



Penggunaan Permainan Tradisional Moneka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Rahmat Abdul

Sekolah Dasar No. 32 Kota Selatan, Gorontalo
Contributor Email: rahmatabdul807@gmail.com

Published: Mar 30, 2020

Article Url: <http://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/135>

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) aims to: 1) introduce the game Moneka to elementary students; 2) describe the steps of the Moneka traditional game for learning Mathematics, 3) measure the improvement of students' Mathematics learning outcomes through the traditional Moneka game with Mathematics learning. This work uses a classroom action research design (PTK) with research subjects for third grade students at SDN No. 32 Kota Selatan totaling 24 students. Researchers as a key instrument in this case as a giver of action or a model teacher who is assisted by two observers. Data collection instruments include observation sheets of teacher and student activities, test questions, and documentation. Data analysis uses qualitative analysis with the steps of: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that: 1) the use of traditional Moneka games in class III SDN No. 32 Kota Selatan, very well implemented, 2) The Implementation of Moneka Traditional Games in Mathematics Learning can improve student mathematics learning outcomes, this is evidenced by an increase in the value of learning outcomes from cycle I and cycle II. In the first cycle reached 73% and siklus II reached 81%.

Keywords: *Implementation, Moneka Learning Games, Learning Outcomes*

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk: 1) memperkenalkan permainan Moneka kepada siswa SD; 2) mendeskripsikan langkah-langkah permainan tradisional Moneka untuk pembelajaran Matematika, 3) mengukur peningkatan hasil belajar Matematika siswa melalui permainan tradisional Moneka dengan pembelajaran Matematika. Karya ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN No. 32 Kota Selatan yang berjumlah 24 siswa. Peneliti sebagai instrumen kunci yang dalam hal ini sebagai pemberi tindakan atau guru model yang dibantu oleh dua orang observer. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi kegiatan guru dan siswa, soal tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dengan langkah-langkah yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penggunaan permainan tradisional Moneka di kelas III SDN No. 32 Kota Selatan, terlaksana dengan sangat baik, 2) Implementasi Permainan Tradisional Moneka Pada Pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa, hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai hasil belajar dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I mencapai 73% dan siklus II mencapai 81%.

Kata Kunci: *Implementasi, Permainan Moneka Pembelajaran, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Pembelajaran Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit bagi siswa. Pelajaran matematika akan mudah apabila ada kekompakkan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa lainnya sebagai anggota kelompok. Menurut Siswanto (2009: 54) untuk siswa sangat penting dibelajarkan cara berinteraksi sesamanya dan dapat dicapai caranya melalui kekompakan saling bekerjasama. Kekompakan kelompok dan kerjasama merupakan sesuatu yang sangat penting dimiliki siswa dalam keterampilan maupun kehidupan sehari-hari atau bermasyarakat bagi yang menggantungkan hidupnya saling berkelompok.

Saat ini, pada umumnya metode dalam pembelajaran Matematika di SD cenderung pada pemberian tugas dan ceramah. Namun pembelajaran Matematika selama ini kurang dilaksanakan dengan metode bervariasi, sehingga dalam belajar berdampak kebosanan mereka. Hal ini timbulnya suatu asumsi bahwa matematika merupakan pelajaran

membosankan karena berisi bacaan (Tati 2014 : 66). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran pada siswa kurang aktif, kurang inovatif dan kurang kreatif, sehingga penalarannya rendah belum bisa meningkatkan kompetensinya, bahkan penguasaan materi rendah. Upaya untuk perbaikan pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan indikator. Namun pembuatan RPP kenyataannya belum memberikan perubahan positif. Oleh karena itu perlu strategi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi siswa pada pelajaran matematika. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu menggunakan metode bermain sambil belajar.

Menurut Ferdiansyah (2013: 70) pelajaran matematika bisa dibelajarkan di luar kelas dengan cara bermain agar siswa mempunyai jiwa sosial dan mengutamakan masyarakat luas di atas kepentingan sendiri. Belajar sambil bermain dapat meningkatkan interaksi sosial antara siswa tanpa membedakan siapapun. Bermain bukan saja mengembangkan kekompakan kerjasama tetapi juga kekompakan berkonsentrasi, keberanian dan berkomunikasi mencetuskan ide-ide kreatifnya.

Karakter disiplin, kejujuran, menghargai teman, sportivitas dan cinta akan diperoleh dari interaksinya saat bermain bersama (Surya, 2012). Pendapat yang senada disampaikan oleh Iskandar (2009 : 23) pembelajaran matematika bisa meningkatkan cara belajar siswa yang lebih baik, tergolong perilaku sosial dan sikap tolong menolong. Pembelajaran matematika dilakukan secara berkelompok supaya siswa mampu memberikan kesempatan kepada orang lain untuk bisa mengemukakan gagasannya secara berkelompok dan saling menghargai pendapat.

Permainan moneka sangat erat dengan tujuan pembelajaran matematika karena siswa memerlukan partisipasi dan kekompakan bekerjasama kelompok. Penggunaan permainan tradisional moneka diimplementasikan pada pembelajaran matematika yang lebih bermakna. Berdasarkan hasil pengamatan permainan tradisional moneka apabila dimanfaatkan untuk pembelajaran matematika pada siswa kelas III SD, akan sangat menarik bagi siswa. Permasalahannya adalah, apakah permainan ini disukai oleh seluruh siswa? Bagaimana cara mengimplementasikan di

kelas? Kompetensi apa yang dicapai dengan permainan tersebut? Dari berbagai permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu apakah permainan moneka itu? Bagaimana cara mengimplementasikan permainan Moneka dalam pembelajaran matematika di kelas III SD? Apakah permainan ini efektif untuk metode pembelajaran matematika di SD kelas III? Seberapa besar dampak metode permainan moneka ini terhadap daa serap pelajaran matematika SD kelas III?

B. Metode

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Susilo (2011) Penelitian tindakan kelas adalah proses penyelidikan seorang guru terhadap siswanya secara refleksi untuk melakukan suatu perbaikan. Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tahapan antara lain Perencanaan, Tindakan, Mengobservasi dan melakukan refleksi, pada tiap siklusnya Kusumah & Dwitagama (2010). Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus PTK

Sumber: Arikunto (2010)

Objek penelitian ini siswa kelas III, SD Negeri Nomor 32 Kota Selatan Gorontalo dengan jumlah siswa 34 siswa terdiri dari siswa 21 dan siswi 13. Matapelajaran yang diajarkan yaitu Matematika. Penelitian ini menggunakan menggunakan 2 siklus, disesuaikan dengan kebutuhan, sebab penggunaan 2 siklus dirasa cukup karena pada siklus ke 2 hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan. Untuk memperoleh data pada penelitian ini dilakukan kegiatan observasi yang dilaksanakan oleh 2 pengamat. Kegiatan yang diamati yaitu aktivitas guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, dokumentasi dan hasil belajar siswa pada saat kegiatan pembelajaran.

Karya inovasi ini dalam bentuk penggunaan model pembelajaran permainan tradisional Gorontalo Moneka. Penggunaan permainan tradisional Gorontalo ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Nomor 32 Kota Selatan Gorontalo, pada mata pelajaran matematika. Pelaksanaan pembelajaran matematika dilaksanakan dengan mengimplementasikan permainan tradisional Gorontalo Moneka sebagai strategi agar anak dapat belajar sambil bermain dan menyenangkan permainan tradisionalna sebagai budaa dan kearifan lokal. Dengan demikian pembelajaran ini sangat kontekstual dan berbasis akar budaya bangsa ang terintegrasi dalam unsur-unsur pembelajaran. Ide Pemilihan permainan tradisional Gorontalo Moneka untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar serta mengandung nilai-nilai yang positif bagi perkembangan psikologis siswa.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Perencanaan

Pembelajaran matematika di SD Nomor 32 Kota Selatan Gorontalo pada awal pembelajaran siswa merasa kurang tertarik. Metode dalam pembelajaran Matematika yang diimplementasikan cenderung pada pemberian tugas dan ceramah. Dengan keadaan pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi siswa dalam

pelajaran matematika karena tidak dapat dicapai pelaksanaan pembelajaran yang kurang variatif dan monoton. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran pada siswa kurang aktif, kurang inovatif dan kurang kreatif sehingga penalarannya rendah belum bisa meningkatkan kompetensinya, senada diatas penguasaan materi mengakibatkan rendah dan kurang memuaskan nilai hasil belajarnya.

Sebagai guru, penulis berusaha mencari solusi dari masalah tersebut. Setelah diskusi dengan guru lain, Kepala Sekolah, dan Pengawas, penulis mencoba mencari metode yang tepat untuk mengajarkan Matematika. Ketika di dalam kelas, Penulis berdiskusi dengan siswa, apa yang mereka sukai. Hasil diskusi tersebut, memutuskan pembelajaran berikutnya memanfaatkan permainan tradisional khas anak-anak Gorontalo yang disebut Moneka.

Permainan ini menuntut kekompakkan anak, dan semua anak harus terlibat. Di samping itu juga setiap anak harus saling berbagi peran sehingga tidak ada anak yang diam tetapi semua saling membantu. Oleh karena itu proses belajar mengajar mengimplementasikan permainan tradisional, sehingga karya inovasi ini diberi judul "Implementasi Permainan Tradisional Moneka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD".

2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menerapkan belajar sambil bermain Momeka, menunjukkan antusias siswa dalam pembelajaran. Semua anak senang dan bahagia, bahkan mereka terus ingin belajar, banyak pertanyaan, dan diskusi, dan semua dapat menceritakan pengalaman belajarnya.

Hasil dalam pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional Gorontalo Moneka dapat meningkatkan ketuntasan klasikal siswa pada dari 73% meningkat pada siklus II menjadi jadi 81%. Daya serap siklus I yakni 77,5 meningkat

menjadi 81,04. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan adanya, 1) semua siswa aktif dalam menyelesaikan soal setiap rintangan, 2) motivasi siswa meningkat dengan belajar di luar kelas menggunakan permainan, 3) siswa saling membantu temannya dalam memahami materi pelajaran, 4) sebelum pembelajaran dimulai siswa mempelajari materi terlebih dahulu di rumah. Pembelajaran Matematika merupakan interaktif terhadap siswa yang memiliki kekompakan bersama teman dalam bekerjasama. Menurut Siswanto (2009 : 54) untuk siswa sangat penting dibelajarkan cara berinteraksi sesamanya dan dapat dicapai caranya melalui kekompakan saling bekerjasama. Kekompakan kelompok dan kerjasama merupakan sesuatu yang sangat penting dimiliki siswa dalam keterampilan maupun kehidupan sehari-hari atau bermasyarakat bagi yang menggantungkan hidupnya saling berkelompok.

Hasil keterlaksanaan pembelajaran guru pada siklus I mencapai nilai rata-rata 73,7 dengan kriteria baik sedangkan untuk siswa yakni 74,8 dengan kriteria baik. Hasil perolehan nilai tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan dengan nilai rata-rata 81 pada kriteria sangat baik. Dari hasil tersebut ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I.

3. Pengamatan

Proses pembelajaran moneka mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika siklus I ketuntasan klasikal mencapai 73% dan daya serap 77,5. Walaupun daya serap telah memenuhi kriteria keberhasilan namun ketuntasan klasikal baru mencapai 73 % dari kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75 %.

Berdasarkan kendala - kendala yang telah disebutkan di atas dan data hasil dari observasi pelaksanaan pembelajaran, dengan penggunaan permainan dirasakan belum maksimal. Guru model bersama guru kelas sebagai mitra peneliti berdiskusi untuk mencari solusi yang akan dijadikan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya. Untuk itu

pembelajaran Matematika dapat diharapkan kekompakan siswa dan berpikir kritis, sehingga siswa mampu memecahkan masalah untuk memposisikan dirinya dan dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

4. Refleksi

Proses pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru melakukan perbaikan pembelajaran berdasarkan kendala-kendala pada siklus I. Berdasarkan kesepakatan dan hasil diskusi dengan guru mitra peneliti, proses perbaikan pembelajaran dengan permainan moneka yakni;

- a. kartu jawaban dan kartu soal ditempelkan pada kertas karton sehingga setiap kelompok siswa mampu mengoreksi hasil kerja mereka dan guru dapat memaksimalkan waktu penilaian dalam pada saat permainan berlangsung;
- b. setiap kelompok moneka yang menang berlari untuk melempari balok permainan dengan menggunakan batu;
- c. penjelasan aturan permainan dilaksanakan dengan simulasi di arena permainan;
- d. menekankan kekompakan dan kerjasama siswa dalam mencari dan memasang kartu soal dan kartu jawaban pada permainan moneka;
- e. pemberian penghargaan kepada siswayang melakukan kekompakan dan kerjasama yang baik;
- f. menekankan siswa untuk tidak takut dalam membantu temanya yang mendapat kesulitan; dan
- g. kegiatan awal sampai dengan akhir dilakukan diluar kelas.

Hasil keterlaksanaan pembelajaran guru pada siklus II yakni 83,3 dan siswa 82,7 dengan kriteria sangat baik. Data hasil ketuntasan klasikal siswa pada siklus II yakni 81 % dan daya serap mencapai 80,06. Berdasarkan analisis data pada siklus II yang telah memenuhi kriteria keberhasilan maka tidak perlu lagi dilaksanakan siklus yang berikutnya.

D. Penutup

1. Kesimpulan

- a. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, dapat disimpulkan. Implementasi permainan tradisional moneka dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN No. 32 Kota Selatan, hal ini dibuktikan dengan peningkatan dari siklus I, dan siklus II. Ketuntasan klasikal Pada siklus I mencapai 73%, dan siklus II mencapai 81%, daya serap siswa siklus I yakni 77,5 dan siklus II mencapai 81,06. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan adanya, 1) semua siswa aktif dalam menyelesaikan soal pada setiap rintangan,
- b. Motivasi belajar siswa meningkat dengan belajar di luar kelas menggunakan permainan,
- c. Ada peningkatan pada keterampilan sosial dan hasil belajar pada pembelajaran matematika selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II,.
- d. Keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek yaitu keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan keterlaksanaan pembelajaran oleh siswa.

2. Saran

- a. Guru harus selalu inovatif dalam memilih metode pembelajaran disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah dan siswa.
- b. Dalam memilih metode pembelajaran dengan permainan tradisional hendaknya memilih permainan yang tepat sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- c. Pembelajaran matematika akan sangat efektif apabila siswa dalam keadaan senang dan semua siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut.

- d. Guru harus mampu memotivasi siswa bahwa tidak ada pelajaran yang sulit apabila siswa mau secara sungguh-sungguh untuk mempelajari pelajaran tersebut.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih Kami sampaikan kepada Bapak Dr. H. Abram A.M Badu, M.Pd selaku Kepala Dinas Pendidikan Kota Gorontalo, Bapak Lukman Kasim, M.Pd selaku Kepala Bidang Pendidikan Dasar Dinas Pendidikan Kota Gorontalo, Ibu Meylani Wungguli, M.Pd selaku Kepala Bidang Ketenagaan Dinas Pendidikan Kota Gorotalo. Bapak Kepala Sekolah SD Nomor 32 Kota Selatan Gorontalo, Bapak dan Ibu Guru SD Nomor 32 Kota Selatan Gorontalo, Bapak dan Ibu Pengawas Dinas Pendidikan Kota Gorontalo, Serta anak didikku SD Nomor 32 kota selatan Gorontalo yang luar biasa telah berusaha menjadi yang terbaik untuk belajar berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, berkreasi melalui permainan tradisional Momeka ini sehingga dapat menambah motivasi peneliti untuk berinovasi kembali pada materi yang lainnya. Begitu juga kami ucapkan terimakasih kepada orang tua dan komite wali siswa yang memotivasi belajar anak-anaknya di rumah.

Daftar Referensi

- Ferdiansyah, 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Iskandar, 2009. Pendidikan matematika. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ismi, 2010. Pendidikan matematika. Semarang : PT. Remaja Rosdakarya.
- Jihad dan Haris, 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Munandar, 2009. Child Development. Perkembangan Anak. Jilid 2. Hardani,W (Ed). Jakarta: Erlangga.
- Nana Sudjana, 2005. Hakekat Hasil Belajar. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Siswanto, 2009. Pengertian Hasil Belajar. Bandung : PT Raja Grafindo
- Siswanto, R., Sugiono, S., & Prasajo, L. (2018). The Development of Management Model Program of Vocational School Teacher Partnership with Business World and Industry Word (DUDI). *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 6(3), 365-384. doi:10.26811/peuradeun.v6i3.322.
- Sujana, 2012. Dampak Tutorial Modul Mata Kuliah Materi dan Pembelajaran matematika SD, Terhadap Mahasiswa UT Sebagai Guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14 (072): 598-617 UM.
- Surya, 2012. Cooperatif Learning. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, 2009. Education Games. Yogyakarta : Pro-U Media.
- Tati, 2014. Indikator hasil belajar. Semarang. Insan Mandani

