

**PENGARUH METODE BERMAIN KREATIF TERHADAP PRESTASI
BELAJAR MATEMATIKA ANAK SEKOLAH DASAR**

Oleh:
Ellya Rakhmawati
IKIP PGRI SEMARANG

Abstract

Education is a key factor in the life and efforts to develop human resources potential through learning activities. One container to improved the Quality of Human Resources through education that is well managed. Forward the resignation of a nation is determined by the quality of human resources. The activity was held at all levels of the nine-year primary education, secondary education and higher education. Many students assume that subjects in the form of numbers or figures are very difficult to learn, especially in math. Mathematics is a means of scientific thinking is necessary to add the ability to think logically, systematically and in a self-critical learners. Mathematics is also the basic knowledge necessary for students.

The purpose of this study to find out "Is there a method to play a creative influence to rising math achievement of children learning?". The benefits of this research are: (1). In Theoretical (Can be applied in the field of education is to add a reference method of learning that can enhance the learning of mathematics achievement that had been considered difficult, namely the method of creative play, and (2). In Practical (To increase the motivation of children to learn math so mathematics is not considered to be boring and difficult and prove that mathematics can be learned in a fun and easy). The sampling criteria used in this study, as follows: (a). Students who have the intelligence level of 100-110 based on CFIT, and (b). Disciples Grade 3 consisted of men and women. Recording the results in this study is "There is the influence of methods of creative play for children to learn mathematics achievement grade III A Isriati Semarang Elementary School". The results showed a highly significant correlation ($t_{o} > t_{t} = 2.819$), meaning that the mathematical method of play has improved relations with mathematics learning achievement of children. Children learn mathematics achievement can be enhanced not only by learning in the classroom with teachers, but also can be done by playing math. The intended method of play can vary. Thus, children not only from playing but can help improve their memory of the thought process.

Abstrak

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam kehidupan dan upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang potensial melalui kegiatan belajar. Salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia melalui pendidikan yang dikelola dengan baik. Meneruskan pengunduran diri bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kegiatan tersebut dilaksanakan di

semua tingkat pendidikan sembilan tahun pendidikan dasar, menengah, dan pendidikan tinggi. Banyak siswa yang menganggap bahwa pelajaran dalam bentuk angka atau angka yang sangat sulit untuk belajar, terutama dalam matematika. Matematika adalah sarana berpikir ilmiah yang diperlukan untuk menambah kemampuan berpikir logis, sistematis dan dalam diri-kritis peserta didik. Matematika juga merupakan pengetahuan dasar yang diperlukan bagi siswa.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui "Apakah ada metode untuk memainkan pengaruh kreatif untuk prestasi matematika meningkatnya anak-anak belajar?". Manfaat dari penelitian ini adalah: (1). Dalam Teoritis (dapat diterapkan di bidang pendidikan adalah untuk menambahkan metode referensi pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran matematika prestasi yang telah dianggap sulit, yaitu metode bermain kreatif, dan (2). Dalam Praktis (Untuk meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar matematika sehingga matematika tidak dianggap membosankan dan sulit dan membuktikan bahwa matematika dapat dipelajari dalam) menyenangkan dan mudah. Kriteria pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut: (a). Siswa yang memiliki tingkat kecerdasan 100-110 berdasarkan CFIT, dan (b). Murid kelas 3 terdiri dari pria dan wanita. Mencatat hasil dalam penelitian ini adalah "Ada pengaruh metode bermain kreatif untuk anak-anak untuk belajar matematika prestasi kelas III A SD Isriati Semarang". Hasil menunjukkan korelasi yang sangat signifikan ($= 2,819$), yang berarti bahwa metode matematika bermain telah meningkatkan hubungan dengan prestasi belajar matematika anak-anak. Anak-anak belajar matematika prestasi dapat ditingkatkan tidak hanya dengan belajar di dalam kelas dengan guru, tetapi juga bisa dilakukan dengan bermain matematika. Metode dimaksudkan bermain dapat bervariasi. Dengan demikian, anak-anak tidak hanya dari bermain, tetapi dapat membantu meningkatkan memori mereka dari proses berpikir.

Kata Kunci : pendidikan, bermain dengan gerakan kreatif, prestasi belajar matematika.

Pendidikan merupakan faktor penentu dalam kehidupan dan usaha untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia melalui kegiatan pembelajaran. Salah satu wadah untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui pendidikan yang dikelola dengan baik. Maju mundurnya suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas Sumber Daya Manusia. Kegiatan tersebut diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan sekolah dasar sembilan tahun, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Upaya perbaikan rendahnya hasil belajar telah dilakukan oleh pemerintah, yaitu dengan dilakukannya penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku paket, peningkatan pengetahuan guru melalui penataran baik secara regional maupun secara nasional dan dilakukannya berbagai penelitian terhadap faktor-faktor yang diduga mempengaruhi hasil belajar. Walaupun berbagai upaya telah dilakukan, namun kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar masih jauh dari apa yang diharapkan.

Banyak siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran yang berupa bilangan atau angka sangat sulit untuk dipelajari, terutama pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan sarana berfikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk menambah kemampuan berfikir logis, sistematis dan kritis dalam diri peserta didik. Matematika juga merupakan pengetahuan dasar yang diperlukan peserta didik untuk menunjang keberhasilan belajar dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi.

Rendahnya hasil belajar matematika yang sampai saat ini menjadi salah satu masalah bagi mutu pendidikan di Indonesia dapat dilihat berdasarkan *survey* di SMA Negeri I Baru, yaitu rendahnya nilai UAN pada mata pelajaran matematika bila dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini mengindikasikan bahwa pengajaran matematika di sekolah hingga dewasa ini belum memuaskan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Ujian Nasional Tahun 2004-2006:

Tahun Pelajaran	Mata Pelajaran		
	Bhs. Indonesia	Bhs. Inggris	Matematika
2004-2005	7,03	6,72	5,03
2005-2006	7,98	8,44	5,15

Sumber: Kumpulan Hasil Ujian Nasional SMA Negeri I Baru

Pada usia sekolah, anak diharapkan menguasai berbagai konsep, salah satunya adalah matematika. Menurut H.W. Fowler dalam Pandoyo (1997:1) matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga guru dituntut untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang tepat.

Pendidikan matematika sebagai ilmu dasar yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan matematika merupakan ilmu dasar yang perlu mendapat perhatian yang serius dari berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan pelaksanaan pendidikan. Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan karena siswa kesulitan dalam belajar matematika. Banyak hal yang bisa meningkatkan perkembangan anak ketika ia mengalami proses belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah bermain kreatif. Oleh sebab itu, perasaan senang dalam belajar matematika perlu ditanamkan sejak dini pada diri anak.

Berdasarkan teori perkembangan mental Piaget biasa juga disebut dengan teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitif. Teori belajar yang dikemukakan oleh Piaget tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual tersebut dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi pengetahuan, misal: pada tahap sensori motor anak berpikir melalui gerak atau perbuatan (Ruseffendi, 1988).

Banyak hal yang dapat meningkatkan perkembangan anak ketika ia mengalami proses belajar yang menyenangkan, salah satunya adalah bermain kreatif. Banyak pula cara yang bisa dilakukan oleh orang tua dalam mengoptimalkan perkembangan kreatifitas anak. Dalam bermain kreatif dibutuhkan kondisi yang bebas bagi anak agar mereka mampu membangun fantasi atau khayalan, berimajinasi dan melahirkan gagasan-gagasan baru. Semakin banyak pengetahuan daya imajinasi yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Dengan menggunakan permainan yang mengandalkan metode bermain kreatif misalnya dengan bermain matematika, dimana anak diberikan soal cerita matematika dalam bentuk permainan, diharapkan dapat mengasah kemampuan motorik dan kreatifitas anak. Dengan bermain kreatif ini, anak mampu melakukan suatu penyelesaian matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan serta menghapus asumsi bahwa matematika merupakan suatu hal yang harus ditakuti dan dihindari.

Bermain kreatif merupakan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan atau suatu hasil karya. Dimana anak diberi kesempatan untuk bebas mengekspresikan secara simbolis pikiran akan perasaannya. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak. Pengetahuan akan konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Jika pengenalan konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar. Oleh karena itu, mempelajari matematika penting dalam kehidupan modern saat ini. Pelajaran matematika diberikan untuk melatih berpikir sistematis (teratur), logis (masuk akal), kritis (banyak bertanya, tak lekas percaya), kreatif (berdaya cipta) dan konsisten. Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mengetahui: "Bagaimanakah pengaruh metode bermain kreatif terhadap prestasi belajar matematika?"

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: "Apakah ada pengaruh metode bermain kreatif terhadap meningkatnya prestasi belajar matematika anak?". Manfaat dari penelitian ini adalah: (1). **Secara Teoritis** (dapat diaplikasikan dalam bidang pendidikan yaitu untuk menambah salah satu referensi metode belajar yang dapat meningkatkan prestasi belajar matematika yang selama ini dianggap sulit yaitu dengan metode bermain kreatif), dan (2). **Secara Praktis** (meningkatkan motivasi anak dalam belajar matematika sehingga matematika tidak dianggap membosankan, sulit serta membuktikan bahwa matematika dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan dan mudah).

METODE

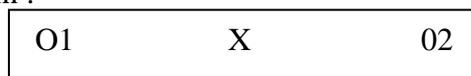
Identifikasi variabel dalam penelitian ini adalah: (1). Variabel Bebas: Bermain dengan gerak kreatif, dan (2). Variabel Tergantung: Prestasi belajar matematika

Definisi Operasional Variabel dalam penelitian ini, sebagai berikut: (1). Variabel Tergantung: Prestasi belajar matematika (Prestasi belajar matematika adalah suatu hasil yang dicapai oleh anak dari usaha kegiatan belajar yang merupakan perwujudan dari bakat akademik dibidang matematika dan hasil usaha

anak dalam mempelajari matematika. Pretasi belajar dilihat dari hasil jawaban subyek pada pre test dan post test, dimana masing-masing terdiri dari kelima soal matematikabyang dikerjakan dalam kurung waktu 15 menit), dan (2). Variabel Bebas: Bermain dengan gerak kreatif (Bermain adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir, dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. Dengan cara tester memberi soal cerita tentang matematika dan 12 subyek dibagi menjadi 2 kelompok, tugas mereka menjawab soal tersebut menggunakan gerakan tubuh membentuk angka dari jawaban soal yang diberikan sesuai daya kreatifitas subyek masing-masing, treatment dilakukan selama 60 menit).

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test post-test design. Pre-test dan post-test design yaitu sebuah kelompok dites dua kali serta semua dapat perlakuan (Wibhowo, C. 2007. h.30).

Desain :



Keterangan:

O1: Pre-test
X: Perlakuan

O2: Post-test

Metode analisa yang digunakan T-test, untuk mengetahui meningkatnya prestasi belajar matematika setelah *treatment* dengan cara menghitung hasil *pre test-post test*.

Rumus : Uji T

$$t = \frac{|x_A - x_B|}{\sqrt{\frac{S_A^2}{n_a} + \frac{S_B^2}{n_b}}}$$

Keterangan:

n_A = banyaknya subyek saat pretest

n_B = banyaknya subjek saat posttest

\sum_A = jumlah data A (pretest)

\sum_B = jumlah data B (posttest)

S_A = standart deviasi A (pretest)

S_B = standart deviasi B (posttest)

KONTROL YANG DIGUNAKAN

Apa	Bagaimana	Mengapa
Intelegensi	Tester memilih subyek yang memiliki intelegensi 100-110 dengan alat tes CFIT	Intelegensi merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi prestasi belajar
Keseragaman tugas yang dilakukan	Dibuat instruksi yang sama pada saat <i>pre test</i> dan <i>post test</i> .	Subyek dapat melakukan tugas tanpa salah dan seragam.
Usia	Dipilih usia yang sama yaitu sekitar 8 tahun.	Usia mempengaruhi kemampuan kognitif dan psikomotorik anak.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan hubungan yang sangat signifikan ($t_0 > t_t = 2,819$), artinya bahwa metode bermain matematika mempunyai hubungan dengan peningkatan prestasi belajar matematika anak. Prestasi belajar matematika anak dapat ditingkatkan tidak hanya dengan belajar di dalam kelas bersama guru, namun juga dapat dilakukan dengan bermain matematika. Selama ini, anak mungkin menerima begitu saja pengajaran matematika di sekolah, tanpa mempertanyakan mengapa atau untuk apa matematika harus diajarkan. Tidak jarang muncul keluhan bahwa matematika cuma bikin pusing siswa (dan juga orang tua) serta dianggap sebagai momok yang menakutkan oleh sebagian siswa. Begitu beratnya gelar yang disandang matematika yang membuat kekhawatiran pada prestasi belajar matematika siswa. Faktor lain yang juga ikut mempengaruhi rasa bosan pada matematika adalah faktor penyampaian materi atau metode pembelajaran matematika yang monoton dan itu-itu saja. Maka dari itu, kita mengajarkan gerak kreatif untuk mempermudah anak-anak dalam mempelajari matematika.

Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak melalui bermain. Pada usia sekolah, anak diharapkan menguasai berbagai konsep, salah satunya adalah matematika. Menurut H.W. Fowler dalam Pandoyo (1997:1) matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan belajar matematika adalah dengan menggunakan metode bermain. Subyek yang digunakan pada eksperimen ini adalah anak kelas 3 Sekolah Dasar.

Hasil penelitian tersebut cukup meyakinkan bahwa melalui metode bermain, anak dapat meningkatkan prestasi belajar mereka dan lebih spesifiknya pelajaran matematika. Jadi dalam hal ini, metode pembelajaran yang diterapkan anak-anak di dalam kelas, tidak hanya melalui metode konvensional, namun dapat dilatih melalui metode bermain. Metode bermain yang dimaksudkan dapat bermacam-macam. Jadi anak tidak hanya asal bermain namun dapat membantu meningkatkan ingatan proses berpikir mereka.

SIMPULAN

Bermain kreatif merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Dari generasi ke generasi sudah disadari oleh manusia bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain paling digemari anak-anak pada masa sekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain sehingga ada ahli yang berpendapat bahwa usia sekolah adalah usia bermain.

Dari hasil yang diperoleh, dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pre test dan post test sebelum dan sesudah diberikan treatment, dilihat dari perhitungan statistic dengan $t_0 = 53,29 > t_t (\alpha 0,01) = 2,819$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode bermain (kreatif) terhadap prestasi belajar matematika. Perbedaan tersebut dapat dilihat juga dari peningkatan nilai

pada post test setelah diberikan treatment berupa metode bermain (kreatif) dibandingkan saat treatment.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, reny. 2001. *Psikologi Perkembangan Mengenal Sifat dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Gramedia wiiasarana indonesia
- Campbell, David. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius
- Fathani, Abdul Halim.2007. *Mathematical Intellegence*. Fathani. Jogjakarta: Ar-Ruzz media.
- Hurlock, Elisabeth. 1987. *Perkembangan Anak*. Jakarta:Penerbit erlangga.
- Haditono, Rahayu Siti. 1988. *Psikologi Perkembangan*. Jogjakarta:Universitas Gajah Mada
- Robert, Wolson. 1996. *Seni Berpikir Kreatif*. Erlangga: Jakarta
- Setyorini, Dewi.2008. *Pengantar Psikologi Eksperimen*. Semarang: Penerbit Universitas Katolik Soegijapranata
- Sujanto, Agus. 1986. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara baru
- 2008. "Kreatif dengan Berkreasi."[Http://Blogspot. com](http://Blogspot.com).
Diunduh_08 mey 2009