

ANALISIS KONSEP PENJUMLAHAN DUA BILANGAN CACAH MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK SISWA SD KELAS 1

Sri Mulyani¹, Epon Nur'aeni L², Yusuf Suryana³, Ika Fitri A⁴

¹²³⁴ PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Tasikmalaya
srimulyani15@upi.edu, nuraeni@upi.edu, yusufsuryana@upi.edu, apriani@upi.edu

Abstract

Learning mathematics in elementary schools is often considered difficult and boring, this is due to the characteristics of abstract mathematics learning. Therefore, to understand mathematical material that is still abstract, students need tools in the form of learning media that can help clarify the learning material presented by the teacher. Based on these problems, the researchers analyzed the concept of learning the addition of two whole numbers through the game of snakes and ladders. The data collection technique used was descriptive qualitative method. The data collection techniques used in this study were interviews, observation and documentation. This analysis aims to determine the extent to which students understand the concept of understanding the addition of two whole numbers.

Keyword: Mathematics, Learning Analysis.

Abstrak

Pembelajaran matematika disekolah dasar seringkali dianggap sulit dan membosankan, hal ini dikarenakan karakteristik pembelajaran matematika yang abstrak. Oleh karena itu untuk memahami materi matematika yang masih bersifat abstrak siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menganalisis pada pembelajaran konsep penjumlahan dua bilangan cacah melalui permainan ular tangga. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai konsep pemahaman pada penjumlahan dua bilangan cacah.

Kata Kunci: Matematika, Analisis Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pelajaran matematika tentunya terdapat beberapa operasional hitung diantaranya adalah penjumlahan dan pengurangan. Dengan menguasai konsep penjumlahan dasar pada siswa berperan sangat penting, dimana siswa dapat melakukan kegiatan sehari-harinya dengan mudah. Pada kenyataannya peran media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses kegiatan belajar mengajar, dimana guru berperan aktif dalam suatu inovasi dan kreatifitas yang akan diberikan kepada siswa supaya pembelajaran lebih cepat dipahami. Menurut Sabrina R (2017), ada beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam belajar diantaranya adalah kurangnya inofasi dan motivasi untuk siswa. Hal ini membuat siswa memiliki pemikiran bahwa matematika

merupakan pelajaran yang memusingkan, tidak menyenangkan dan rumit. Pemikiran siswa tersebut menjadikan kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika.

Melihat pada pemikiran tersebut perlunya penggunaan media pada pembelajaran untuk siswa, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam mencari jawaban dan tidak berfokus kepada guru. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi serta menjelaskan konsep matematika. Didukung oleh teori perkembangan kognitif anak, menurut Piaget (1961) pada anak usia (7 sampai 14 tahun) termasuk kedalam tahapan operasional konkret.

Penggunaan permainan sebagai media tentunya akan membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dimana, siswa akan terlibat langsung dalam pemahaman konsep secara langsung dan pembelajaran tidak berpusat pada guru. Melalui permainan siswa tidak hanya mendapatkan pelajaran yang menyenangkan akan tetapi permainan itu sendiri menjadi bahan ajar yang interaktif dan edukatif.

Fungsi utama dari media pembelajaran itu sendiri ialah sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Arsyad A (2011) Menyatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan efektif serta efisien jika didukung dengan media pembelajaran yang menunjang.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya, Kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran penjumlahan dua bilangan cacah kelas I guru dominan menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun beberapa hal yang melatar belakangi guru dalam mengajar tanpa menggunakan media sesuai hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas yakni guru beranggapan bahwa menggunakan media pembelajaran memakan biaya yang cukup besar, sehingga untuk menggantikan media guru menggunakan benda konkret untuk menjelaskan pada siswa.

Berdasarkan hasil studi lapangan dan wawancara diatas, peneliti melakukan inovasi dengan melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga. Dalam hal ini penggunaan permainan ular tangga bertujuan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam memahami konsep penjumlahan dua bilangan cacah.

Penggunaan media permainan berbasis permainan (ular tangga) diharapkan dapat membantu siswa dalam pembelajaran mengenai konsep penjumlahan dua bilangan cacah sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu pembelajaran berbasis permainan (ular tangga) memudahkan guru dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih aktif dan inovatif.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ialah kualitatif deskriptif, dimana peneliti bermaksud untuk menyajikan gambaran mengenai proses pembelajaran di sekolah bermaksud untuk mengetahui bagaimana pembelajaran itu berlangsung. Subjek penelitian yang terlibat pada penelitian ini ialah guru kelas Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan oleh peneliti dari hasil wawancara serta hasil observasi terhadap subjek penelitian. Dan data sekunder yang digunakan berupa studi pustaka, jurnal berfungsi sebagai pendukung terkait penelitian. Adapun teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai pendukung.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Analisis Kebutuhan

Pada analisis ini bertujuan untuk mengetahui berbagai hal yang dibutuhkan pada kegiatan penelitian akan dilaksanakan. Analisis kebutuhan dilaksanakan pada kegiatan wawancara dan dokumentasi serta pada observasi.

Wawancara dilaksanakan di salah satu SD di Kota Tasikmalaya khusus nya pada kelas I. Dan diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Adapun materi yang diajarkannya ialah mengenai pembelajaran penjumlahan dua bilangan cacah. Selama pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah dan menggunakan media kongkret sebagai media bantu.

Setelah analisis kebutuhan dilaksanakan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis bagaimana siswa bermain ular tangga dimana papan permainan ular tangga telah disediakan oleh guru. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5 siswa.



Gambar 1: Kelompok 1 Bermain Ular Tangga

Pada kegiatan diatas siswa secara berkelompok memainkan permaiann ular tangga. Adapun petunjuk penggunaan dalam memainkan ular tangga

1. Siswa diminta untuk melempar dua buah dadu secara bergiliran.
2. Siswa diminta untuk menjumlahkan dua buah dadu yang telah dilemparnya.
3. Setelah siswa dapat menjawab jumlah dadu yang telah dilemparnya siswa dapat bejalan pada bidak ular tangga
4. Siswa yang berhenti di gambar tangga pada bidak papan ular tangga maka bisa berjalan naik sesuai panjang tangga.

5. Siswa yang berhenti di gambar ular pada bidak papan ular tangga maka siswa diminta berjalan mundur atau turun sampai di ujung gambar ular.

Diskusi

Media pembelajaran ular tangga sebagai inovasi dari media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan di sekolah. Pada permainan ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ular tangga ini berfungsi sebagai media ajar yang dapat membantu guru serta siswa dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada materi penjumlahan dua bilangan cacah pada kelas I.

Dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media ajar siswa bukan hanya sebagai objek melainkan menjadi subjek pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa dapat berkesempatan aktif dan mengeluarkan kreatifitasnya padalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Media permainan ular tangga sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran khususnya pada materi penjumlahan dua bilangan cacah di kelas I. Pada media pembelajaran yang berbasis permainan ini dapat di gunakan di dalam atau diluar ruangan juga dapat digunakan oleh banyak siswa berkelompok. Melalui permainan ular tangga dapat memberikan siswa waktu yang leluasa untuk menggali materi secara personal.

REFERENSI

- Arnidha, Y. (2015). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal operasi hitung bilangan cacah. *JURNAL e-DuMath*, 1(1).
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Asriyanti, F. D., & Purwati, I. S. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 79-87
- Bani, A. (2011). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Penemuan Terbimbing. UPI: Bandung.
- Dini, M., Wijaya, T. T., & Sugandi, A. I. (2018). Pengaruh self confidence terhadap kemampuan pemahaman matematik Siswa SMP. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(1), 1-7.
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2, 231-234.
- Muthoharoh, M (2019) Media power point dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 26(1). 21-23
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25-30.
- Sariningsih, R. (2014). Pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa SMP. *Infinity Journal*, 3(2), 150-163.
- Sutawidjaja, A., & Afgani, J. (2015). Konsep dasar pembelajaran matematika. *Pembelajaran Matematika*, 4(9), 51-57.