

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN DAKON TERMODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Indra Kurniawan

Universitas Indraprasta PGRI

Email: Inkur.master@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif dengan permainan tradisional dakon termodifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dakon termodifikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga selain mendapatkan poin plus siswa lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan prestasi belajar mereka pun naik.

Kata kunci: pembelajaran kooperatif, dakon termodifikasi, motivasi belajar

Abstract

The purpose of this study is to know kooperatif's learning model with dakon's traditional game most modification to increase student studying motivation. With marks sense kooperatif's learning model pass through dakon's traditional game modified by it can increase student studying motivation, So besides get more student plus point agog deep teaching and learning activity that beget their studying achievement rise even.

Keywords: cooperative learning, dakon's modification, motivation learning

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai obyek kajian yang bersifat abstrak. Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghayati dan memahami konsep-konsep matematika. Meskipun matematika mempunyai jam yang relatif paling banyak, kenyataan menunjukkan bahwa matematika di sekolah masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan bahkan sebagian menganggapnya sebagai momok. Hal ini yang menyebabkan prestasi belajar matematika selalu berada di tingkat bawah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Salah satu faktor yang turut menentukan prestasi belajar matematika siswa adalah kondisi psikologis siswa, salah satu diantaranya adalah motivasi belajar. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar

dapat menumbuhkan semangat belajar. Dengan didorong oleh motivasi, siswa akan melakukan aktivitas belajar dengan senang hati. Dalam semua kegiatan belajar, motivasi merupakan pengendali jalannya kegiatan. Siswa yang memiliki motivasi untuk belajar, lebih siap dari pada siswa yang tidak memilikinya. Seseorang siswa yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi pun, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, berbagai cara telah dilakukan. Salah satunya adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang baru. Dengan adanya berbagai model pembelajaran diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna. Selain itu, diharapkan para siswa juga lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat memahami konsep matematika, meningkatkan prestasi belajar matematika, dan secara aktif ikut dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Kelompok yang memiliki kemampuan heterogen akan membantu siswa yang berkemampuan sedang atau rendah, karena siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan membantu permasalahan yang dialami siswa berkemampuan sedang dan rendah. Selain model pembelajaran kooperatif, cara lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah permainan tradisional. Permainan tradisional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan dakon. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara kedua nya terdapat lubang yang lebih kecil dan induknya berdiameter kira-kira 5 cm, setiap deret berjumlah 7 lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut di isi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah. Permainan dakon merupakan sarana untuk mengatur strategi dan kecermatan. Permainan dakon pada umumnya adalah permainan antara 2 pemain untuk

menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran akan disajikan permainan dakon termodifikasi agar tidak terlalu lama untuk mengakhiri permainan ini.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif adalah model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan tradisional dakon termodifikasi. Dari penjelasan tersebut maka yang dimaksud dengan pembelajaran matematika model pembelajaran kooperatif dengan permainan tradisional dakon termodifikasi dalam makalah ini adalah proses yang dilakukan guru dalam kelas dalam mengajarkan obyek-obyek pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan tradisional dakon termodifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif dengan permainan tradisional dakon termodifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi kasus dan referensi dari teori-teori dalam jurnal yang mendukung dengan penelitian ini, dari teori itu dikembangkan dalam sintaks pembelajaran yang dikembangkan, adapun teori yang digunakan sebagai berikut:

- a. Teori belajar Dienes yang dikembangkan dalam 6 tahap antara lain (1) permainan bebas (*free play*), (2) permainan yang menggunakan aturan (*games*), (3) permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*), (4) permainan representasi (*representation*), (5) permainan dengan simbolisasi (*symbolization*), (6) permainan dengan formalisasi (*formalization*), sehingga model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika motivasi belajar siswa meningkat akan berpengaruh pula pada peningkatan prestasi belajar siswa.
- b. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, menurut Suryani (2013), menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran menggunakan permainan dakon disamping sangat membantu proses belajar anak tunagrahita dalam meningkatkan keterampilan berhitung. Sedangkan penelitian berdasarkan Atsnan (2015), menunjukkan bahwa permainan dakon dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah,

melalui langkah-langkah pembelajaran matematika SD yang mencakup tiga langkah utama, yakni penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Penelitian tersebut sejalan dengan Januarti (2014) yang menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dakon bilangan memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah peran guru yang kurang kreatif dalam mengeksplor materi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu guru cenderung berceramah secara monoton dan siswa hanya mendengarkannya. Seperti dilihat pada kenyataan di lapangan, metode mengajar yang digunakan oleh guru secara umum cenderung guru yang lebih aktif dan siswa pasif menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh Rofingatun (2006) bahwa proses pembelajaran pada umumnya kurang melibatkan aktivitas siswa secara optimal sehingga siswa jarang aktif dalam pembelajaran.

Sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme, yaitu pada teori belajar Dienes, bahwa tiap-tiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk yang konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau objek-objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika. Makin banyak bentuk-bentuk yang berlainan yang diberikan dalam konsep-konsep tertentu, akan makin jelas konsep yang dipahami anak, karena anak-anak akan memperoleh hal-hal yang bersifat logis dan matematis dalam konsep yang dipelajarinya itu. Dengan menyajikan pengalaman-pengalaman yang beraneka ragam untuk suatu konsep kepada siswa maka pemahaman terhadap konsep yang dipelajari dapat dikuasai dengan baik.

Oleh karena itu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran diperlukan sebuah model yang dapat membantu siswa agar mereka dapat termotivasi dalam menyelesaikan permasalahan mereka dalam belajar. Siswa akan cenderung lebih aktif dan memahami apa yang akan dilakukannya dengan baik dan benar. Berdasarkan teori-teori belajar yang telah disebutkan, model pembelajaran kooperatif dipandang punya peran strategis dalam upaya mendongkrak keberhasilan proses pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif maka Guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah secara bersama. Selain itu siswa secara individu dapat membangun kepercayaan diri terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah matematika, sehingga akan mengurangi rasa kurang percaya diri terhadap matematika. Dengan model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dakon termodifikasi, siswa akan mengalami proses berpikir bagaimana cara mereka mendapatkan soal dengan cepat sehingga dapat menyelesaikannya dengan cepat dan tepat pula. Karena bagi mereka yang dapat menyelesaikan soal dengan cepat dan benar akan mendapatkan poin tersendiri. Dengan model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dakon termodifikasi siswa tidak lagi bersifat pasif tetapi akan menjadi aktif. Berikut akan disajikan tabel tentang fase siswa dalam pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dakon termodifikasi yang ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional Dakon Termodifikasi

Fase	Aktivitas Siswa
Fase 1.	Siswa bergabung ke dalam kelompok yang heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
Fase 2.	Masing-masing kelompok memilih satu ketua tim untuk dipercayakan memainkan permainan tradisional dakon.
Fase 3.	Ketua tim secara bergiliran memainkan dakon dengan cara mengambil salah satu lubang dakon yang berisi biji dakon dan memainkannya. Setelah biji dakon terakhir selesai diletakkan maka kertas di lubang itulah yang akan menjadi materi dan pertanyaan dalam kelompok itu. Begitu seterusnya akan dilakukan pula oleh kelompok yang lain.
Fase 4.	Siswa bersama kelompoknya memahami dan menjawab serta mempresentasikan hasil kerja didepan kelas.

Berikut akan disajikan tabel tentang manajemen kelas model pembelajaran kooperatif dan model pembelajaran kooperatif dakon termodifikasi yang ditunjukkan pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Manajemen Kelas Model Kooperatif Dakon Termodifikasi

Sintak	Model Kooperatif	Modifikasi Kooperatif Dakon Termodifikasi
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.	Dalam tahap ini Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.	Dalam tahap ini Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Tindakan yang Guru lakukan dengan cara menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.	Tindakan yang Guru lakukan dengan cara menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Pada tahap ini Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.	a. Pada tahap ini Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien. b. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok. c. Guru mulai menjelaskan cara permainan dakon untuk membantu mereka menentukan soal pilihan yang akan mereka kerjakan secara berkelompok.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka menyajikan tugas mereka.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka menyajikan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Dalam tahap ini Guru mencari cara untuk memberikan penghargaan (reward) terhadap upaya maupun hasil belajar siswa baik secara individual maupun kelompok.	Dalam tahap ini Guru mencari cara untuk memberikan penghargaan (reward) terhadap upaya maupun hasil belajar siswa baik secara individual maupun kelompok.

Dengan memodifikasi pembelajaran kooperatif dengan permainan tradisional dakon termodifikasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga nantinya dapat pula meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini didukung Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, menurut Suryani (2013), menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran menggunakan permainan dakon disamping sangat membantu proses belajar anak tunagrahita dalam meningkatkan keterampilan berhitung. Sedangkan penelitian berdasarkan Atsnan (2015), menunjukkan bahwa permainan dakon dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, melalui langkah-langkah pembelajaran matematika SD yang mencakup tiga langkah utama, yakni penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Penelitian tersebut sejalan dengan Januarti (2014) yang menunjukkan bahwa penerapan metode permainan dakon bilangan memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dakon termodifikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena siswa cenderung untuk memenangkan permainan dakon agar mendapatkan soal super bonus dan mendapatkan poin tersendiri dalam pengerjaannya. Sehingga selain mendapatkan poin plus siswa lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan prestasi belajar mereka pun naik.

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) bagi Guru, memilih strategi dan metode pembelajaran yang akan dilakukan di kelas agar siswa dapat meningkatkan prestasi belajar siswa; (2) bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenis terkait dengan model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dakon termodifikasi agar dapat mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Atsnan. (2015). *Pembelajaran Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Cacah melalui Permainan Dakon*. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka.

Januarti, R. (2015). *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD*. Universitas Tanjungpura Pontianak.

Suryani, T A. (2013). *Pemanfaatan Permainan Congklak (Dakon) Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berhitung Pada Anak Tunagrahita*. Universitas Negeri Malang.