

Penerapan Metode Permainan Puncak Jaya untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Perpangkatan Dua Bilangan Dua Angka

BEST PRACTICE



PROGRAM BERMUTU

*Better Education Through Reformed Management and
Universal Teacher Upgrading*

Oleh

Lina Marlina, S.Pd.

Guru SD Negeri Pakuwon I

**KELOMPOK KERJA GURU (KKG)
GUGUS III SUMEDANG SELATAN**



Best Practice ini telah didesiminasikan di hadapan para
Peserta Rapat Koordinasi I FKKG 1 Sumedang.
Rabu, 25 Januari 2012

Best Practice

Judul : Penerapan Metode Permainan Puncak Jaya Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perpangkatan Dua Bilangan Dua Angka

Oleh : Lina Marlina, S.Pd (KKG Gugus III Sumedang Selatan)

Sudah hampir tiga tahun saya bertugas di SD Negeri Pakuwon I sebagai staf pengajar. Pertama kali saya ditugaskan di SD Negeri Cigendel Kecamatan Pamulihan tepatnya pada tanggal 1 Januari 2005. Karena beberapa hal, saya berpindah tugas ke SD Negeri Pakuwon I Kecamatan Sumedang Selatan.

Pada tahun ajaran 2009-2010, saya diberi tugas untuk mengajar kelas III. Namun pada tahun ajaran berikutnya saya ditugaskan mengajar di kelas V sampai dengan sekarang saya masih mengajar di kelas V. Pertama kali diberi tugas mengajar kelas V saya merasa beban karena belum berpengalaman, namun akhirnya perasaan itu hilang begitu saja.

Ketika saya mengajar pelajaran matematika tentang perpangkatan dua bilangan dua angka masih ada siswa yang mengerjakan bilangan berpangkat dua itu sama dengan bilangan itu dikali 2, contohnya : $5^2 = 5 \times 2$, padahal yang seharusnya adalah $5^2 = 5 \times 5$. Hal ini dapat terlihat pada pembelajaran matematika tentang perpangkatan dua bilangan dua angka, siswa cenderung hanya menjadi pendengar saja, guru memegang peran dominan dalam pembelajaran. Saya hanya menerangkan dan memberikan cara penyelesaian secara abstrak. Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang paham yang pada akhirnya berpengaruh buruk pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Melalui tes yang dilaksanakan diperoleh data bahwa dari 29 siswa, 21 orang diantaranya mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 62. Hal ini berarti sekitar 72,41% siswa di kelas tersebut dinyatakan belum tuntas dalam belajar matematika untuk kompetensi dasar menghitung perpangkatan dan akar sederhana dengan indikator menentukan hasil perpangkatan dua bilangan dua angka, sehingga harus mengulang kembali pembelajaran.



Best Practice ini telah didesiminasikan di hadapan para Peserta Rapat Koordinasi I FKKG 1 Sumedang.
Rabu, 25 Januari 2012

Kemudian, saya melaksanakan refleksi terhadap penyebab kurangberhasilan dalam pembelajaran tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa tidak memberikan perhatian terhadap penjelasan-penjelasan guru,serta bermain-main selama proses pembelajaran,selain itu juga saya hanya menjelaskan materi melalui metode ceramah, pemberian contoh kemudian dilanjutkan dengan memberi soal latihan selanjutnya memberi penilaian. Saya juga kurang mampu dalam mengembangkan perencanaan pembelajaran,saya hanya menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah ada hasil orang lain. Dari kegiatan belajar seperti itu, siswa menjadi pasif sehingga kurang mengembangkan proses berpikirnya dan siswa cenderung menjadi bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan yang muncul saya menganalisis faktor penyebab kurangpahaman siswa tersebut, maka akan diupayakan suatu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun upaya yang akan saya lakukan berupa alternatif penyelesaian dengan diterapkannya metode permainan puncak jaya. Metode permainan puncak jaya merupakan permainan menyenangkan yang dapat digunakan untuk berhitung perpangkatan dua dengan cepat dan santai. Selain itu,permainan puncak jaya dapat dijadikan alternatif dalam menghitung perpangkatan dua selain perkalian susun ke bawah. Dengan metode permainan ini diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran tersebut dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Permainan dalam matematika sangatlah penting karena dengan permainan,operasi matematika dilakukan secara konkret, hal ini sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih berpikir konkret. Selain itu, permainan juga sangat mempengaruhi dan mendukung perkembangan kepribadian siswa serta melatih kreativitas siswa. Dengan permainan diharapkan siswa memperoleh sesuatu yang bermakna bagi dirinya. Oleh karena itu, saya memberikan suatu pembelajaran kepada siswa melalui suatu permainan.



Adapun langkah-langkah pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan metode permainan puncak jaya adalah sebagai berikut :

Kinerja Guru	Aktivitas Siswa
Kegiatan Awal	
1) Guru mengadakan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa 2) Guru menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa. 3) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa untuk mencapai tujuan. 4) Guru memberikan rangsangan pada siswa agar resposip terhadap pelajaran.	1) Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru. 2) Siswa menyimak penjelasan guru.
Kegiatan Inti	
1)Guru menjelaskan mengenai permainan puncak jaya. 2)Guru membimbing siswa dalam melakukan permainan puncak jaya untuk pemahaman konsep perpangkatan dua.	1) Siswa menyimak penjelasan guru tentang bagaimana cara melakukan permainan puncak jaya. 2) Siswa mengerjakan latihan yang terdapat pada LKS.
Kegiatan Akhir	
1) Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran 2) Guru mengadakan evaluasi	1) Siswa dengan bimbingan dari guru menyimpulkan materi. 2) Siswa menjawab soal-soal evaluasi tes hasil belajar.

Dari langkah-langkah pembelajaran tersebut,kemudian saya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang lengkap dengan alat evaluasinya serta membuat media pembelajaran yang mendukung pada metode permainan puncak jaya dengan menggunakan kardus ditempel kertas berwarna supaya dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat belajar dengan menyenangkan.

Pada awal kegiatan pembelajaran saya mengucapkan salam, menyuruh siswa duduk dengan rapi dan siswa menyiapkan alat tulis untuk belajar dan berdoa. Sesudah itu, mengecek kehadiran siswa. Kemudian melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan mengenai perpangkatan dua,mengaitkan materi

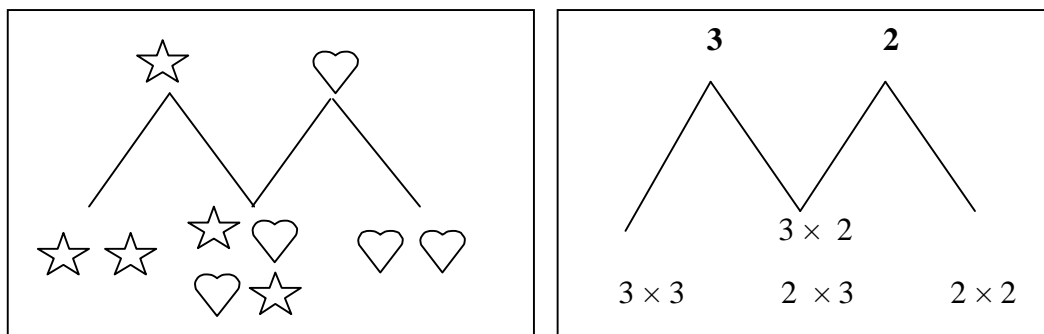


Best Practice ini telah didesiminasikan di hadapan para Peserta Rapat Koordinasi I FKKG 1 Sumedang. Rabu, 25 Januari 2012

pelajaran dengan pengalaman siswa, menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan, serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Kegiatan inti dimulai dengan melaksanakan metode permainan puncak jaya, saya langsung menjelaskan bagaimana cara melakukan permainan puncak jaya tersebut. Adapun aturan permainan puncak jaya adalah sebagai berikut :

- a. Siswa hanya memasang-masangkan gambar dan angka dengan cara seperti contoh berikut:



- b. Pasangan angka-angka di atas, dijadikan sebuah perkalian, yaitu:

3 . 3	(3 . 2) + (2 . 3)	2 . 2
9	12	4
9 + 1	2	4
10	2	4

Sampai di sini siswa sudah dapat menghitung $32^2 = 1024$

- c. Kemudian siswa menarik kesimpulan utama dari apa yang dipelajari yaitu kuadratkan satuan, kemudian satuan kali puluhan hasilnya kalikan 2, lalu kuadratkan puluhan.

Siswa menyimak penjelasan dan memperhatikan ketika saya mendemonstrasikan permainan puncak jaya, setelah itu saya meminta beberapa orang siswa untuk mencoba permainan puncak jaya. Saya memberikan penghargaan kepada siswa yang berani ke depan berupa ucapan secara verbal dan hadiah berupa tanda bintang.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah membagikan LKS kepada siswa. Siswa mengerjakan soal yang terdapat dalam LKS. Saya membimbing siswa dengan memberikan arahan pada saat mengerjakan LKS, kemudian siswa bersama-sama dengan saya membahas LKS.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, saya memantapkan penguasaan materi pembelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang mengarahkan siswa pada kesimpulan akhir dari pembelajaran, siswa menjawab pertanyaan kemudian menyimpulkan materi selanjutnya pemberian tindak lanjut berupa PR.

Selanjutnya saya melaksanakan evaluasi dengan memberikan tes tulis sebanyak 10 soal dan siswa mengerjakannya secara individual. Kegiatan ini dilakukan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran perpangkatan dua. Tidak lupa saya memberikan motivasi kepada siswa untuk rajin belajar dan menugaskan siswa untuk berdoa dan kemudian diakhiri dengan ucapan salam.

Setelah pembelajaran selesai, kemudian saya memeriksa hasil tes belajar siswa. Adapun pada data awal yang tuntas hanya 8 orang siswa atau sekitar 28% (hampir setengahnya) dan yang belum tuntas adalah sebanyak 21 orang siswa atau sekitar 72% (sebagian besar), namun setelah menggunakan metode permainan puncak jaya yang dinyatakan tuntas sebanyak 21 orang atau sekitar 72% dan yang belum tuntas sebanyak 8 orang siswa atau sekitar 28%, berarti sebagian besar siswa telah memahami materi tentang perpangkatan dua bilangan dua angka.

Dengan demikian penerapan metode permainan puncak jaya telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki kinerja guru. Dalam hal ini adanya perubahan positif yang dapat dilihat dari semua indikator pada perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru serta pada aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

