

**PENERAPAN METODE BERMAIN KARTU SOAL SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA  
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS  
IV SEMESTER II SD NEGERI 2 MENGESTA TAHUN PELAJARAN  
2024/2025**

**Luh Ketut Ari Utami<sup>1</sup>, I Putu Suardipa<sup>2</sup>, I Made Sedana<sup>3</sup>**

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

[amigry@gmail.com](mailto:amigry@gmail.com)<sup>1</sup>, [putu.suardipa@yahoo.com](mailto:putu.suardipa@yahoo.com)<sup>2</sup>, [made\\_sedana23@yahoo.com](mailto:made_sedana23@yahoo.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Mengesta , dengan mengambil subyek siswa Kelas IV berjumlah 24 orang, terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan pada semester 2 tahun pelajaran 2024/2025 . Penelitian ini dilakukan karena peneliti melihat nilai belajar Matematika siswa Kelas IV semester 2 masih sangat rendah, terutama dalam menyelesaikan soal cerita, sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita melalui penerapan metode bermain kartu soal. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan selama 3 bulan yaitu mulai bulan Januari sampai bulan Maret tahun 2025. Dari hasil perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan menerapkan metode bermain kartu soal diperoleh data bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, nilai awal atau pra siklus mencapai rata-rata kelas 44,2 dengan siswa yang tuntas hanya 6 orang dari 24 siswa atau sekitar 25 %, setelah pelaksanaan siklus I, nilai rata-rata kelas menjadi 52,1 dengan jumlah siswa yang tuntas 11 orang atau 45,8 %, dan setelah perbaikan siklus II, nilai rata-rata kelas menjadi 78,8 dengan jumlah siswa yang tuntas 20 orang atau 83,33%

**Kata Kunci : Metode bermain, Kartu Soal, Soal Cerita**

***THE IMPLEMENTATION OF THE METHOD OF PLAYING PROBLEM  
CARDS AS AN EFFORT TO IMPROVE THE ABILITY TO SOLVE STORY  
PROBLEMS IN MATHEMATICS SUBJECTS FOR GRADE FOURTH  
STUDENTS IN SECOND SEMESTER OF SD NEGERI 2 MENGESTA IN  
THE ACADEMIC YEAR 2024/2025***

**ABSTRACT**

*This research was conducted at SD Negeri 2 Mengesta, by taking the subjects of Grade Fourth students that consist of 24 students, 8 male and 10 female in the second semester of the Academic Year 2024/2025. This study was conducted because the researcher saw that the Mathematics learning scores of Grade Fourth student of second semester were still very low, especially in solving a story problems, so this study aims to improve students' ability to solve story problems through the application of the method of playing problem cards. This study used Classroom Action Research procedures, which were carried out for 3 months, from January to March 2025. From the results of learning improvements carried out as many as 2 cycles by applying the method of playing question cards, the data obtained that student learning outcomes have increased, the initial or pre-cycle value reached a class average of 44.2 with only 6 students out of 24 students or around 25%, after the implementation of cycle I, the class average value became 52.1 with the number of students who completed 11 people or 45.8%, and after the improvement of cycle II, the class average value became 78.8 with the number of students who completed 20 people or 83.33%.*

**Keywords: *Playing method, Problem Card, Story Problem***

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Pengetahuan menjadi salah satu bekal dalam menghadapi kehidupan yang penuh dengan tantangan, dengan mempunyai pengetahuan yang baik tentu segala permasalahan dalam kehidupan kedepannya dapat diatasi. Salah satu pengetahuan yang harus dikuasai adalah kemampuan berhitung, dimana dalam kurikulum sekolah lebih banyak didapatkan dalam mata pelajaran Matematika.

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
2. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
3. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Pendidikan di Sekolah Dasar menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan ini merupakan modal yang sangat mendasar untuk proses belajar selanjutnya. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa khususnya di SD masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan di antaranya : dalam pengerjaan hitung campuran, menentukan suku yang belum diketahui atau suku ke-n, pengerjaan pecahan, menentukan FPB dan KPK, dll, terlebih lagi jika soal-soal tersebut disajikan dalam bentuk cerita.

Persoalan Matematika yang disajikan dalam bentuk cerita, memang dianggap paling sulit bagi siswa, apalagi siswa tidak teliti dalam membaca dan kurang tertarik terhadap soal cerita akan menambah rendahnya pemahaman siswa terhadap apa yang harus dikerjakan untuk menyelesaikan soal cerita tersebut.

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. ( Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990 : 566 )

Matematika menurut Ruseffendi ( 1991:12 ) adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma, atau postulat dan

akhirnya ke dalil.

Perkembangan kognitif menurut Piaget ( dalam Ruseffendi, 1991 :134) adalah :

1. Tahap sensori motor ( dari lahir sampai 2 tahun )
2. Tahap pra operasi ( 2 tahun sampai 7 tahun )
3. Tahap operasi kongkrit ( 7 tahun sampai 11-12 tahun )
4. Tahap operasi formal ( sekitar 11 tahun sampai dewasa )

Sedangkan menurut Bruner ( dalam Makmun, 1995 :61) perkembangan perilaku kognitif dibagi menjadi tiga periode yaitu :

- a. *Enactive stage*, merupakan suatu masa di mana individu berusaha memahami lingkungannya, fase ini mirip dengan tahap sensori motor dari Piaget.
- b. *Iconic stage*, yang mendekati pada tahapan pra operasional dari Piaget.
- c. *Symbolic stage*, yang juga mendekati kepada ciri – ciri fase operasi formal menurut Piaget.

Menurut Dave Meier ( 2005 : 206 ), di tengah permainan kita paling dekat dengan kekuatan penuh kita. Kesenangan bermain yang tidak terhalang melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh, melatih kesehatan, dan membuat kita merasa hidup sepenuhnya. Bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka tercapai dalam sebuah permainan. Permainan belajar yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan tidak terhalang dapat memberi banyak sumbangan.

Dari deskripsi teori didapatkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika siswa. Dengan bermain kartu soal maka siswa menjadi lebih memahami soal cerita sehingga dapat mengerjakannya dengan baik yang pada gilirannya akan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Dengan alasan - alasan yang disampaikan di atas maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengadakan penelitian berjudul “Penerapan Metode Bermain Kartu Soal Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Mengesta Tahun Pelajaran 2024/2025 ”

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan siswa memahami dan mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam soal cerita.
2. Meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita.

Dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika secara keseluruhan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Mengesta , Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan. Dimana sekolah ini merupakan

tempat peneliti bertugas. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2024/2025.

### Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri 2 Mengesta yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah kemampuan siswa Kelas IV SD Negeri 2 Mengesta tahun pelajaran 2024/2025 dalam menyelesaikan soal cerita Matematika. Jenis data dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar Matematika siswa Kelas IV SD Negeri 2 Mengesta .

Sumber data diperoleh dari rekapitulasi nilai hasil ulangan harian Matematika siswa Kelas IV tahun pelajaran 2024/2025 , dan berdasarkan hasil analisis pekerjaan siswa menunjukkan sebagian besar kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

### Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan teknik tes. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Suharsimi Arikunto, 1992 : 123). Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita.

### Instrumen pengumpulan data

Berdasarkan teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dan permasalahan pembelajaran yang akan dilakukan perbaikan

yaitu menyelesaikan soal cerita, maka alat atau instrumen pengumpulan data berupa butir soal tes tertulis dalam bentuk soal cerita.

### Analisis Data

Dalam penelitian ini, data tentang hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dimana teknik deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan dengan menerapkan rumus-rumus statistik.

A.A. Gede Agung (dalam Ngelo, 2005:27) menyatakan analisis statistik deskriptif cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistic deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik angka, rata-rata (mean), median (ME) dan modus (MO). Untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum.

### PEMBAHASAN

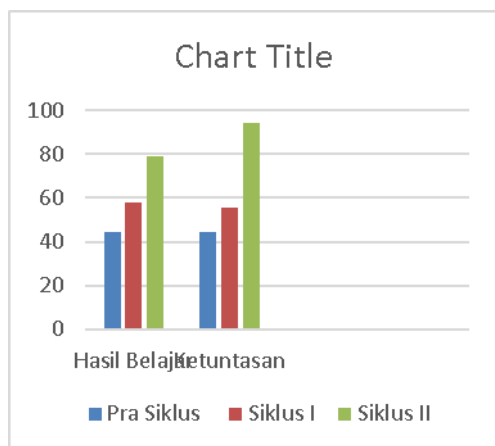
Berdasarkan hasil penelitian setelah dilaksanakan tindakan perbaikan pembelajaran sebanyak dua siklus dengan menerapkan metode bermain kartu soal dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa Kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2024/2025 , diperoleh data sebagai berikut :

1. Pencapaian hasil belajar pada tahap uji coba pra tindakan ( Siklus Awal ) dari 18 Orang siswa, nilai rata-rata kelas mencapai 44,2. Siswa yang mencapai kriteria tuntas hanya 7 orang berdasarkan KKTP yang ditetapkan sebesar 60,0, sehingga prosentase ketuntasan hanya mencapai 38.9%
2. Hasil pelaksanaan tindakan siklus I menunjukkan dari 18 Orang siswa.

Berdasarkan pencapaian nilainya 10 orang atau 55,5 % dari banyak siswa masuk dalam kategori tuntas, sedangkan 8 orang atau 54,5 % dari banyak siswa dinyatakan belum tuntas. Dan nilai rata-rata siswa pada siklus I meningkat dari pra siklus menjadi 58,1

3. Hasil tindakan perbaikan siklus II diperoleh data nilai yang dicapai siswa tertinggi mencapai 94,4% atau 17 orang siswa sudah memenuhi KKTP yang ditetapkan, nilai rata-rata kelas 78,8 meningkat

Gambar 01 : Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Mengesta



Peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar yang terjadi pada akhir siklus I belum terlalu tinggi dan belum mencapai target yang diinginkan. Setelah tindakan siklus II nilai-rata-rata dan ketuntasan belajar sudah meningkat secara signifikan dan telah melampaui target ketuntasan yang diharapkan yaitu 75 % sedangkan pencapaian ketuntasan setelah tindakan sebanyak 2 siklus mencapai 83,38%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa Kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2024/2025 pada SD Negeri 2 Mengesta dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 44,2 sebelum dilakukan tindakan, meningkat menjadi 78,8 setelah dilakukan tindakan perbaikan sebanyak 2 siklus. Dan ketuntasan belajar juga meningkat dari 27,3 % pada pra tindakan, meningkat menjadi 83,3 % setelah dilakukan dua kali tindakan perbaikan pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 2 Mengesta, Rekan Guru, para Siswa atas segala bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Ewan Redaksi Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan atas diterbitkannya artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gatot Muhsetyo, dkk. 2007. Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Heruman. 2007. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Herry Sukarman. 2003. *Dasar – dasar Didaktik dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Ishaq Madeamin, 2016. Model PTK: <http://www.ishaqmadeamin.com>

- Nar Herrhyanto, dkk. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sukayati. 2017. *Pecahan*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPP-G) Matematika Yogyakarta.
- Sumanto, dkk. 2008. *Gemar Matematika 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan (BSE)
- UU RI No. 20, 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: DPR RI.
- Wardani I.G.A.K dkk (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.