Tangram untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika pada Materi Bangun Datar, 2013)

Berdasarkan permasalahan pembelajaran penjumlahan pecahan di kelas V SDN 1 Kepongpongan, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi penjumlahan pecahan diperlukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Berikut ini merupakan rumusan masalah yang dijadikan sebagai dasar dalam pengaplikasian metode pembelajaran yang berupa permainan bernama Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna pada pembelajaran penjumlahan pecahan yaitu.

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai penjumlahan pecahan dengan metode pembelajaran dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna di Kelas V SDN 1 Kepongpongan?
2. Bagaimana peningkatan kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran penjumlahan pecahan dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna di Kelas V SDN 1 Kepongpongan?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran penjumlahan pecahan dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna di Kelas V SDN 1 Kepongpongan?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran penjumlahan pecahan dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna di Kelas V SDN 1 Kepongpongan?

METODE PENELITIAN

Desain/Metode/Pendekatan/Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Tegart. (Tukiran Taniredja, 2006) Dengan demikian model tersebut menggunakan beberapa siklus yang terdiri dari beberapa tahap yang saling berkaitan yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, kemudian mengadakan perencanaan kembali.

Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di kelas V SDN 1 Kepongpongan. Setelah itu

melakukan kolaborasi dan mempersiapkan observer, waktu, fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dengan guru-guru di tempat tersebut. Memilih dan menetapkan tindakan dengan mempersiapkan RPP. Pada RPP ditetapkan indikator dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. memilih metode pembelajaran Tempel Urutkan (Telur), media pembelajaran kertas warna, sumber belajar, membuat LKS berdasarkan metode permainan Telur berbantuan media kertas warna, lembar observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, format catatan lapangan, dan membuat serta mempersiapkan alat evaluasi berupa soal.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan sebuah tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tahap ini adalah tahap dimana seorang peneliti melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat. Tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk kegiatan yang langkah-langkahnya sesuai dengan tindakan yang dipilih yaitu permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai observer dan yang bertindak sebagai guru pada pembelajaran adalah guru wali kelas V. Pengamatan difokuskan pada kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) dengan berbantuan media kertas warna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan dilakukanlah kegiatan pengumpulan data seperti observasi kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran, serta tes hasil belajar, sehingga diperoleh data yang berkaitan dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dipahami, diuji, dicarikan keterkaitannya dengan teori yang relevan. Data yang sudah dianalisis-sintesis tersebut kemudian melalui proses refleksi dapat diambil kesimpulan yang tepat dan akurat.

Pada tahap refleksi, peneliti mengkaji data-data yang telah dikumpulkan pada saat observasi di pelaksanaan tindakan. Data yang telah dikaji akan didapatkan gambaran tentang pelaksanaan tindakan. Kemudian dapat disimpulkan, apakah pada tindakan pelaksanaan sudah mencapai target yang telah ditetapkan atau masih perlu diadakan perbaikan lagi.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SDN 1 Kepongpongan yang berlokasi di Desa Kepongpongan, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon. Pemilihan lokasi ini berdasarkan kepada pertimbangan-pertimbangan tertentu.

Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa terdapat permasalahan khususnya pada mata pelajaran Matematika kelas V tentang materi "Penjumlahan Pecahan". Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa 83% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM sedangkan 17% lainnya dinyatakan memenuhi KKM. Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan suatu tindakan untuk dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SDN 1 Kepongpongan.

Peneliti pernah menempuh pendidikan Sekolah Dasar selama enam tahun di SD tersebut sehingga peneliti mencoba untuk memberikan sedikit ilmu dan wawasannya untuk melakukan penelitian. Selain itu, bukti cinta terhadap almamater yang telah memberikan banyak ilmu

dan pengalamannya sehingga dapat menghantarkan peneliti ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sekolah tersebut terbuka terhadap pembelajaran yang memiliki inovasi baru yaitu permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna yang diterapkan pada pembelajaran matematika pada materi penjumlahan pecahan.

Sekolah tersebut terletak dekat dengan daerah asal peneliti yaitu di Cirebon. Meskipun demikian akan menjadi tantangan bagi peneliti yang sedang menempuh pendidikan di daerah Sumedang.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Kepongpongan tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 35 orang (16 orang perempuan dan 19 orang laki-laki).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 1 Kepongpongan adalah dengan menggunakan observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, wawancara, soal tes hasil belajar, dan catatan lapangan.

Teknik Pengolahan dan Analisa Data

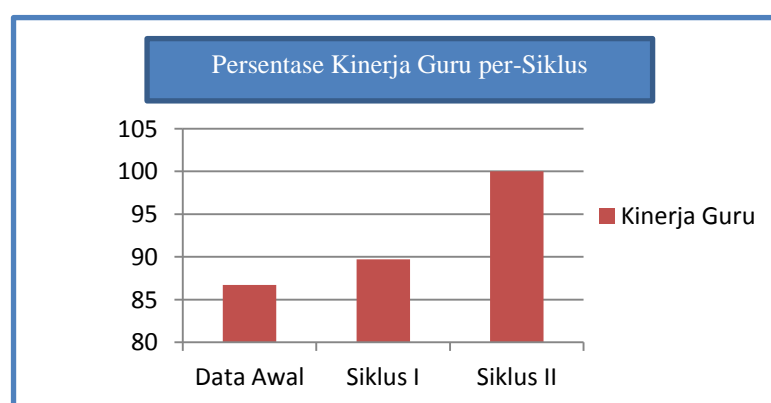
Teknik pengolahan data dalam penelitian ini adalah secara kualitatif. (Hanifah, Memahami Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya, 2014) Berdasarkan hal tersebut, data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan tes hasil belajar diolah dan dikaji. Setelah itu, kemudian dianalisis hasilnya dan diuraikan berupa penjelasan yang menggambarkan kegiatan pembelajaran yang telah terjadi sehingga dapat diketahui berbagai masalah dan hambatan seperti apa yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data sudah dilakukan peneliti pada saat sebelum tindakan dilakukan, saat proses tindakan dilakukan, dan setelah tindakan dilakukan. (Hanifah, 2014)

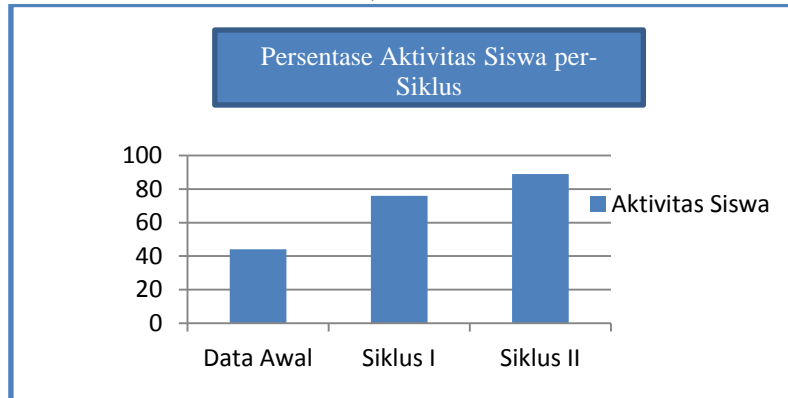
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

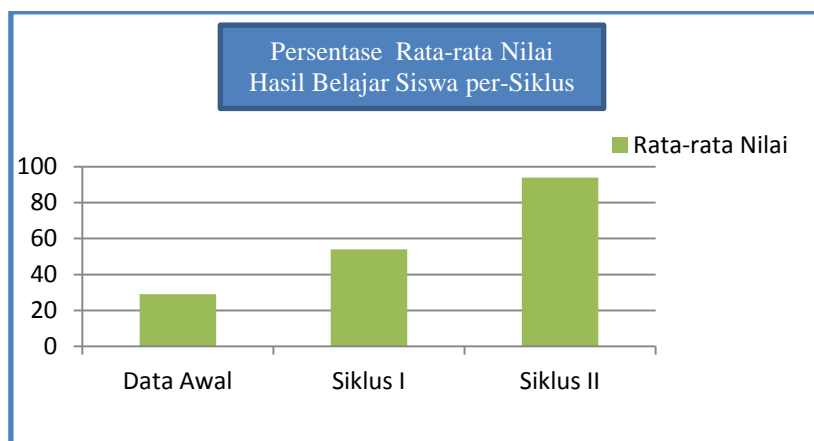
Hasil penelitian dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna pada materi penjumlahan pecahan mengalami peningkatan yang baik pada kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari pemaparan data yang telah dilakukan di bawah ini.



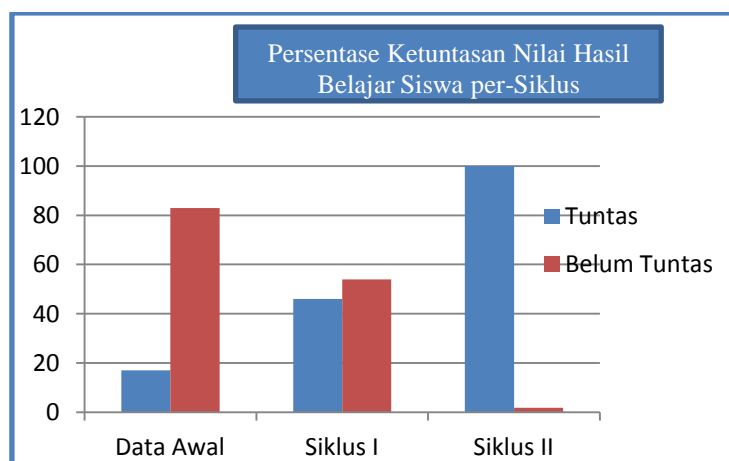
Gambar 1.1 Diagram Perbandingan Persentase Paparan Data Kinerja Guru Pada Data awal, Siklus I dan Siklus II



Gambar 1.2 Diagram Perbandingan Persentase Paparan Data Aktivitas Siswa Pada Data awal, Siklus I dan Siklus II



Gambar 1.3 Diagram Perbandingan Persentase Rata-rata Nilai Hasil Belajar pada Data Awal, Siklus I dan II



Gambar 1.4 Gambar Diagram Persentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Data Awal, Siklus I dan II

Pembahasan

Penelitian dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna memberikan hasil yang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pemaparan data penelitian yang telah dilakukan. Dari tindakan yang telah diberikan, pada setiap siklusnya mengalami peningkatan yang memuaskan. Peningkatan tersebut terjadi pada kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus disebabkan oleh pembelajaran yang telah mengalami pencapaian target yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun pemaparan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut.

Pada kinerja guru data awal baru mencapai 86,7% dengan kriteria baik sekali. Kemudian pada siklus I ternyata guru telah melaksanakan indikator yaitu 89,7% dengan kriteria baik sekali. Lalu pada siklus II, kinerja guru pun telah mencapai seluruh indikator yang ditargetkan yaitu 100%.

Berdasarkan aktivitas siswa pada data awal, mendapatkan skor 140 dengan presentase 44,4%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I aktivitas siswa mengalami peningkatan meskipun belum mencapai target. Aktivitas siswa pada saat siklus I diperoleh informasi skor 240 dengan presentase 76%. Kemudian pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan yang sudah mencapai target. Aktivitas siswa pada saat siklus II mendapatkan skor 281 dengan presentase 89%.

Pembelajaran dengan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna telah memberikan hasil dan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan di kelas V SDN 1 Kepongpongan. Pada data awal hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dari 35 siswa hanya sekitar 6 orang atau 17% yang tuntas belajar dan 29 orang lainnya atau 83% dinyatakan belum tuntas belajar atau mendapatkan nilai di bawah nilai KKM, dengan rata-rata nilainya adalah 28,86. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I didapatkan hasil belajar siswa yaitu sebanyak 16 orang atau 46% dinyatakan tuntas dan 19 orang lainnya atau 54% dinyatakan belum tuntas dan memiliki rata-rata nilai yaitu 54,8. Perolehan hasil tes belajar pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yaitu siswa yang tuntas belajar sebanyak 35 orang atau 100% dengan rata-rata nilai yang diperoleh 94. Oleh karena itu, target hasil belajar telah tercapai. Secara umum, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ayu, Maulana, & Kurniadi (2016), bahwa pembelajaran yang mengedepankan aspek kontekstual atau penggunaan optimal pengetahuan awal siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Kesimpulan

Pada tahap perencanaan permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna adalah dengan mempersiapkan metode dan media pembelajaran. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan. Langkah awal adalah

dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memilih metode permainan Tempel Urutkan (Telur), menentukan media pembelajaran berupa kertas warna, menentukan waktu yakni selama tiga jam pelajaran, menyiapkan lembar wawancara bagi guru dan siswa, membuat evaluasi hasil belajar.

Pada saat tahap pelaksanaan, guru menggunakan metode permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna. Langkah-langkah dan peraturan permainannya yaitu.

1. Guru membagi siswa menjadi tujuh tim, setiap tim terdiri dari lima pemain.
2. Guru memberikan nama pada setiap tim kemudian membagikan topi berwarna kepada ketua tim sesuai nama timnya.
3. Setiap kelompok diberi kertas yang di dalamnya terdapat beberapa soal yang harus dikerjakan.
4. Setelah siswa selesai mengerjakan soal yang ada di kertas tersebut, ketua tim harus segera menempelkan kertas tersebut di papan tulis yang bertuliskan angka 1, 2, sampai 7 sesuai urutan selesainya.
5. Setelah menempelkan jawaban kemudian ketua tim meminta kertas lagi kepada guru yang harus dikerjakan bersama timnya kemudian menempelkan lagi di papan tulis yang bertuliskan angka sesuai urutan selesai mengerjakannya demikian seterusnya dilakukan hingga kertas habis.
6. Permainan akan selesai jika semua kelompok telah mengerjakan soal yang terdapat dalam lima kertas tersebut kemudian menempelkan jawabannya sesuai urutan selesainya.
7. Tim yang dinyatakan sebagai pemenang akan mendapatkan hadiah sedangkan tim yang mendapatkan nilai terendah akan diberikan hukuman.

Menurut hasil penelitian dapat didapatkan informasi tentang pembelajaran dengan permainan Telur.

Berdasarkan hasil observasi terhadap kinerja guru, maka diperoleh hasil pelaksanaan tindakan mulai dari siklus I sebanyak 89,7% (baik sekali) dari indikator telah dilaksanakan dan pada siklus II sebanyak 100% (baik sekali) atau seluruh yang telah ditetapkan dapat tercapai semuanya.

Aktivitas siswa mengalami peningkatan yang baik. Hasil analisis yang dilakukan pada saat data awal, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan pada kriteria baik sekali untuk aspek partisipasi mencapai 52%, pada aspek motivasi mencapai 23%, dan untuk aspek kerjasama mencapai 44%.

Hasil belajar siswa dari setiap siklusnya mengalami peningkatan yang baik dan mencapai ketuntasan yaitu mulai dari siklus I dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 46% (cukup) dan pada siklus II sebanyak 100% dengan rata-rata siswa mendapat nilai 94.

Berdasarkan hal tersebut, permainan Tempel Urutkan (Telur) berbantuan media kertas warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan pecahan pada siswa kelas V SDN 1 Kepongpongan, Kecamatan Talun, Kabupaten Cirebon.

BIBLIOGRAFI

- Ayu, A. R., Maulana, M., & Kurniadi, Y. (2016). PENGARUH PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI DAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI KELILING DAN LUAS PERSEGIPANJANG DAN SEGITIGA. *Pena Ilmiah*, 1(1), 221-230.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Berutu, Alaris. (2013). Penerapan Metode Permainan dengan Berbantuan Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*. 19(1), hlm. 9-18.
- Djuanda, Dadan. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Bandung: DEPDIKNAS Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Hanifah, Nurdinah. (2014). *Memahami Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS.
- Masdika, Ashari Ibrahim, Shaifuddin, M, dan Djaelani. (2017). *Penggunaan Media Kertas Origami untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Pecahan*. [Online]. Diakses dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/download/8596/6625>.
- Purnama, Dwi Martini, Irawan, Edi Bambang, dan Sa'dijah, Cholis. (2017). *Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan dan Operasinya bagi Siswa Kelas I SDN Gadang I Kota Malang*. *Jurnal Kajian dan Pembelajaran Matematika*. 1(1), hlm. 46-51.
- Suherman, Erman. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-FPMIPAUPI.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suwangsih dan Tiulina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Taniredja, Tukiran, Pujiati, Irma, dan Nyata. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru. Praktik, Praktis, dan Mudah*. Bandung: ALFABETA.