



**METODE GAMES IS MAGIC PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
PROGRAM PAKET A PKBM KASIH BUNDO**

**GAMES MAGIC METHOD ON LEARNING MATHEMATICS PROGRAM
PACKAGE A PKBM KASIH BUNDO**

Eka Pasca Surya Bayu¹, Resti Rahmayeni²

¹Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
Email: ekapascha.suryabayu@gmail.com

²Tutor Matematika, PKBM Kasih Bundo, Bukittinggi

Submitted: 20-05-2018, Reviewed: 29-05-2018, Accepted: 31-05-2018
<http://lppm.ojs.unespadang.ac.id/index.php/UJES>

INFO ARTIKEL

Koresponden

Eka Pasca Surya Bayu
ekapascha.suryabayu@gmail.com

Kata kunci:

game is magic,
matematika, paket A,
PKBM Kasih Bundo

hal: 31 - 38

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pecahan peserta didik dengan menggunakan metode *Game Is Magic* Program Pendidikan Kesetaraan Paket A di PKBM Kasih Bundo Kota Bukittinggi. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan metode Triangulasi yang terdiri dari observasi, teknik dokumentasi dan video taping, dan wawancara. Pengolahan data aktifitas dilakukan dengan persentase. Untuk membantu dalam penilaian maka dalam penelitian ini disiapkan lembar observasi aktifitas. Hasil Penelitian menunjukkan hal sebagai berikut: 1) Pendidik: Diharapkan dapat menambah kreatifitas dalam penyampaian materi pelajaran dan melakukan inovasi lain yang membantu proses pembelajaran, 2) Peserta didik: Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengingat dan cepat dalam melakukan operasi hitung, 3) Pemerintah: Diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasana pendidikan pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket A.

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Correspondent:</p> <p>Eka Pasca Surya Bayu ekapascha.suryabayu@gmail.com</p> <p>Keywords:</p> <p><i>game is magic, math, package A, PKBM Kasih Bundo</i></p> <p>page: 31 - 38</p>	<p><i>The purpose of this research is to know the improvement of counting ability of student fraction by using Game Is Magic Program of Equality Education Package A in PKBM Kasih Bundo Kota Bukittinggi. The type of this research is qualitative descriptive research. Techniques and data collection tools using Triangulation method consisting of observation, documentation and video taping techniques, and interviews. Activity data processing is done by percentage. To assist in the assessment, in this study prepared activity observation sheet. The results of the research show the following: 1) Educators: Expected to increase creativity in the delivery of learning materials and other innovations that help the learning process, 2) Learners: Expected to improve the ability to remember and quickly in the operation of counting, 3) Government: Expected to improve education facilities and infrastructure in the Package Equivalency Education Program A.</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Copyright © 2018 UJES. All rights reserved.</i></p>

PENDAHULUAN

Program Pendidikan Kesetaraan Paket A merupakan layanan pendidikan melalui jalur pendidikan non formal yang ditujukan bagi anak yang tidak dapat menyelesaikan pendidikan atau putus sekolah di tingkat SD/MI. Putus sekolah yang terjadi biasa disebabkan beberapa hal antara lain faktor ekonomi, sosial, atau penyebab khusus lainnya. Program Kesetaraan Paket A diselenggarakan oleh lembaga/organisasi atau satuan pendidikan non formal sehingga pada lulusannya diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dinyatakan dan diakui setara dengan lulusan SD/MI.

Bukittinggi sebagai salah satu kota pendidikan selalu berusaha melaksanakan wajib belajar 9 tahun, memiliki kewajiban mengurangi angka anak putus sekolah. Oleh karena itu, terdapat beberapa penyelenggaraan pendidikan non formal yang bertujuan untuk membantu tercapainya program tersebut. Salah satunya adalah Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) "Kasih Bundo". Berdasarkan data yang peneliti dapatkan dari PKBM Kasih Bundo terdapat lebih dari 25 orang peserta didik paket A yang putus sekolah. Angka ini cukup memprihatinkan dan menjadi perhatian bagi kami sebagai salah satu penyelenggara program kesetaraan. Meskipun dalam kenyataannya tidak hanya anak putus sekolah yang berusaha memperoleh ilmu, melainkan juga anak-anak yang memang sebelumnya tidak pernah mengenal satuan pendidikan formal. Selain itu PKBM juga mengembangkan pendidikan inklusi bagi anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) "Kasih Bundo" dengan Program Pendidikan Kesetaraan Paket A, berusaha membekali peserta didiknya dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang terangkum dalam 6 mata pelajaran wajib. Salah satu mata pelajaran wajib tersebut adalah matematika. Sebagai mata pelajaran wajib, matematika dalam penyelenggaraan program pendidikan kesetaraan paket A

memiliki standarisasi yang sama dengan formal. Hanya saja beban belajar ditandai dengan bobot satuan kredit kompetensi (SKK) yaitu 4 SKK untuk tiap tingkat kelas yang setara SD/MI yang teraplikasi dalam bentuk pembelajaran tatap muka, tutorial, bahkan mandiri. Selain itu matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran pada Ujian Nasional.

Matematika mempunyai peran penting dalam kehidupan anak, karena materi matematika berhubungan langsung dengan aplikasi pada ranah sosialnya. Berdasarkan peranan matematika yang aplikatif, diharapkan matematika menjadi mata pelajaran yang diminati oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran agar berjalan dengan optimal. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari aktifitas belajar sesuai tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi pemahaman dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai pendidik pengampu mata pelajaran Matematika selama mengajar di paket A, banyak hal-hal yang menghambat proses pembelajaran seperti rendahnya motivasi belajar termasuk juga rendahnya daya ingat peserta didik. Hal ini menyulitkan untuk penyampaian materi secara berkelanjutan. Karena pertemuan yang terbatas, yaitu sekali dalam seminggu, tanpa ada modul pembelajaran mandiri khusus yang dapat memfasilitasi belajar mandiri akan menyulitkan dalam pencapaian tujuan secara maksimal.

Rentang usia peserta didik yang bervariasi, juga menimbulkan problematika tersendiri karena bisa menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik belum paham dengan materi yang diajarkan, sedangkan hanya beberapa peserta didik saja yang dapat memahaminya. Keadaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik masih kurang dan aktifitas dalam belajar tidak dapat dikondisikan sesuai rencana.

Permasalahan lain yang di alami peneliti sebagai pendidik adalah dalam penyampaian materi pelajaran matematika, peneliti sering mengalami hambatan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peserta didik, seperti pada materi bilangan pecahan. Dalam proses pembelajaran pecahan senilai dan operasi hitung pecahan peserta didik masih menemukan kesulitan, sedangkan dalam kehidupan sehari-harinya mereka telah melakukan operasi bilangan pecahan. Contohnya saja, pengaplikasian pecahan dalam proses pemberian sepotong kertas, peserta didik mengetahui berapa bagian yang harus diberikan kepada temannya, namun secara konsep peserta didik kesulitan untuk melakukan pecahan yang sama tersebut secara abstrak. Semua masalah ini tentu berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika peserta didik terlihat pada Lampiran 1 Halaman 15.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, peneliti sebagai pendidik di PKBM Kasih Bundo Kota Bukittinggi berupaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan memanfaatkan kegiatan yang sering mereka lakukan setiap harinya, *Game Is Magic*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre eksperiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 04 Garegeh Bukittinggi. Sampel pada penelitian ini lima orang anak disleksia di sekolah dasar. Instrument penelitian ini berupa teks wacana sederhana yang

terdiri dari dua, tiga, empat, dan lima paragraf. Teks wacana diberi masing-masing 20 pertanyaan setiap kali pertemuan. Pertanyaan berupa 5W+1H. Analisis merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian. Peneliti menggunakan teknik analisis data statistik non parametrik karena subjek penelitiannya kecil, dan tidak menuntut terpenuhi banyak asumsi atau bebas distribusi serta digng pecahan peserta didik dengan menggunakan metode *Game Is Magic* Program Pendidikan Kesetaraan Paket A di PKBM Kasih BundoKota Bukittinggi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif (Arikunto, 1999) merupakan penelitian yang datanya digambarkan dengan kata-kata atau kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan metode Triangulasi yang terdiri dari observasi, teknik dokumentasi dan video taping, dan wawancara. Pengolahan data aktifitas dilakukan dengan persentase. Untuk membantu dalam penilaian maka dalam penelitian ini disiapkan lembar observasi aktifitas.

Tabel 1. Lembar Observasi Aktifitas

No	Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran	Tanda	Jumlah	Persentase
1	Mengemukakan suatu fakta atau prinsip			
2	Menghubungkan suatu kejadian			
3	Mengajukan pertanyaan			
4	Memberi saran			
5	Mengemukakan pendapat			
6	Berdiskusi			
7	Interupsi			

Setelah data dikumpulkan, maka akan dinilai keabsahan data yang diperoleh dari lokasi penelitian. Adapun teknik-teknik yang dapat digunakan untuk menjamin keabsahan data antara lain:

Hasil penelitian yang diperoleh akan dilaporkan secara baik agar dapat diketahui oleh orang lain. Hasil penelitian dianalisis dengan analisis data kualitatif. Kegiatan analisis dimulai pada saat penelitian berlangsung. Apabila terjadi kekurangan data atau ada kesalahan sehingga data yang diperoleh kurang sesuai dengan yang diharapkan, maka dilakukan proses ulang dengan tahapan yang sama. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengeditan, dan penyederhanaan yang diperoleh dari catatan lapangan.

2. Penyajian data

Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk teks naratif berdasarkan observasi, rekaman video, dan wawancara yang kemudian direduksi selama penelitian berlangsung.

3. Verifikasi data

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan untuk meninjau ulang kebenaran data yang telah diperoleh sebelumnya. Penarikan kesimpulan diambil berdasarkan teori mengenai kompetensi guru dalam mempersiapkan pembelajaran menggunakan pendekatan PMRI.

Selain mengolah data kualitatif, pengolahan data juga dilakukan secara kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan persentase dari hasil observasi. Persentase aktifitas peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{persentase aktifitas} = \frac{\text{frekuensi aktivitas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Observasi

No	PertemuanKe-	I		II	
	JumlahSiswa yang Hadir	20		20	
	AktivitasSiswaSelamaPembe lajaran	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Mengemukakan suatu fakta atau prinsip	8	40%	10	50%
2.	Menghubungkan suatu kejadian	5	25%	13	65%
3.	Mengajukan pertanyaan	6	30%	12	60%
4.	Memberi saran	8	40%	11	55%
5.	Mengemukakan pendapat	2	10%	10	50%
6.	Berdiskusi	5	25%	16	80%
7.	Interupsi	12	60%	15	75%

2. Prosedur Inovasi Pembelajaran

Tahap pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada tanggal 18 September dan 25 September 2017 dengan metode "Game Is Magic". Peserta didik yang hadir 24 orang, dalam hal ini jumlah peserta didik perempuan 11 orang dan laki-laki 13 orang.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan pendidik dalam penerapan metode "Game Is Magic" adalah :

- a. Pendidik membuka pembelajaran
- b. Pendidik memberikan motivasi pembelajaran
- c. Pendidik membagi kelompok secara heterogen (6 orang). Setiap kelompok di berikan selebar kertas yang berbeda pecahannya dengan kelompok lain
- d. Pendidik memberikan Game mengenai pecahan yang senilai dari masing-masing keleompok



e. Pendidik memberikan hukuman bagi kelompok yang salah dalam menjawab berupa soal latihan



f. Setiap kelompok diminta untuk memilih soal yang telah diberi nomor



g. Pendidik dan peserta didik bersama sama menyimpulkan materi.

2.

3. Hasil Karya Inovasi

a. Aktivitas Peserta Didik

Berikut tabel yang menunjukkan hasil penilaian terhadap aktivitas belajar pada pertemuan I dan II:

Aspek yang diamati	Indikator	Persentase %	
		Pertemuan I	Pertemuan II
<i>Oral Activities</i>	Mengemukakan suatu fakta atau prinsip	40	50
	Menghubungkan suatu kejadian	25	65
	Mengajukan pertanyaan	30	60
	Memberi saran	40	55
	Mengemukakan pendapat	10	50
	Berdiskusi	25	80
	Interupsi	60	60
Rata-rata		32,8	62,1

Berdasarkan data tabel di atas terlihat peningkatan aktivitas belajar dari pertemuan pertama meningkat 29,3% pada pertemuan kedua. Perubahan aktivitas ini tentu sangat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil yang diperoleh belum sepenuhnya maksimal karena masih ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat proses pembelajaran, sehingga pendidik diharapkan tetap melakukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan metode *Game Is Magic* lebih tinggi dari pada pembelajaran biasa. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pihak sekolah yaitu 75, sebanyak 16 peserta didik atau 65% tuntas pada pembelajaran dengan metode *Game Is Magic*. Sedangkan pada pembelajaran biasa peserta didik yang tuntas hanya 8 peserta didik atau 30%. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan metode *Game Is Magic* lebih baik daripada pembelajaran biasa.

c. Dampak Inovasi yang sudah dirasakan

Dampak dari inovasi pembelajaran matematika dengan metode *Game Is Magic* dirasakan pendidikdi antaranya:

1. Metode *Game Is Magic* menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat.
2. Peserta didik lebih cepat dalam menyelesaikan operasi hitung.
3. Peserta didik berani tampil dan mengeluarkan pendapat.
4. Peserta didik aktif menggali informasi dari lingkungan sekitar.
5. Peserta didik betah berada dikelas dan jarang izin keluar saat proses pembelajaran berlangsung.

d. Kelebihan dan KelemahanInovasi

1. Kelebihan inovasi
 - a. *Game* dapat melatih menyeimbangkan otak kiri dan kanan
 - b. Bermain sambil belajar sangat disukai peserta didik
 - c. Bertanya pada teman dirasa lebih nyaman dan dapat dimengerti
2. Kelemahan
 - a. Memerlukan banyak latihan, apabila kurang latihan akan menyebabkan agak lambat menghitung dibandingkan sempoa.
 - b. Keterbatasan waktu

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas maka kesimpulan dari karya nyata ini adalah pembelajaran matematika dengan metode *Game Is Magic* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pendidik
Diharapkan dapat menambah kreatifitas dalam penyampaian materi pelajaran dan melakukan inovasi lain yang membantu proses pembelajaran
2. Peserta didik
Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengingat dan cepat dalam melakukan operasi hitung
3. Pemerintah
Diharapkan dapat meningkatkan sarana dan prasana pendidikan pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket A

DAFTAR PUSTAKA

- Erman, Suherman. 2010. Strategi Pembelajaran Kontemporer. Bandung: JICA
- Pasca, Eka. 2016. *Workshop Kurikulum Pendidikan Non Formal Dengan Menelaah Standar Isi Dan Standar Proses*. Jurnal Theorems. Juli 2016
- . 2017. *Workshop Kurikulum Pendidikan Non Formal Dengan Menelaah Standar Isi Dan Standar Proses*. Jurnal Curricula.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sardiman, A.M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Wahyudi, dkk. 2016. *Buku Ajar Matematika SD untuk Kelas V A Eksis*. Surakarta: Citra Pustaka

=====