ISBN : 978.602.719.934.7

PAMIT (*PUZZLE* MATEMATIKA *HIT MAT*) sebagai MEDIA PEMBELAJARAN RAMAH LINGKUNGAN

Alfiah Fitri Nur Laili, Reny Tri Ermawati, Nugraheni Nur Janah
Program Studi Pendidikan Matematika
laily.muslimah@yahoo.co.id, renybismillah@gmail.com,
nugraheni_nurj@yahoo.com

ABSTRAK. PAMIT *(Puzzle* Matematika *Hit Mat)* bertujuan untuk mengetahui: (1) cara membuat matematika Hit Mat menjadi puzzle yang ramah lingkungan, (2) respon siswa terhadap PAMIT (*Puzzle* Matematika *Hit Mat*) sebagai media pembelajaran di MI Muhammadiyah Gonilan. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA MI Muhammadiyah Gonilan tahun pelajaran 2014/2015. Sample yang diambil berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpuan data yang digunakan adalah teknik angket dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini sebagai berikut: (1) tanggapan siswa terhadap PAMIT dalam materi bangun ruang sebesar 78% sangat menarik 22% menarik 0% kurang menarik dan 0% tidak menarik, (2) respon siswa mengenai kemudahan dalam menerima materi bangun ruang dengan PAMIT sebesar 11% sangat mudah 78% mudah 0% kurang mudah dan 11% tidak mudah atau sukar, (3) respon siswa saat bermain PAMIT sebesar 61% sangat menyenangkan 39% menyenangkan 0% kurang menyenangkan dan 0% tidak menyenangkan.

Kata kunci : *PAMIT, Hit Mat, Puzzle*

ISBN : 978.602.719.934.7

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan merupakan bagian mutlak dari perkembangan anak dan merupakan proses pembentuk kepribadian anak. Permainan pada anak bertujuan untuk mencari kesenangan semata yang dilakukan secara individual atau kelompok yang tanpa disadari akan sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang baik fisik , intelektual, sosial moral dan emosional di karenakan dalam permainan tersebut pikiran dan fisik akan bekerja dengan optimal.

Dalam proses belajar mengajar bermain juga merupakan salah satu metode yang efektif untuk di terapkan karena bermain merupakan aktivitas yang menyengkan bagi anak. Melalui permainan anak juga akan merasa bahagia. Perasaan suka cita itulah syaraf *neuron* (otak kanan) anak akan dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru.

Dewasa ini banyak permainan modern menggeser permainan lama atau tradisional. Seperti yang terlihat sekarang modernisasi yang bergerak lambat namun pasti telah membuat permainan modern berkembang pesat dengan jenis-jenis yang makin variatif, sehingga permainan tradisional kini semakin tersingkir. Hal ini terjadi bukan karena sulit menemukan alat permainan tersebut melainkan disebabkan oleh beberapa alat permainan modern seperti *gadget* dan *playstation*.

Kini semakin sering kita dapati anak-anak bermain *gadget*. Bahkan banyak anak usia SD yang telah dibelikan gadget oleh orang tuanya. Alhasil mereka lebih sering menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget*. Di satu sisi orang tua senang ketika anaknya bermain *gadget*, dengan alasan tidak merepotkan orang tua. Tapi di sisi lain banyak dampak negatif dari bermain *gadget* itu sendiri. Di antara dampak negatif tersebut adalah resiko kecanduan hasil penelitian *Rutgers University* menemukan *gadget* dapat membuat penggunanya mengalami kecanduan. Kecanduan ini tidak hanya berlaku untuk anak anak tapi juga orang dewasa.

ISBN : 978.602.719.934.7

Mendiskusikan permainan atau lebih tepatnya permainan edukatif (APE), tidak bisa di lepaskan dari sosok monumental, Maria Montessori. Ia merupakan seorang doktor perempuan sepesialis saraf yang meraih gelar doktor pertama di Italia. Konsep dasar permainan yang digagas Mentossori adalah permainan bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya, pekerjaan anak-anak adalah bermain.

Menurut (Britton : 1992) : "bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenagkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas serta sepontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru".

Banyak orang menganggap limbah *hit mat* tidak berguna, karena berbahaya terutama untuk kesehatan anak. Namun dalam hal ini penulis ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang ramah lingkungan.

Hal ini yang mendorong peneliti untuk mengembangkan lagi permainan, sekaligus mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika serta pemanfaat limbah Hit menjadi *Puzzle*. Model permainan *Puzzle* Matematika ini membantu siswa belajar matematika dengan asyik dan menarik. Melalui *Puzzle* Matematika ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas serta pola pikir matematika siswa dalam belajar.

1.2 Deskripsi Permasalahan

Berdasarkan uraian singkat latar belakang di atas, maka dari itu penulis mengangkat perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagimana cara membuat hit mat menjadi puzzle yang ramah lingkungan?

2. Apa manfaat menggunakan PAMIT (Puzzle Matematika Hit Mat) bagi anak-anak ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui cara membuat Matematika Hit Mat menjadi Puzzle yang ramah lingkungan.

ISBN : 978.602.719.934.7

2. Untuk mengetahui manfaat menggunakan Puzzle Matematika Hit Mat bagi anak-anak.

1.4 Kebaruan yang ditawarkan

Kebaruan yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah siswa lebih mengenal dan mengetahui macam-macam bangun ruang serta bagaimana cara menggambarkan bangun ruang.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif adalah definisi, pengukuran data kuantitatif dan statistic objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survey untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka.

2.2 Subyek Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti bertindak sebagai subjek yang memberi tindakan. Sedangkan objek penelitian yang menerima tindakan kelas adalah siswa kelas VA MI Muhammadiyah Gonilan semester genap tahun ajaran 2014/2015, selain bertindak sebagi observer, peneliti juga bertugas mendiagnosis, membuat konsep, dan rancangan di sekolah praktek.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik angket dan dokumentasi.

ISBN : 978.602.719.934.7

2.4 Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisa sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang terdiri dari penyajian data, dan penarikan kesimpulan dilakukan dalam bentuk kuantitatif dengan pengumpulan data sebagai pembanding.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Perbedaan Penggunaan PAMIT

Dari penelitian yang dilakukan tetang penggunan PAMIT sebagai media pembelajaran. Terdapat perubahan siswa dalam mempelajari bangun ruang dilihat dari:

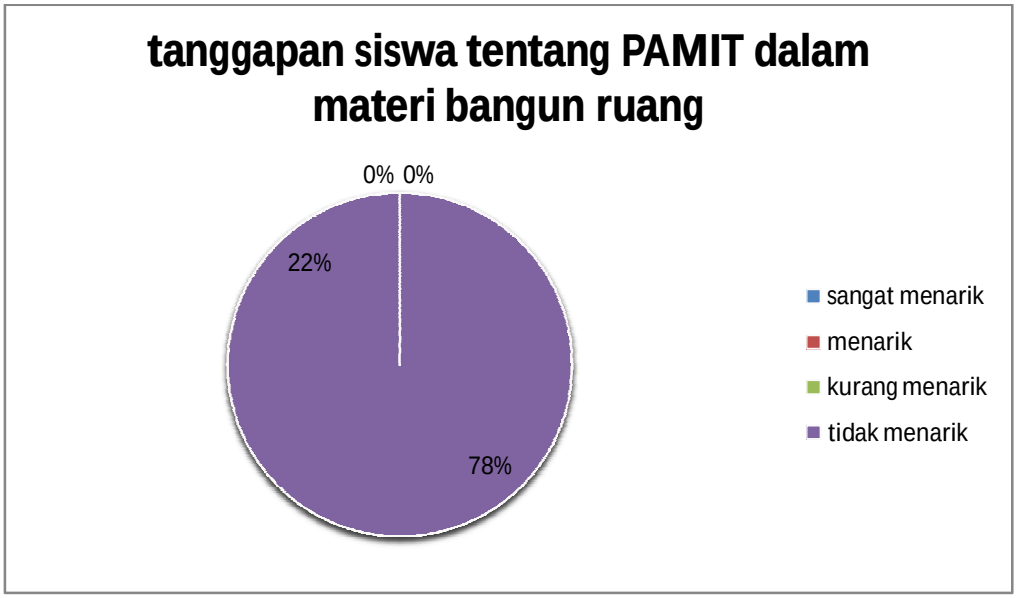
a. Pembelajaran sebelum menggunakan PAMIT

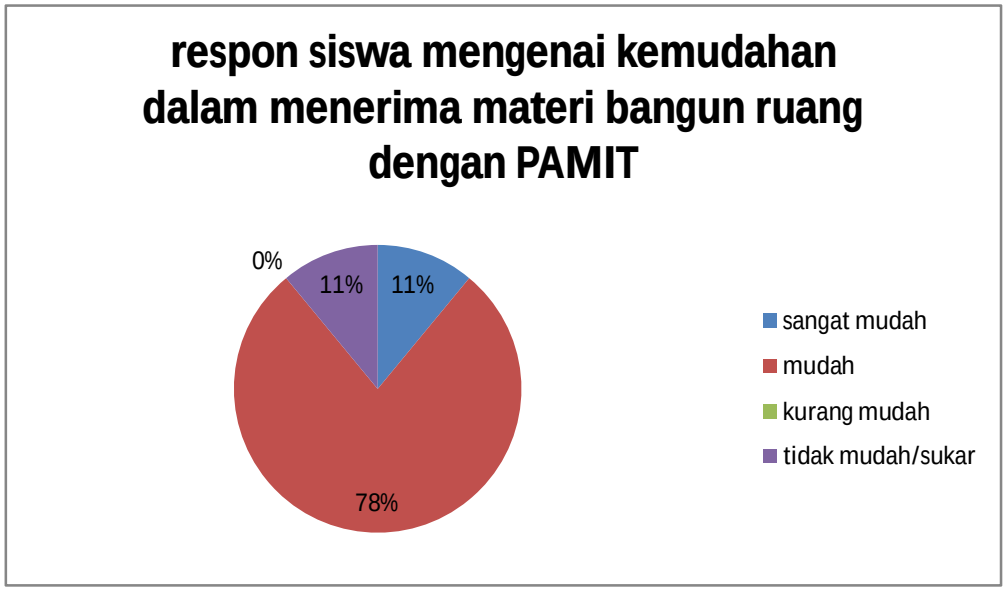
Siswa dalam mempelajari bangun ruang masih banyak yang bingung. Terbukti dari hasil observasi penulis, dimana saat siswa di suruh untuk menggambarkan bangun ruang, masih banyak siswa yang kebingungan dan belum paham macam-macam bangun ruang. Siswa kurang antusias dalam mempelajari bangun ruang tanpa menggunakan alat peraga.

b. Pembelajaran menggunakan PAMIT

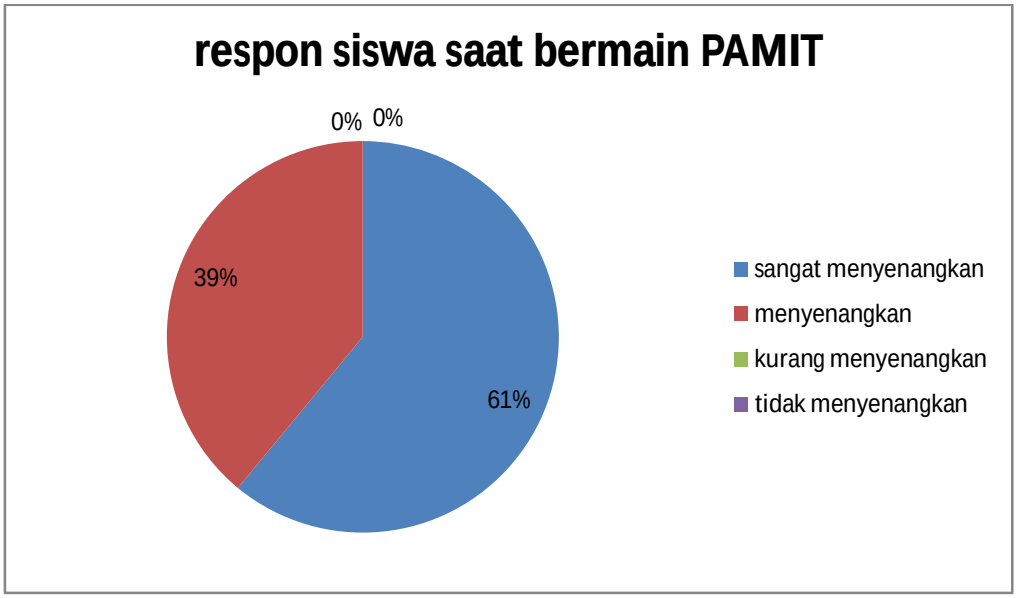
Setelah dilakukan observasi dengan menggunakan PAMIT sebagai media pembelajaran ramah lingkungan, menunjukkan perubahan dan kemajuan siswa yang terlihat dari respon atau antusias siswa dalam mempelajari bangun ruang. Siswa lebih bersemangat dalam belajar matematika khususnya bangun ruang. siswa lebih paham menggambarkan dan membedakan macam-macam bangun ruang, serta siswa lebih mudah dalam menerima materi bangun ruang. siswa terlihat antusias dan semangat mempelajari bangun ruang dengan bermain puzzle hit mat. Terlihat dari diagram dibawah ini :

ISBN : 978.602.719.934.7





ISBN : 978.602.719.934.7



4. SIMPULAN

Pembahasan diatas dapat disumpulkan bahwa pelajaran matematika dengan menggunakan suatu permainan diharapkan siswa senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran matematika, siswa terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari matematika secara sukarela, adanya semangat bertanding dalam permainan dan berusaha untuk menjadi pemenang, sehingga dapat mendorong siswa untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapinya. Selain itu juga siswa akan memahami dan mengerti suatu konsep jika siswa terlibat pada kegiatan dan keaktifan sendiri, mengerjakan sendiri, serta memecahkan sendiri, sehingga pelajaran matematikapun yang awalnya sulit akan menjadi mudah dan menyenangkan.

Salah satu caranya dengan menggunakan permainan PAMIT (*Puzzle* Matematika *Hit Mat*). Dengan menggunakan itu, siswa dapat mengenal lebih jauh mengenai bangun ruang.

Dengan pengalaman yang diperoleh dari permainan yang mengandung nilai pendidikan ini diharapkan siswa akan lebih mudah mengkap apa yang

ISBN : 978.602.719.934.7

dikemukakan guru dalam mengajarkan konsep bangun ruang pada bidang matematika dengan kreatif, asyik dan menarik.

ISBN : 978.602.719.934.7

PENUTUP

Makalah ini sebenarnya masih tergolong elementer, sehingga bagi mereka yang telah banyak makan garam, tentu tulisan ini kurang bermakna. Namun, bagi pemula atau yang belum banyak mempraktekkan analisis statistik, makalah ini akan sedikit membantu dan merangsang untuk mencoba menjelajahi lebih jauh lagi. Harapannya semoga makalah ini ada manfaatnya untuk meningkatkan wawasan dan kemampuan mahasiswa dalam memparktekkan sebagian teknik analisis statistic dalam bidang yang akan digelutinya.

ISBN : 978.602.719.934.7

DAFTAR PUSTAKA

Britton , lesley. 1992. Montessori play & learn ; A parents' Guide Purposeful Play from Two to six, New York: Crown Publishers, Inc.

Mentossori, Maria. 2001. Scientific padegogy as Aplied to child Education in the children House. (Online) www.islamib.com, diakses 25 Februari 2015

Alissa Safiera – wolipop. Senin, 09 Juli 2012 "4 Manfaat yang Didapat dengan Mengajak Anak Bermain Puzzle" (online) http:\\Users\WIN8\Documents\l\4 Manfaat yang Didapat dengan Mengajak Anak Bermain Puzzle.htm diakses tanggal 25 Februari 2015

Muhammad Jumani. selasa 12 April 2014 "Bahaya obat nyamuk bakar , semprot, dan elektrik" (online) http:\\Users\WIN8\Documents\l\Bahaya Obat Nyamuk Bakar, Semprot dan Elektrik.htm diakses tanggal 25 Februari 2015

Adila, Dimas. 2012. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA*. Surakarta: UMS.