

Penerapan Edutainment Permainan Tradisional "Dakon" dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Siswa Terhadap Pembagian Sederhana

Dwi Murni Utami ^{1*}

¹ SDN Lebak Kabupaten Madiun, Indonesia

* dwimurni821@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan permasalahan (a) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar Matematika dengan diterapkannya pembelajaran kontekstual model pengajaran game Dakon (b) Bagaimanakah pengaruh pembelajaran kontekstual model pengajaran game Dakon terhadap motivasi belajar Matematika. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah (a) Mengetahui peningkatan prestasi belajar Matematika setelah diterapkannya pembelajaran kontekstual model pengajaran game Dakon (b) Mengetahui pengaruh motivasi belajar Matematika setelah diterapkan pembelajaran kontekstual model pengajaran bebas masalah (c) Menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran Matematika. Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari 4 tahap yaitu rancangan, kegiatan dan pengamatan refleksi dan revisi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 tahun pelajaran 2020/2021. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah tes buatan guru. Pengumpulan data juga menggunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar dan mengajar. Dalam rangka menyusun dan mengolah data yang terkumpul, digunakan teknik analisis data kuantitatif. Data yang diperoleh berupa hasil sesi formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu aldus I (67.44%), siklus II (79,01%), siklus III (90,70%). Simpulan dari penelitian ini adalah metode pembelajaran game dapat berpengaruh positif terhadap prestasi dan motivasi belajar siswa kelas 2 SDN Lebak,serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika. Temuan dari penelitian ini adalah permainan "Dakon" dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Kata Kunci: *Edutainment, Permainan Tradisonal, Dakon, Pembagian Sederhana, PTK*

Pendahuluan

Mata Pelajaran Matematika adalah mata pelajaran momok bagi kebanyakan siswa. Ini bukan sesuatu yang berlebihan karena Matematika memang bukan pelajaran yang mudah. Membutuhkan usaha keras untuk dapat menyukainya. (Mashuri, 2019). Matematika di tingkat SD bertujuan memperkenalkan teknik hitung sederhana seperti perkalian dan pembagian yang tujuannya adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat lebih mudah memahami matematika di jenjang berikutnya (Agomara, 2018). Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan sarana dan prasarana penunjang, seperti kurikulum, guru pengajar maupun metode pengajaran, titik sentral yang harus dicapai setiap kegiatan belajar mengajar adalah tercapainya tujuan

pengajaran (Hidayat, 2016). Apapun yang termasuk perangkat program pengajaran dituntut secara mutlak untuk menunjang tercapainya tujuan. Guru tidak dibenarkan mengajar dengan kemalasan. Anak didik pun diwajibkan mempunyai kreativitas yang tinggi dalam belajar, bukan selalu menanti perintah guru (Juliana dkk, 2021). Kedua unsur manusiawi ini juga beraktivitas tidak lain karena ingin mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas (Hamzah, 2016). Salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan menentukan metode yang bagaimana yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemilihan dan penentuan metode ini didasari adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai untuk mencapai tujuan tertentu (Firdaus dkk, 2022). Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diberikan di sekolah-sekolah umum maupun madrasah-madrasah mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi memiliki nilai-nilai historis yang tidak terdapat pada bidang studi lainnya (Khulafa, 2018). Karena Matematika sebagai suatu bidang studi memiliki dasar konstitusional yaitu UUD 1945 dan ketetapan MPR No.II/MPR/1993.

Perjalanan yang berliku-liku dan penuh tantangan semenjak proses terbentuknya sampai pada keadaan sekarang yang menghantarkan Matematika sebagai bahan kajian yang sangat menarik (Nurfadly, 2021). Apalagi akhir-akhir ini ada sekelompok orang yang meragukan eksistensi Matematika karena banyaknya miskonsepsi. Sehingga pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran ini menjadi terhambat. Dan ada pula yang mempertanyakan keberhasilan pengajaran Matematika terhadap pelajar khususnya dan masyarakat luas pada umumnya (Yulianti, 2018). Bahkan ada sebagian orang yang mengusulkan agar Matematika tidak diajarkan lagi sebagai salah satu dari komponen pendidikan. Ironisnya hal ini dilontarkan pada saat bangsa Indonesia sedang giat-giatnya melaksanakan Pembangunan Nasional di segala bidang. Dengan menyadari gejala-gejala atau kenyataan tersebut di atas, maka permainan tradisional "Dakon" diterapkan dalam upaya meningkatkan kemampuan materi pembagian sederhana pada siswa Kelas 2 di SDN Lebak Kecamatan Sawahan Kabupaten Madiun Tahun Ajaran 2020/2021. Kebaruan dari penelitian ini adalah Permainan Tradisional "Dakon" yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan materi pembagian sederhana.

Metode

Penelitian ini bertempat di SDN Lebak, Kecamatan Sawahan, kabupaten Madiun. Waktu Penelitian ini dilakukan pada bulan februari semester genap. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas 2 SDN Lebak tahun pelajaran 2020/2021 pada pokok materi Pembagian Sederhana. Penelitian tindakan adalah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang dicoba sambil jalan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut dapat mendukung satu sama lain. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan (Arikunto, 2010) yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning

(rencana), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan, kegiatan dan pengamatan. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah tes buatan guru yang fungsinya adalah: (1) Untuk menentukan seberapa baik siswa telah menguasai bahan pelajaran yang diberikan dalam waktu tertentu; (2) Untuk menentukan apakah suatu tujuan telah tercapai; dan (3) Untuk memperoleh suatu nilai. (Arikunto, 2010). Sedangkan tujuan dari tes adalah untuk mengetahui ketuntasan belajar secara individual maupun secara klasikal. Disamping itu untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa sehingga dapat dilihat dimana kelemahannya, khususnya pada bagian mana TPK yang belum tercapai (Matulesy dkk, 2022). Untuk memperkuat data yang dikumpulkan, maka pengumpulan data juga menggunakan metode observasi (pengamatan) yang dilakukan oleh teman sejawat untuk mengetahui dan merekam aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar dan mengajar (Kurniati, 2011). Dalam rangka menyusun dan mengolah data yang terkumpul, sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan, maka digunakan teknik analisis data kuantitatif dan pada metode observasi digunakan data kualitatif (Mufidah dkk, 2021).

Cara perhitungan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: merekapitulasi hasil tes, menghitung jumlah skor yang tercapai dalam persentasenya untuk masing-masing siswa dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar seperti yang terdapat dalam buku petunjuk teknis penilaian, yaitu siswa dikatakan tuntas secara individual jika mendapat nilai minimal 65, sedangkan klasikal dikatakan tuntas belajar, jika jumlah siswa yang tuntas secara individu mencapai 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari sama dengan 65%, menganalisis hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat pada aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Pada siklus I secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan pembelajaran kontekstual model pengajaran game sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih cukup dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa (Hestyaningsih dkk, 2021). Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif siswa seperti terlihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus I

No	Uraian	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	70,93
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	29
3	Persentase ketuntasan belajar	67,44

Dari tabel di atas dapat dijelaskan, bahwa dengan menerapkan pembelajaran kontekstual model pengajaran bermain “Dakon” diperoleh nilai rata-rata presentasi belajar siswa adalah 70,93 dan ketuntasan belajar mencapai 67,44% atau ada 8 siswa dari 14 siswa sudah tuntas belajar. Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif siswa terlihat pada tabel berikut :

Tabel 2. rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus
1	Nilai rata-rata tes formatif	74,42
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	34
3	Persentase ketuntasan belajar	79,01

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 74,42 dan ketuntasan belajar mencapai 79,01% atau ada 10 siswa dari 14 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Berikutnya adalah rekapitulasi hasil tes formatif siswa seperti terlihat pada table berikut :

Tabel 3. Hasil Tes Formatif Siswa pada Siklus III

No	Uraian	Hasil Siklus
1	Nilai rata-rata tes formatif	78,60
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	39
3	Persentase ketuntasan belajar	90,70

Berdasarkan hasil penelitian di atas membuktikan bahwa guru sudah tepat dalam memilih metode pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh MS Hamid (2012) tentang metode edutainment yang menyatakan bahwa metode edutainment akan membuat pengajaran dan pembelajaran para siswa akan aktif dan nyaman ketika belajar di kelas. Selaras dengan pendapat diatas penelitian ini juga sesuai dengan penelitian oleh HP Yudiwinata- Paradigma, 2014 bahwa permainan tradisional mampu mengembangkan kognitif anak. Temuan dari penelitian ini adalah permainan “Dakon” dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar Matematika lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran yaitu (a) Untuk melaksanakan pembelajaran model pengajaran permainan “Dakon” memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran kontekstual model pengajaran permainan “Dakon” dalam proses belajar mengajar, sehingga diperoleh hasil yang optimal, (b) Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya, (c) Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ni hanya dilakukan di SDN Lebak Tahun pelajaran 2020/2021, (d) Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan, agar diperoleh hasil yang lebih baik.

Temuan dari penelitian ini adalah permainan “Dakon” dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Hal ini menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa untuk meneliti lebih lanjut pada materi-materi yang lain dan melakukan perbaikan agar pengetahuan siswa lebih meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama tiga siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan: (1) pembelajaran kontekstual model pengajaran permainan “Dakon” dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika. (2) Pembelajaran kontekstual model pengajaran permainan “Dakon” memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (67,44%), siklus II (79,01%), siklus III (90,70%). (3) Pembelajaran kontekstual model pengajaran permainan “Dakon” dapat menjadikan siswa merasa dirinya mendapat perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide dan pertanyaan. (4) Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta mampu mempertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok. (5) Penerapan pembelajaran kontekstual model pengajaran permainan “Dakon” mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan dari penelitian ini adalah permainan “Dakon” dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Hal ini menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa untuk meneliti lebih lanjut pada materi-materi yang lain dan melakukan perbaikan agar pengetahuan siswa lebih meningkat.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Agomara, I. B. (2018). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Permainan Dakon. *Basic Education*, 7(20), 1-973.
- Arikunto, S. (2010). Metode Penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Firdaus, V. M., & Putra, L. V. (2022). Pengaruh Model Realistic Mathematic Education Berbantuan Congklak Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Materi KPK Dan FPB Sd Negeri 4 Purbowangi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 2(2), 65-73.
- Hamid, M. S. (2012). Metode Edutainment. *Yogyakarta: DIVA Press*.
- Hamzah, A. (2016). Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika.
- Hestyaningsih, L., & Pratisti, W. D. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Dakon untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Tunagrahita. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, 13(2).
- Hidayat, A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa* (Bachelor's thesis, jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Juliana, R., Agustini, R., & Yuisman, D. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Permainan Dakon Materi Operasi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 1(2), 215-237.

- Kalijaga, K. U. S., & MI, K. G. K. Permainan Tradisional Pathilan Dalam Pembelajaran Matematika: Studi Eksperimen Di SD Muhammadiyah Purwosari Girimulyo, Kulonprogo.
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2).
- Khulafa, F. N. (2018, May). Permainan Tradisional untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Prodi PGSD-FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto* (pp. 258-265).
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tidak diterbitkan.*
- Mashuri, S. (2019). Media Pembelajaran Matematika. *Yogyakarta: Deepublish.*
- Matulessy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165-178.
- Mufidah, N. A., & Amir, M. F. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Dakonmatika Berbasis Teknologi Visual. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(2), 99-107.
- Nurfadly, I. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Statistika Berbasis Permainan Tradisional* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Trisnani, N., & Sari, E. F. (2021). Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 173-178.
- Yulianti, H. N. (2018). *Implementasi Permainan Tradisional Sunda Manda Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Tut Wuri Handayani Kecamatan Langka Pura Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).