

PENERAPAN PERMAINAN *SMART PUZZLE COMPETITION* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT) AR ROYYAN SURABAYA PADA MATERI PERKALIAN

Radita Vike Ardiani¹, Haryono²
Jurusan Matematika, FMIPA, Unesa¹
Jurusan Matematika, FMIPA, Unesa²
email: vikardyanz@gmail.com¹

ABSTRAK

Situasi pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu aspek yang harus dipenuhi untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, permainan merupakan salah satu cara dalam pembelajaran yang efektif karena permainan dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa akan tertarik dan senang untuk belajar. Ketika siswa sudah merasa senang untuk belajar diharapkan siswa dapat menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran sehingga efektivitas pembelajaran yang berkualitas dapat diwujudkan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar serta respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan *smart puzzle competition* pada materi perkalian. Subjek dalam penelitian ini adalah 12 siswa kelas II SDIT AR Royyan Surabaya, pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan rancangan pembelajaran "*One Shot Case Study*". Instrumen yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar soal tes hasil belajar, dan lembar angket respon siswa.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan permainan *smart puzzle competition* dalam kategori baik, dengan nilai rata-rata 3, aktivitas siswa selama pembelajaran matematika dengan permainan *smart puzzle competition* tergolong aktif dengan persentase 52%, hasil belajar siswa secara klasikal tuntas, dengan persentase 83%, dan respon positif ditunjukkan siswa dengan persentase 95, 75%.

Kata kunci: Permainan *Smart Puzzle competition*, Pembelajaran Matematika, Materi Perkalian.

1 PENDAHULUAN

Standar proses untuk satuan pendidikan Dasar dan Menengah berdasarkan peraturan Mendiknas No. 41/ 2007, disebutkan bahwa pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dalam proses pembelajarannya dituntut untuk sesuai dengan peraturan mendiknas No. 41/2007. Namun faktanya banyak pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru, serta kurang membangkitkan minat siswa (Silberman, 2006:247), padahal dalam belajar diperlukan motivasi untuk membangkitkan minat siswa agar hasilnya optimal (Yusuf & Umi, 2011:8), akibatnya siswa merasa kesulitan dalam belajar dan mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga untuk menangani hal ini, guru memerlukan seni tersendiri dalam pembelajaran (Suyatno 2005:120).

Salah satu seni tersebut adalah permainan, dengan permainan tujuan pembelajaran dalam pembelajaran matematika baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dapat ditunjang dengan baik (Ruseffendi, 1988: 312), hal ini dikarenakan pembelajaran terbentuk ketika siswa memproses informasi atau pengetahuan menjadi hal yang bermakna bagi mereka. Melalui lingkungan belajar yang tepat, siswa dapat menemukan hubungan yang bermakna antara permasalahan kontekstual dengan ide abstrak yang mendorong proses internalisasi konsep. Namun, untuk mencapai hal tersebut siswa membutuhkan situasi atau permasalahan kontekstual yang menarik sebagai titik awal proses pembelajaran, dalam hal ini permainan dapat menjadi situasi atau permasalahan kontekstual yang atraktif karena permainan lebih banyak menggunakan tindakan daripada penjelasan kata-kata. Karakteristik yang ada dalam permainan tersebut dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, sehingga permainan dapat mendukung

suatu pembelajaran yang atraktif dimana siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mereka (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002). Selain itu permainan juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran dan pemahaman terhadap suatu topik pembelajaran (Sheffield, 2005).

Penggunaan permainan sebagai metode untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga ketika minat belajar matematika pada siswa sudah tumbuh maka besar kemungkinan siswa akan merasa senang, terangsang, tertarik, dan bahkan bersikap positif terhadap matematika, hal ini sejalan dengan yang dikatakan Ruseffendi (1988), selain menyenangkan, permainan juga bermanfaat untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat, serta menimbulkan sikap positif terhadap matematika, mengembangkan konsep untuk latihan keterampilan dan juga untuk hiburan. Salah satu jenis permainan yang sesuai dengan penjelasan di atas adalah permainan *smart puzzle competition*, permainan ini merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan *puzzle* yang merupakan jenis permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar. Dengan bermain *puzzle* selain untuk mengasah otak, juga untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan juga pengetahuan (Crist, 2009).

Menurut Suyatno (2005) dalam pembelajaran ada dua jenis permainan yaitu permainan yang mengarah pada pendidikan dengan tujuan tertentu, dan permainan yang digunakan dalam proses belajar dan semata-mata sebagai “permainan murni” atau biasa disebut dengan “pemecah kebekuan” (*ice breaker*) atau “pembangkit semangat” (*energizer*). Dalam hal ini permainan *smart puzzle competition* termasuk jenis permainan yang pertama, yaitu jenis permainan yang mengarah pada pendidikan dengan tujuan tertentu. Permainan ini mengarah pada pembelajaran matematika dengan tujuan untuk memahami dan melatih konsep matematika. Dengan memahami konsep matematika, siswa tentunya akan lebih mudah dalam mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dengan latihan, pada umumnya siswa akan memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah ia pelajari (Sudjana, 1987: 86). Di samping itu hal ini juga sesuai dengan apa yang dikatakan Sriyono (1992), bahwa dalam membuat latihan matematika, seorang guru hendaknya membuat latihan dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Selain itu, dengan mengenalkan pembelajaran matematika yang

menyenangkan sejak dini diharapkan siswa akan lebih menguasai konsep dasar dalam matematika sehingga lebih terpacu untuk mempelajari materi-materi selanjutnya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa, hasil belajar serta respon siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan *smart puzzle competition* pada materi perkalian.

2 KAJIAN TEORI

2.1 Teori Belajar Thorndike.

Menurut Thorndike, belajar akan lebih berhasil apabila respon siswa terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan perasaan senang atau kepuasan (Arifin, 2009a: 57). Teori ini menyatakan bahwa pada hakekatnya belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Ada tiga hukum yang terdapat dalam teori ini, yaitu hukum kesiapan (*Law of Readiness*), hukum latihan (*Law of Exercise*), dan hukum akibat (*Law of Effect*). Hukum latihan menyatakan bahwa jika hubungan stimulus respon sering terjadi, maka hubungan ini akan semakin kuat. Jika proses pengulangan sering terjadi pada diri siswa, atau semakin sering suatu pengetahuan dilatihkan, maka semakin kuat pengetahuan tersebut diserap oleh siswa. Jenis pengulangan yang dapat memberikan hasil baik adalah pengulangan yang bersifat teratur, tidak membosankan dan dikemas secara menarik.

2.2 Teori Belajar Brownell.

Teori belajar Brownell menyatakan bahwa, belajar matematika harus dikemas atau disajikan secara bermakna dan dapat dimengerti oleh siswa. Setelah konsep-konsep tertanam dalam pikiran siswa, hendaknya latihan hafal atau metode *drill* tetap dilaksanakan sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman konsep (Arifin, 2009a: 76). Brownell (dalam Simanjuntak, 1992: 78) berpendapat bahwa untuk mengembangkan berpikir kuantitatif peserta didik harus belajar yang bermakna (pengertian) dan setelah tertanam pengertian pada peserta didik baru dilakukan latihan.

Berdasarkan teori-teori tersebut, maka sebaiknya setelah proses penanaman konsep matematika atau prinsip-prinsip berakhir, guru dapat menerapkan metode *drill* (latihan soal-soal). Bentuk latihan hendaknya dibuat menarik, seperti dalam bentuk permainan sehingga menarik bagi siswa. Dalam penelitian ini, latihan yang diberikan

kepada siswa dikemas dalam bentuk permainan, yaitu permainan *smart puzzle competition* yang berisi soal-soal sebagai latihan bagi siswa.

2.3 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

1. Langkah Pembelajaran.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) matematika pada Sekolah Dasar, langkah pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

a. Penanaman Konsep Dasar

Penanaman konsep dasar yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika yang belum pernah dipelajari siswa.

b. Pemahaman Konsep.

Pemahaman konsep merupakan pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika.

c. Pembinaan Keterampilan.

Pembinaan keterampilan merupakan pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Dalam penelitian ini pembinaan yang ingin dilakukan peneliti adalah pembinaan keterampilan, sehingga diharapkan siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika yang telah dipelajarinya.

2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.

Selain mengetahui langkah-langkah dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, guru juga harus mengetahui karakteristik siswanya. Sebagaimana yang dikatakan Kak Seto (dalam Yusuf & Umi, 2011), bahwa dunia anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh spontanitas dan menyenangkan. Anak akan melakukan sesuatu dengan penuh semangat jika suasananya menyenangkan, demikian pula dalam pembelajaran, jika dalam pembelajaran siswa diajak bermain, tentunya pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Secara umum usia siswa sekolah dasar berkisar antara 6 hingga 12 tahun. Menurut Jean Piaget, pada rentang usia ini seorang anak memasuki fase operasional konkret, artinya dalam mempelajari suatu konsep anak membutuhkan bantuan benda-benda konkret

untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak (Haditono, 2001).

2.4 Permainan Smart Puzzle Competition.

Permainan *Smart puzzle competition* merupakan permainan yang diadaptasi dari permainan *puzzle*, yakni permainan teka-teki menyusun potongan-potongan gambar yang berisi soal-soal latihan tentang materi yang telah dipelajari siswa. *Smart puzzle competition* merupakan permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran. Bernilai edukatif karena dapat dimanfaatkan sebagai metode untuk melatih konsep (latihan soal) dalam pembelajaran. Bernilai produktif karena anak mendapatkan suatu hasil berupa pengetahuan setelah memainkannya, dan menyenangkan karena merupakan sebuah permainan.

2.4.1 Cara Bermain.

Cara bermain dalam permainan ini adalah sebagai berikut.

- Permainan ini dimainkan secara berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang.
- Setelah kelompok dibagi, masing-masing kelompok diberi LKS dan potongan sebuah gambar dalam bentuk *puzzle* yang berisi nomor soal latihan untuk dikerjakan. Nomor soal yang terdapat pada *puzzle* merupakan nomor soal yang mewakili nomor soal pada LKS.
- Setiap potongan gambar yang soalnya telah selesai dikerjakan siswa, selanjutnya ditempel di papan *puzzle* yang telah disediakan.
- Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling cepat dalam menyusun *puzzle* dan memiliki nilai tertinggi dalam permainan tersebut. Pada permainan ini nilai diperoleh dari hasil pengerjaan setiap nomor soal yang ada pada potongan *puzzle*.

2.5 Waktu dan Sasaran Permainan.

a. Waktu Penyajian Permainan.

Menurut Sriyono (1992: 210), guru harus dapat memilih waktu yang tepat dan menentukan lama pelaksanaan permainan. Dalam penelitian ini, permainan *smart puzzle competition* akan

dilaksanakan pada saat pembelajaran sebagai latihan bagi siswa.

b. Sasaran Permainan.

Suatu permainan dapat diberikan kepada siswa sesuai dengan kemampuan siswa dan topik yang telah diajarkan. Menurut Sriyono (1992: 211), suatu permainan dapat diberikan kepada:

1. Semua siswa dalam kelas setelah siswa menerima pelajaran matematika dari guru.
2. Siswa atau kelompok siswa tertentu yang sudah lebih dulu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Siswa atau kelompok siswa tertentu yang dianggap kurang memahami suatu materi pelajaran.
4. Semua siswa pada waktu luang di sekolah atau di rumah masing-masing.

Dalam penelitian ini, permainan *smart puzzle competition* akan diterapkan kepada semua siswa dalam kelas setelah siswa diberikan materi oleh guru.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk menerangkan atau memprediksi suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh di lapangan (Arifin, 2009: 17). Dalam hal ini peneliti berupaya menggambarkan kegiatan penelitian yang dilakukan secara jelas dan sistematis. Kegiatan yang akan digambarkan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru, aktivitas siswa, serta respon dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan permainan *smart puzzle competition*.

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti yang bertindak sebagai guru, serta siswa kelas II SDIT Ar Royyan Surabaya tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 12 siswa. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru dikarenakan peneliti lebih memahami tentang aturan permainan dalam permainan *smart puzzle competition*. Jumlah siswa dalam penelitian ini berjumlah 12 siswa dikarenakan terbatasnya jumlah pengamat. Adapun banyaknya siswa dalam satu kelas berjumlah 32 siswa, sedangkan pemilihan kelas tersebut ditetapkan oleh guru mitra.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar angket respons siswa, dan lembar soal tes siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu metode tes, metode angket, dan metode observasi.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas

guru dalam pembelajaran menggunakan permainan *smart puzzle competition* dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Menghitung rata-rata nilai setiap kategori dari aktivitas guru secara keseluruhan.
- b. Menghitung rata-rata nilai dari kemampuan guru secara keseluruhan.
- c. Mengkategorikan rata-rata nilai berdasarkan kategori nilai berikut.

Nilai	Kategori
Nilai <0,50	Tidak baik
$0,50 \leq \text{nilai} < 1,50$	Kurang baik
$1,50 \leq \text{nilai} < 2,50$	Cukup baik
$2,50 \leq \text{nilai} < 3,50$	Baik
Nilai $\geq 3,50$	Sangat baik

(Kurniawati, 2010)

Adapun data aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dianalisis menggunakan persentase. Setiap aktivitas yang diamati dihitung dengan cara berikut.

$$\% \text{ aktivitas siswa} = \frac{\text{frekuensi aktivitas siswa yang muncul}}{\text{jumlah semua aktivitas}} \times 100\%$$

- Siswa dikatakan aktif, jika jumlah seluruh aktivitas siswa selain aktivitas mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru dan berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan $\geq 50\%$.
- Siswa dikatakan pasif, jika jumlah seluruh aktivitas siswa selain aktivitas mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru dan berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan $< 50\%$.

Sedangkan untuk menganalisis hasil belajar siswa secara individu, dapat dilakukan dengan cara menghitung skor tiap siswa. Berdasarkan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah mitra, siswa dikatakan tuntas belajarnya jika skor yang diperoleh ≥ 72 . Selanjutnya siswa dikatakan tuntas secara klasikal jika jumlah siswa yang tuntas mencapai $\geq 75\%$.

Untuk menghitung persentase siswa yang tuntas belajar secara klasikal dihitung dengan cara:

$$KBK = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK: Ketuntasan belajar klasikal.

$\sum x$ = jumlah siswa yang mencapai KKM.

N = jumlah seluruh siswa.

Data respons siswa dianalisis dengan menghitung banyaknya siswa yang memberi respons positif, respons siswa dikatakan positif jika persentase respons positif siswa secara keseluruhan $\geq 80\%$ (Masriyah, 2006:07).

$$P_r = \frac{R_s}{S} \times 100\%$$

Keterangan:

R_s : banyak siswa yang menjawab "ya".

S : banyak siswa yang menjadi responden.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1) Aktivitas guru

Aktivitas guru pada pertemuan I dan II terlaksana dengan rata-rata nilai 3, dan rata-rata untuk seluruh aspek diperoleh nilai 3,01 dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas guru dapat dikategorikan baik. Pada pertemuan pertama dan kedua materi dan jenis permainan yang digunakan peneliti sama, yaitu permainan *smart puzzle competition* dengan materi perkalian, hanya saja berbeda dalam hal indikator.

Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan indikator menentukan pasangan bilangan perkalian yang hasilnya ditentukan dan menyelesaikan soal perkalian bilangan dua angka dalam bentuk panjang. Pada pertemuan pertama, aspek persiapan guru sangat baik, pengelolaan waktu cukup baik, sedangkan aspek pelaksanaan dan pengelolaan suasana kelas terlaksana dengan baik.

Pada pertemuan kedua, indikator yang digunakan adalah menyelesaikan soal cerita yang mengandung perkalian. Untuk pertemuan kedua, aspek persiapan, pelaksanaan, dan pengelolaan suasana kelas terlaksana dengan baik. Guru dapat melaksanakan semua aktivitas yang telah direncanakan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran dengan menerapkan permainan *smart puzzle competition*.

2) Aktivitas siswa.

Pada aktivitas siswa, untuk kategori mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru diperoleh persentase 42%, menyelesaikan soal pada permainan 32%, bertanya kepada guru 6%, Berdiskusi/ bertanya antar siswa 14%, dan 6% untuk kategori berperilaku yang tidak relevan (seperti melamun, bergurau).

Frekuensi aktivitas mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru paling banyak dibandingkan dengan aktivitas yang lain. Selain itu siswa juga aktif dalam menyelesaikan soal pada permainan, karena dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif dalam permainan, sehingga secara tidak langsung siswa juga aktif dalam menyelesaikan soal. Karena dalam permainan siswa bekerja dalam kelompok, maka siswa juga aktif dalam hal berdiskusi. Dalam penelitian ini siswa kurang aktif bertanya kepada guru, hal ini dikarenakan kecenderungan siswa yang lebih menyukai bertanya kepada teman dalam kelompoknya, hal ini bisa saja terjadi karena adanya rasa canggung untuk bertanya kepada guru (peneliti) namun selama pembelajaran ada beberapa siswa yang cukup aktif bertanya, hanya saja persentasenya masih sedikit, yaitu sebesar 6% saja. Selain itu dalam pengamatan aktivitas siswa yang telah dilakukan terlihat bahwa masih ada perilaku yang kurang relevan selama pembelajaran berlangsung seperti bergurau dan melamun, menurut peneliti hal semacam ini wajar mengingat responden dalam penelitian ini masih duduk di kelas dua Sekolah Dasar, sehingga masih senang bermain atau bergurau.

Secara keseluruhan, aktivitas yang selalu dilakukan siswa adalah mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru dengan persentase 42%. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sebelum dilakukannya permainan, guru menyajikan informasi yang terkait dengan materi yang digunakan dalam permainan. Selain itu dalam permainan juga diperlukan petunjuk sehingga guru perlu menyampaikan petunjuk permainan dengan sejelam mungkin agar siswa dapat memahami dengan baik setiap aturan dalam permainan.

Aktivitas lain yang sering dilakukan siswa adalah menyelesaikan soal pada permainan dengan persentase 32%, dan berdiskusi atau bertanya antar siswa sebesar 14%. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan permainan *smart puzzle competition*, siswa dituntut untuk menyelesaikan soal-soal pada permainan dalam kelompok. Untuk kategori aktivitas yang lain hampir tidak pernah atau jarang dilakukan, seperti bertanya pada guru diperoleh persentase 6%, dan sisanya 6% untuk kategori aktivitas siswa yang

kurang relevan seperti melamun dan bergurau. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam penelitian ini tergolong aktif, karena jumlah seluruh aktivitas siswa selain aktivitas mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru dan berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan memperoleh persentase $\geq 50\%$, yaitu sebesar 52%.

3) Hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa secara individual dapat dilihat dari skor tiap siswa. Pada penelitian ini terdapat 2 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan (memperoleh nilai di bawah 72), dengan kata lain 10 siswa dapat dikatakan tuntas belajar secara individu, karena skor yang dicapai siswa diatas KKM yang telah ditetapkan pihak sekolah. Sedangkan untuk ketuntasan belajar secara klasikal diperoleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 83%.

Pada penelitian ini terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dikarenakan dalam melakukan perkalian dalam bentuk panjang siswa sering terbalik dalam menuliskan angka, selain itu juga karena kurangnya ketelitian siswa dalam membaca soal cerita.

4) Hasil respons siswa.

Berdasarkan hasil angket respons siswa, 12 siswa menjawab “ya” untuk pertanyaan pertama (100%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa senang jika permainan dijadikan sebagai metode dalam pembelajaran matematika, dengan alasan yang beragam, ada yang beralasan karena seru, menyenangkan, dan membuat belajar matematika menjadi mudah (tidak membosankan).

Untuk pertanyaan kedua diperoleh persentase 100% (12 siswa) menjawab “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang digunakan dalam pembelajaran matematika menarik, dengan alasan karena bergambar, gambarnya menarik, belum pernah belajar sambil bermain *puzzle*, mendapatkan hadiah, dan bisa bermain sambil belajar.

Pada pertanyaan ketiga diperoleh persentase 100% (12 siswa) menjawab “ya”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa antusias belajar matematika menggunakan permainan *smart puzzle competition* dengan berbagai alasan, ada yang karena suka bermain *puzzle*, karena lucu, seru, menyenangkan, dan karena menggunakan permainan.

Sedangkan untuk pertanyaan keempat, diperoleh persentase 83% (10 siswa) menjawab “ya”, dengan kata lain hanya 2 siswa saja yang

merasa kesulitan dalam mengerjakan soal, 10 siswa yang tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal beralasan karena soalnya gampang, bisa bekerja sama, sedangkan 2 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal beralasan karena materi perkalian itu sulit.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan permainan *smart puzzle competition* adalah positif, karena persentase rata-rata respons siswa secara keseluruhan sebesar 95, 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan menyenangkan, menarik, dan membuat siswa berminat untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Sriyono (1992) bahwa dengan menggunakan permainan, siswa merasa senang dalam mengerjakan matematika, siswa terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika secara sukarela.

1. SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika dengan permainan *smart puzzle competition* pada materi perkalian dapat dikatakan dalam kriteria baik dengan nilai rata-rata 3.
2. Jumlah seluruh aktivitas siswa dalam penelitian ini selain aktivitas mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru dan berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan diperoleh persentase 52%, sehingga dapat dikategorikan aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa pada penerapan permainan *smart puzzle competition* dalam pembelajaran matematika sebesar 83%, maka ketuntasan belajar siswa dapat dikatakan tuntas.
4. Respons siswa dapat dikatakan positif dengan persentase 95, 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, Zaenal. 2009a. *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- [2] Arifin, Zaenal. 2009b. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendekia.

- [3] Crist. 2008. *Manfaat Bermain Puzzle*. Jakarta: Depdiknas.
- [4] Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). *Games, motivation, and learning: A research and practice model*. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467.
- [5] Haditono, Siti Rahayu. 2001. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- [6] Kurniawati, Yeni. 2010. *Penggunaan Permainan Matematika pada Pembelajaran Materi Operasi Hitung Pecahan Desimal di Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Surabaya: UNESA.
- [7] Masriyah. 2006. *Modul 9 Penyusunan Non Tes*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [8] Ruseffendi, E. T. 1998. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: TARSITO.
- [9] Sheffield, B. (2005). *What games have to teach us: An interview with James Paul Gee*. *Game Developer*. San Francisco, 12(10), 4–9. Accessed 28.12.07 <http://ucfproxy.fcla.edu/login?url=http://proquest.umi.com.ucfproxy.fcla.edu/pqdweb?did=924550961&sid=1&Fmt=4&clientId=20176&RQT=309&VName=PQD> (diakses Februari 2012).
- [10] Sriyono. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA untuk Calon Guru dalam Rangka Melaksanakan Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11] Suyatno. 2005. *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- [12] Yusuf, Yasin dan Umi Auliya. 2011. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.

