

PENERAPAN METODE BERMAIN SAMBIL BELAJAR DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEMA KEGEMARANKU DI KELAS 1-A MIN 2 BENER MERIAH KABUPATEN BENER MERIA T.P 2017/2018

Jamiah

Guru MIN 2 Bener Meriah, Kab. Bener Meriah Prov.Aceh

Corresponding author: jamiah948@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas I-A semester 1 MIN 2 Bener Meriah Kabupaten Bener Meriah dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, mulai bulan Agustus sampai dengan Oktober 2017. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa (1) hasil penelitian pada pra penelitian diperoleh hasil belajara dengan rata-rata skor siswa sebesar 61,20 dengan ketuntasan belajar sebesar 12%. dan pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 68,40 dengan ketuntasan belajar sebesar 56%. Selanjutnya pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83,00 dengan presentasi keberhasilan sebesar 96% ; (2) hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh dengan prosentase 54%. dan hasil belajar kelompok memperoleh skor 71,00 dimana 3 kelompok dinyatakan tuntas dan 2 kelompok dinyatakan belum tuntas Sedangkan hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh dengan prosentase 92% dan hasil belajar kelompok memperoleh skor 91,00 dimana semua kelompok dinyatakan tuntas ; dan (3) hasil pengamatan aktivitas guru dalam PBM pada siklus 1 diperoleh rata-rata persentase adalah 80,6 % termasuk kategori baik dan pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan PBM dengan nilai 89 % dengan katagori baik

Kata kunci: Bermain Sambil Belajar dan Kegemaranku

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah persoalan penting bagi kemajuan bangsa. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran. Pembangunan di bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan dasar atau yang disebut dengan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang dasar yang harus dilalui seseorang untuk melangkah pada jenjang-jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah Dasar merupakan arena bagi seorang anak atau siswa untuk membentuk identitas dirinya, membentuk karakter serta menumbuh kembangkan potensi yang ia miliki. Diungkapkan Mohammad Ali, bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI) adalah menyiapkan siswa agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan (Prastowo Andi, 2013:13). Dengan pemberlakuan kurikulum 2013 pada pendidikan dasar khususnya di kelas 1 yang menggunakan pembelajaran tematik berpusat pada siswa *student centered* merupakan kurikulum yang mampu menuntun siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai kompetensi dari berbagai muatan pembelajaran ke dalam satu tema. Selain itu siswa juga disiapkan dengan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan sebagai suatu keterampilan dalam hidup sehari-hari sebagai aplikasi dari kemampuan baca tulis, berhitung, dan literasi.

Untuk menerapkan pengetahuan, maka peranan sekolah terhadap pendidikan menjadi sangat penting mengingat di sinilah pentingnya mengapa mendidik anak itu dimulai sejak dini, karena perkembangan jiwa anak telah mulai tumbuh sejak kecil, sesuai dengan fitrahnya. Dengan demikian maka fitrah manusia itu kita salurkan, kita bimbing dan kita juruskan kepada jalan yang seharusnya sesuai dengan arahnya. Oleh karena itu, pendidikan anak-anak selain diberikan di lingkungan keluarga, juga harus diberikan pendidikan formal. Salah satu pendidikan formal untuk pendidikan sekolah dasar (Patmonodewo, 2000:59). Namun tidak semudah itu untuk mewujudkan suatu keberhasilan dari pendidikan, kalau tidak ada kerjasama antara semua pihak terkait. Terutama bagi pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran hendaknya memperhatikan langkah-langkah yang harus di tempuh agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh anak didik.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai guru di Madrasah Ibtidaiyah (MIN 2 Bener Meriah) Kabupaten Bener Meriah ditemukan berbagai masalah. Salah satu masalah yaitu dalam pembelajaran tentang pemahaman tema kegemaranku dari hasil evaluasi, ulangan harian masih di bawah standar ketuntasan minimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu metode yang dapat mengaktifkan semua siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hal-hal yang tercantum pada tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, peran guru juga sangat mendukung keberhasilan model yang digunakan. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan mudah mengingat materi pelajaran adalah dengan penerapan model pembelajaran temati, salah satunya adalah metode bermain sambil belajar. Metode bermain merupakan sarana penting bagi anak, karena dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalamannya dan bertambah pengetahuannya. Dengan adanya metode pembelajaran tersebut diharapkan

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan mencari dan mendapatkan informasi, dan keterampilan komunikasi, sehingga lebih mudah menanamkan konsep, menyenangkan dan meningkatkan keaktifan, serta hasil belajar peserta didik dalam memecahkan soal-soal. Selain itu juga akan menumbuhkan reaksi positif peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Dengan demikian metode belajar sambil bermain akan memberikan kontribusi besar pada peserta didik dimana peserta didik mampu menguasai dan memahami tema kegemaranku sejak dini.

Berdasarkan atas alasan atau latar belakang masalah diatas itulah, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam upaya ingin meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa di MIN 2 Bener Meriah melalui penerapan metode bermain sambil belajar. Adapun judul yang diajukan adalah: "Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Tema Kegemaranku di Kelas 1-A MIN 2 Bener Meriah Kabupaten Bener Meria Tahun Pelajaran 2017/2018

PEMBAHASAN

1. Keadaan Awal Pra Penelitian

Sebelum dilakukan tindakan kelas peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pengetahuan prasyarat yang berkaitan dengan tema yang akan disajikan yaitu kegemaranku. Adapun hasil tes awal siswa kelas I-A dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Tes Awal

No	Tes Awal	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Tuntas	3	12
2	Tidak Tuntas	22	88
	Jumlah	25	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hanya 3 orang siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan atau hanya 12% yang memperoleh ketuntasan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan belajar siswa masih sangat rendah. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya

2. Kegiatan Pelaksanaan Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang teruang pada (lampiran 1), membentuk 8 kelompok Belajar, setiap kelompok terdiri dari 4 orang siswa, menetapkan aspek – aspek aktivitas belajar siswa yang akan di amati selama proses pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan dan terakhir menyiapkan pos Tes untuk dapat mengukur kemampuan siswa pada akhir pelajaran. Pos tes disusun sesuai dengan materi pelajaran yaitu tema kegemaranku di tingkat MI/SD.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada dua kali pertemuan yaitu tanggal 21 Agustus 2017 dan tanggal 23 Agustus 2017, kegiatan pelaksanaan penelitian ini dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Pada pelaksanaan tindakan peneliti melakukan atau menerapkan metode bermain sambil belajar kepada siswa. Peneliti menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain sambil belajar. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut

Pada kegiatan inti langkah pembelajaran yang dilakukan menerapkan metode tersebut guru menjelaskan kepada siswa cara bermainnya, dengan cara; (1) mengajak seluruh siswa maju kedepan kemudian membentuk lingkaran; (2) menjelaskan tentang permainan yaitu mencari kartu kata; (c) membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen; (4) masing-masing kelompok berbaris, dan pimpinan kelompok berdiri dibarisan terdepan; (5) guru meletakkan wadah masing-masing 1, didepan masing-masing kelompok yang berjarak sekitar 2 meter; (6) setiap wadah berisi kartu-kartu kata yang sama yang berjumlah 5 kartu kata; (7) guru akan menyebutkan 1 kata yang harus ditemukan siswa didalam wadah; (8) setelah guru memberi abah-abah, siswa terdepan segera berjalan atau berlari menuju wadah dan berlomba mencari kata tersebut; (9) siswa yang sudah berhasil menemukan kartu berteriak „horeeee”,aku dapat, sebagai tanda kartu sudah ditemukan; (10) kartu yang sudah ditemukan ditempel didepan yang sudah dipersiapkan guru; (11) kemudian semua siswa kembali ke kelompok masing-masing dan berdiri dibarisan paling belakang; (12) dan permainan dilanjutkan oleh peserta berikutnya dengan cara yang sama; (13) setiap kartu kata yang ditemukan akan mendapatkan 1 point. Setelah siswa menerapkan metode bermain sambil belajar .Siswa diminta kembali ke tempat duduk masing-masing kemudian guru memberikan lembar kerja produk yang harus diisi siswa sebagai penerapan dari Metode Bermain Sambil Belajar yang dikerjakan siswa secara individu soal uji kompetensi sebagai hasil evaluasi siswa selama pembelajaran materi membaca.

Tahap Observasi Pada tahap ini observer akan melakukan pengamatan. Pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan diisikan pada Lembar Observasi yang telah disiapkan peneliti. Hasil observasi ini sebagai masukan dan evaluasi untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Observasi Aktivitas Siswa

Dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa siklus I untuk kategori baik 8 siswa (32%), kategori cukup 6 siswa (24%) dan kategori kurang 11 siswa (44%) dengan nilai rata-rata keberhasilan aktivitas belajar siswa dengan prosentase 54%. Berarti hasil pengamatan belum memperoleh 80% siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Selanjutnya dari data observasi penilaian individual siswa diperoleh hasil pengamatan bahwa aktivitas belajar siswa untuk indikator memperhatikan kategori kurang 9 siswa = 36%, bertanya kategori kurang 11 siswa = 44%, menulis kategori kurang 10 siswa = 40%, menanggapi kategori kurang 12 siswa = 48% dan bersemangat dengan kategori kurang sebanyak 13 siswa = 52%. Jadi penilaian siklus I dari hasil pengamatan untuk kategori aktivitas siswa secara individual masih kurang.

Selanjutnya dari data diatas dapat diketahui bahwa dengan penerapan metode bermain sambil belajar pada tema kegemaranku pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 68,40. Dari jumlah 25 siswa, sebanyak 14 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh belum mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70 sehingga prosentase ketuntasan siswa yang diperoleh hanya sebesar 56%, hal ini masih jauh dari kriteria keberhasilan yang diharapkan, karena belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Observasi Aktivitas Guru

Dari data yang diperoleh rata-rata persentase kemampuan guru dalam melakukan PBM adalah 80,6 % termasuk kategori baik. Dari hasil diskusi dengan guru kolaborasi perlu perbaikan dalam PBM, yaitu pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa, diskusi kelas, pengeloaaan waktu serta membimbing siswa dalam membuat kesimpulan diakhir pembelajaran karena dianggap belum maksimal. Hal ini dapat disebabkan karena PBM yang diselenggarakan dengan menggunakan metode bermain sambil belajar baru pertama kali di lakukan sehingga menjadi sedikit kaku dan terlalu berhati-hati dalam memberikan penjelasan karena menghindari terlalu banyak ceramah oleh guru.

Tahap Refleksi

Hasil refleksi peneliti, 1 orang observer dalam siklus I, masih ditemukan permasalahan dalam pembelajaran seperti siswa kurang persiapan belajar dari rumah untuk materi yang akan dipelajari, siswa kurang serius mendengarkan penjelasan dari peneliti, masih ada rasa malu untuk mengajukan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan yang diajukan dan masih ada beberapa siswa yang tidak konsentrasi terhadap kegiatan metode bermain sambil belajar , sehingga suasana menjadi ribut dan waktu berdiskusi menjadi berkurang.

Adapun kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran materi tema kegemaranku di tingkat MI/SD antara lain: (1) siswa kurang serius dalam melihat dan memahami materi, serta kurang serius mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasinya guru mengevaluasi kelemahan dalam proses pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa; dan (2) kurang variatifnya metode atau model pembelajaran yang digunakan dalam siklus I. Untuk mengatasinya peneliti mengevaluasi tehnik yang akan digunakan dan akan di perlihatkan lagi dalam siklus II nantinya.

Dari hasil catatan observasi, data hasil belajar siswa dan data hasil pos tes, pada Siklus I dapat dijadikan acuan dalam pemberian tindakan pada Siklus I sebagai upaya meningkatkan hasil belajar pada materi selanjutnya. Langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu memberikan lembar materi yang dikemas menjadi menarik untuk memudahkan siswa dalam memahaminya serta memberikan reward kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran agar siswa lebih berkonsentrasi dan lebih aktif dalam diskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Sehingga penelitian dianjurkan pada siklus berikutnya (siklus II).

3. Pelaksanaan Siklus Kedua

Perencanaan Tindakan

Berdasarkan permasalahan yang ada dari siklus I maka pada siklus II peneliti melakukan upaya untuk mengatasi masalah tersebut Adapun langkah – langkah yang diambil oleh peneliti adalah : (1) peneliti menetapkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan siswa diminta untuk membaca buku dan dari internet agar dapat membantu siswa bertanya dan menanggapi materi yang diajarkan; (2) memberikan motivasi kepada siswa agar tidak takut dan tidak malu untuk mengajukan pertanyaan dan menanggapi pertanyaan yang diajukan dengan cara memberikan reward yakni penambahan 1 skor kepada siswa yang aktif dalam pelajaran; (3) peneliti lebih bersemangat dalam menjelaskan materi agar siswa lebih bersungguh – sungguh belajar; (4) memberikan sanksi berupa pengurangan nilai 1 skor bagi siswa yang ribut dan bermain – main saat pelajaran berlangsung dan (5) memberikan pos tes yang telah disiapkan yang berfungsi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima materi yang telah diajarkan.

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan siklus II dilakukan pada dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 11 September 2017 dan 13 September 2017. Tindakan pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua sebanyak 2 kali pertemuan. Adapun kegiatan langkah penerapan Metode Bermain Sambil Belajar dengan cara; (a) mengajak seluruh siswa maju kedepan kemudian membentuk lingkaran; (b) menjelaskan tentang permainan yaitu mencari kartu kata; (c) membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen; (d) masing-masing kelompok berbaris, dan pimpinan kelompok berdiri dibarisan terdepan; (e) guru meletakkan wadah masing-masing 1, didepan masing-masing kelompok yang berjarak sekitar 2 meter; (f) setiap wadah berisi kartu-kartu kata yang sama yang berjumlah 5 kartu kata; (g) guru akan menyebutkan 1 kata yang harus ditemukan siswa didalam

wadah; (h) setelah guru memberi aba-aba, siswa terdepan segera berjalan atau berlari; (i) menuju wadah dan berlomba mencari kata tersebut; (j) siswa yang sudah berhasil menemukan kartu berteriak „horeeee”,aku dapat,sebagai tanda kartu sudah ditemukan; (k) kartu yang sudah ditemukan ditempel didepan yang sudah dipersiapkan guru; dan (l) kemudian semua siswa kembali ke kelompok masing-masing dan berdiri dibarisan paling belakang; (m) dan permainan dilanjutkan oleh peserta berikutnya dengan cara yang sama; (n) netiap kartu kata yang ditemukan akan mendapatkan 1 point; (O) kelompok dengan pengumpul kata terbanyak dan tercepat keluar sebagai pemenang dan mendapatkan bintang / hadiah; dan (p) usai bermain kartu kata setiap kelompok *menyusun kalimat dengan benar* yang telah ditemukannya pada saat bermain kartu kata.

Tahap Observasi Siklus II

Observer (pengamat) melakukan pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua siklus II. Hasil pengamatan diisikan pada lembar observasi yang telah peneliti siapkan sesuai perencanaan.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada tahap ini, pengamatan dilakukan sama seperti pada siklus I. berdasarkan hasil pengamatan observer kemudian ditabulasikan dan dihitung nilai presentasinya. Pada tahap siklus II tercapai kategori aktivitas siswa baik adalah 64%, cukup 28% dan kurang 8% dengan nilai rata-rata keberhasilan prosentase sebesar 92%, hal ini berarti aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Observasi dilakukan sesuai pertemuan, secara umum aktivitas belajar siswa pada siklus II lebih baik dan mengalami peningkatan. Dan secara individual siswa yang memiliki aktivitas belajar berkategori baik ada 16 siswa (64%) dan aktivitas belajar berkategori cukup ada 7 siswa (28%) berarti aktivitas dinyatakan 23 siswa atau 92% dinyatakan berhasil. sehingga ada peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II.

Sedangkan hasil belajar penerapan metode bermain sambil belajar pada tema kegemaranku pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 83,00. Dari jumlah 25 siswa, sebanyak 24 siswa yang dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai diperoleh telah mencapai KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70 sehingga prosentase ketuntasan siswa yang diperoleh hanya sebesar 96%, hal ini masih jauh dari kriteria keberhasilan yang diharapkan, karena belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah, sehingga peneliti memandang penelitian telah berhasil dan tidak perlu lagi melakukan penelitian ke siklus berikutnya

Hasil Observasi Aktivitas Guru

Selanjutnya hasil observasi yang dilakukan guru kolaborasi terhadap PBM yang dilakukan oleh guru juga terjadi peningkatan karena dapat memperbaiki kekurangan pada siklus I. Observasi juga dilakukan oleh guru observer yang sama di siklus I terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan PBM pada Siklus II. Aspek-aspek yang diamati dalam PBM pada siklus II dilaksanakan dengan baik. Terjadi peningkatan dari 80,6 % menjadi 89 % disebabkan karena telah dilakukan perbaikan terhadap Proses PBM pada siklus II.

Tahap Refleksi

Hasil refleksi peneliti dan guru yang bersangkutan setelah melakukan pembelajaran di kelas 1-A MIN 2 Bener Meriah Kabupaten Bener Meriah Tahun Pelajaran 2017/2018, dengan menerapkan metode bermain sambil belajar diperoleh data aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada refleksi siklus II ini, akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik selama proses pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar. Dari prosentase hasil selama proses belajar mengajar, guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi prosentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek sudah mencapai kriteria baik. pada siklus II lebih baik dari pada siklus I dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,00 dengan prosentase 96%. Kemudian berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung dan kekurangan pada siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga mencapai sangat baik dengan perolehan prosentase pada siklus II yaitu 92% lebih baik dari pada siklus I yaitu 56%.

Dari data di atas menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus II sebesar 83,00 lebih besar dari siklus I yang hanya 68,40 dan juga persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 96% lebih besar dari siklus I yang hanya 56%, hal ini dapat diketahui dari hasil nilai tiap siswa mengalami ketuntasan sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 70, jadi peneliti memandang tidak perlu lagi melakukan penelitian ke siklus berikutnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) hasil penelitian pada pra penelitian diperoleh hasil belajar dengan rata-rata skor siswa sebesar 61,20 dengan ketuntasan belajar sebesar 12%. dan pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 68,40 dengan ketuntasan belajar sebesar 56%. Selanjutnya pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 83,00 dengan presentasi keberhasilan sebesar 96% ; (2) hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh dengan prosentase 54%. dan hasil belajar kelompok memperoleh skor 71,00 dimana 3 kelompok dinyatakan tuntas dan 2 kelompok dinyatakan belum tuntas Sedangkan hasil pengamatan

aktivitas siswa pada siklus II diperoleh dengan prosentase 92% dan hasil belajar kelompok memperoleh skor 91,00 dimana semua kelompok dinyatakan tuntas ; dan (3) hasil pengamatan aktivitas guru dalam PBM pada siklus I diperoleh rata-rata persentase adalah 80,6 % termasuk kategori baik dan pada siklus II terjadi peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan PBM dengan nilai 89 % dengan katagori baik.

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu: (1) kepada guru SD/MI untuk dapat mempertimbangkan metode bermain sambil belajar dalam pembelajaran tema kegemaranku di tingkat MI/SD karena metode bermain sambil belajar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa; (2) kepada guru MI/SD disarankan agar membuat Lembar Aktivitas Siswa (LAS) yang bertujuan untuk melatih dan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran di tingkat MI/SD; dan (3) agar siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar, hendaknya guru selalu melibatkan siswa secara aktif dan membuat suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa MI/SD tidak beranggapan bahwa belajar matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit.

REFERENSI

- Arend, 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta Rineka Cipta
- Greer, 2002. et al . Blood coagulation and fibrinolysis. In: Wintrobe's clinical hematology. 11th ed, Philadelphia : Lippincot williams and wilkins.
- Hakim, Thursan. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakara : Puspa Swara
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Istarani. 2012. *58 model pembelajaran inovatif*. Jakarta : Sinar Grafika
- Ismail, Andang, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta : Pilar Media, 2006.
- Lie Anita. 2004. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta Grasindo
- Patmonodewo, Soemarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2000.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Roger, David Johnson. 2007. *Lima Unsur Model Pembelajaran*. www.google.com
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan makna pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto, 2003. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suprijono, Agus. 2010 *cooperative learning*. Bandung : Citra Umbara
- Sutikno, M.S 2009. *Belajar dan pembelajaran "Upaya kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil"*. Cetakan kelima, Bandung: Prospect
- Suyanto, 2003, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta