

Sosialisasi Pembelajaran Matematika Alat Peraga Ludomatika di UPT SDN 060922 Medan Sunggal

**Patri Janson Silaban¹, Vivi Haloho², Betty Agatha Sihombing³, Yolanda Patricia
Panjaitan⁴, Yurika Siska Dewi Sitorus⁵**

^{1,2,3,4,5} Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Patri Janson Silaban

E-mail: patri.jason.silaban@gmail.com

Abstrak

Sosialisasi dilakukan di SD Negeri 060922 MEDAN SUNGGAL dengan tujuan untuk memberikan pelatihan alat peraga penjumlahan dan pengurangan berbasis media kepada siswa kelas 4 sehingga memudahkan siswa dalam berhitung. Dalam pembelajaran Matematika, siswa merasa bosan dan menganggap pembelajaran Matematika sebagai pelajaran yang sangat sulit. Penggunaan alat peraga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan sosialisasi yang kami lakukan di SD Negeri 060922 MEDAN SUNGGAL, penggunaan alat peraga masih sangat terbatas terutama bagi siswa yang tidak berminat belajar berhitung. Oleh karena itu kami membuat salah satu alat peraga media Ludo.

Kata kunci - Alat peraga, Ludomatika, Pembelajaran Matematika

Abstract

The socialization was conducted at SD Negeri 060922 MEDAN SUNGGAL with the aim of providing training on media-based addition and subtraction props to grade 4 students to make it easier for students to count. In learning Mathematics, students feel bored and consider learning Mathematics as a very difficult lesson. The use of props can attract students' attention in learning math. Based on the socialization that we conducted at SD Negeri 060922 MEDAN SUNGGAL, the use of teaching aids is still very limited, especially for students who are not interested in learning to count. Therefore we made one of the Ludo media props.

Keywords - Props, Ludomatics, Math Learning

PENDAHULUAN

Ludomatika adalah alat peraga yang dibuat sebagai media pembelajaran yang dapat bersifat efektif bagi peserta didik dikarenakan sifat permainan ini dibuat sederhana dan menyenangkan yang dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam bermain. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Selain itu, matematika juga sangat penting dalam kehidupan contohnya dalam proses jual dan beli. Selain itu dapat melayani kebutuhan ilmu pengetahuan dalam pengembangan dan operasionalnya. Oleh sebab itu pelajaran matematika merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik terutama untuk usia sekolah dasar. Dalam pendidikan sekolah dasar pembelajaran matematika diawali dengan belanar operasi hitung dimulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Namun siswa cenderung merasa kesulitan mengoprasikannya. Hal ini dibuktikan dari hasil ujian peserta didik. Penyebab siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika

Hasil penelitian menunjukkan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika yaitu, kesulitan memahami konsep, kesulitan dalam keterampilan perhitungan, kesulitan memecahkan masalah, kesulitan memahami simbol, dan penggunaan proses yang keliru. Faktor yang dipengaruhi dengan adanya kesulitan dalam belajar terdapat faktor internal. Antara lain dengan penyikapan sikap belajar siswa dalam pembelajaran matematika, minat belajar matematika siswa, memotivasi peserta didik dan juga mampu dalam penjumlahan dan pengurangan di Sekolah dasar. Selain itu terdapat faktor eksternal antara lain dengan menggunakan media pembelajaran ataupun alat peraga, lingkungan keluarga serta sarana dan prasarana sekolah dan juga motivasi serta sikap dari peserta didik itu. Media merupakan segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/ informasi dari sumber pesan ke penerima atau dari guru ke siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan guru (Suryani, 2018: 2). Sehingga adanya media dalam proses pembelajaran akan sangat membantu proses pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut alat peraga yang kami gunakan memiliki banyak fungsi dan peran yang begitu penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Dari sekian jenis pembelajaran ada satu media pembelajaran permainan yang menarik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika yaitu permainan ludo. Ludo merupakan permainan yang dapat digunakan secara berkelompok sehingga dapat dijadikan media pembelajaran karena merupakan salah satu sarana proses belajar mengajar. Dalam menggunakan permainan alat peraga ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam usia sekolah dasar peserta didik masih cenderung dengan dunia bermain dan dengan menggunakan media ini siswa dapat bermain sambil belajar. Sehingga dapat mempermudah guru untuk merangsang peserta didik untuk belajar. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran yaitu untuk membantu pendidik dan peserta didik pada saat proses pembelajaran salah satunya yaitu membantu peserta didik dalam memahami suatu materi yang diberikan oleh pendidik. Untuk mengubah persepsi kurang baik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika dibutuhkan cara yang tepat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menghubungkan pembelajaran matematika dengan kegiatan yang menyenangkan seperti bermain sambil belajar. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat tertarik dalam pembelajaran matematika. Sehingga membuat siswa mampu mengembangkan minat belajar pada media pembelajaran ludomatika kelas 4

METODE

Metode yang kami gunakan pada saat penelitian alat peraga yang kami bawaan yaitu ludomatika di SD Negeri 060922 Medan Sunggal dimana kami menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga deskriptif yang sering diartikan dan disajikan dengan cara mengetahui data yang lebih

rinci yang dicirikan dengan beberapa hasil topic pembahasan dengan metode mengumpulkan data-data antara lain seperti wawancara dan juga observasi .

Dengan alat peraga ludomatika yang kami buat dapat digunakan untuk pengembangan pengetahuan penjumlahan dan pengurangan .Selain itu dapat meningkatkan keterampilan pada peserta didik dengan cara memanfaatkan media ataupun alat peraga ludomatika ini . Sosialisasi yang kami lakukan pada alat peraga ini berhitung dilakukan di sekolah SD Negeri 060922 yang berada di jalan kemuning Tj,rejo ,kec .Medan Sunggal Kota Medan , Sumatera Utara Serta kegiatan sosialisai yang dilakukan di dalam kelas berada di kelas IV (Empat) dan di dalam kelas tersebut terdapat 30 jumlah peserta didik. Sosialisai dapat berjalan dengan baik dikarenakan bantuan dari kepala sekolah serta peserta didik yang mau diajak kerjasama dalam memahami materi yang sesuai alat peraga ludomatika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembelajaran yang menggunakan alat peraga papan pintar berhitung dalam pembelajaran agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dan mengenalkan konsep matematika awal pada peserta didik sehingga kegiatan menghitung merupakan kegiatan yang mampu menarik kraitivitas pada anak usia dini dapat menyiapkan pendidikan selanjutnya.Dalam kegiatan sosialisasi dilakukan secara tatap muka oleh kelompok. Hal ini dikarenakan sosialisasi dengan cara tersebut lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik agar lebih terfokus. Sosialisasi materi tentang papan pintar berhitung menggunakan alat peraga styrofoam kemudian dilanjutkan cara menggunakan alat peraga tersebut sesuai materi yang disosialisasikan kelompok.

Peraturan Permainan

- Permainan ini dimainkan minimal 3 orang atau 5 orang
 - 1 pemain terdiri dari 2 orang dan 1 juri
 - 5 pemain terdiri dari 4 orang dan 1 juri
- Permainan yang terdidri dari 3 orang dinamakan permainan 1 lawan 1
- Pemain yang terdiri dari 5 orang dinamakan permainan 2 lawan 2
- Dan ditugaskan untuk membacakan soal, dan memegang kunci jawaban serta dapat memberikan poin kepada pemain/tim
- Setiap pemain atau tim mendapatkan 2 buah pion baik dalam permainan 1 lawan 1 maupun lawan
- Setiap pemain atau tim wajib menjalankan pionnya secara bergantian.
- Pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu.
- Pemain atau tim yang mendapat petak tanda bintang, maupun panah akan mengambil kartu soal dan ulasan materi.
- pada pemain/tim yang menjalankan pionnya dikenakan pion lawan dan pion yang terkena akan kembali ketempat awal rumah.
- Setiap pemain/tim mempunyai hak menjawab soal yang sama sebanyak 2 kali. Jika pemain/tim tidak dapat menjawab soal dan soal dibahas pada akhir permainan.
- Pemain atau tim yang terlebih dahulu mencapai petak rumah adalah pemenangnya

Aturan Poin

- Jika pemain/tim yang tidak menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim yang menjalankan pion.
 - Jika pemain/tim yang menjalankan pion menjawab salah,maka hak menjawab akan dilempar kepemain atau tim lawan.
 - Jika permainan /tim dan lawan menjawab benar, maka akan diberikan poin kepada pemain/lawan.
 - Jika kedua pemain/tim menjawab salah, maka kedua pemain/tim tidak mendapatkan poin.
- Keterangan

- Tanda Panah merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil soal yang tersedia dan menyerahkan pada juri. Dan juri akan membacakan soal , kemudian pemain akan diberikan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

waktu 1 menit untuk menjawab soal. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri memberikan poin kepada pemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab lagi pada kesempatan berikutnya. Soal yang diberi mempunyai poin 1, 2, dan 5.

- Tanda bintang merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil kartu kumpulan materi yang tersedia. Kartu ini berisi materi tentang penjumlahan dan pengurangan. Dan permainan tim akan mendapatkan kartu berupa kumpulan materi dan pemain menyimpan kartu dan kartu tersebut bisa dibuka setelah pemain/tim bisa menjawab soal. Terdapat 10 kartu kumpulan materi dalam media ini, jika 10 kartu sudah diambil semua pemain/tim yang memperoleh tanda ini tidak memperoleh kartu kumpulan materi.
- Tanda bulatan kecil ini merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil kartu ulasan materi. Pemain yang mendapatkan petak bertanda ini wajib mengambil kartu ulasan materi yang tersedia, kemudian menjawabnya. Pemain/tim yang telah mengambil kartu ulasan materi wajib mengembalikan kartu ulasan materi pada tumpukan paling bawah begiu seterusnya sampai permainan selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan Sosialisasi yang kami lakukan di SD Negeri 060922 MEDAN SUNGGAL dapat mendorong siswa agar mempunyai keinginan untuk memahami materi mengenai penjumlahan dan pengurangan. Dengan adanya alat peraga tersebut dapat memudahkan guru dalam menyampaikan dan mengajarkan materi khusus nya mata pelajaran matematika di kalangan SD. Tidak hanya memudahkan guru saja dalam menyampaikan materi pembelajaran, melainkan berdasarkan pada peserta didik agar mudah dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak pendukung diantaranya kepada bapak dosen pengampu program studi PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universita Katolik Santo Thomas Medan serta kepada Guru dan siswa yang bersedia dan menerima kami dalam melaksanakan sosialisasi di SDN 060922 Medan sebagai percobaan pembinaan yang telah mendukung dan membantu serta terlaksanakannya kegiatan sosiaisasi alat peraga yang telah dijelaskan oleh kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathimah Kelrey , Tri Nurminingsih Hatala (2022) penggunaan alat peraga permainan ludo , NEM Hermawan, Asep Herry. (2010). Belajar dan Pembelajaran SD. Bandung: UPI Press.
- Ibrahim, dan Suparni. (2012). Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya. Yogyakarta. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga
- Miftahul. (2014). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rachman, Maman. (2011). Metode Penelitian Pendidikan Moral: dalam Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Campuran, Tindakan, dan Pengembangan. Semarang: UNNES Pres.