

SENI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR

Idelia Marzuki¹, Apri Wahyudi, M.Pd²

¹Dosen STIT Pringsewu Lampung

²Dosen STIT Pringsewu Lampung

Abstract

Learning mathematics is an artistic value. But it will be a lesson in the "specter" category for some students when math teachers are able to apply fun learning strategies. Need concern for students and carefulness of their abilities with high detail. In the learning process and mathematics learning outcomes students are not only determined by the school, the pattern of the structure and contents of the curriculum, but most are determined by the ability of teachers who teach and guide learning that is effective, fun and will be better able to manage their classes so that student learning is at a level optimal. The teacher must have the courage to change and perfect himself with the demands of a continuous era, besides that he must dare to examine the shortcomings in all aspects in carrying out their duties, able to provide opportunities for learning in children as broad as possible and willingness to perfect various aspects of education. Learning mathematics can be an art when the teacher starts a lesson by arousing student motivation, so students can concentrate at the beginning of the meeting, and can receive the material delivered by a teacher well. Ending a lesson with special, so students always miss the next meeting.

Keywords: Art, Mathematics, Elementary School

Abstrak

Pembelajaran matematika merupakan suatu nilai seni. Akan tetapi menjadi pelajaran dengan kategori "momok" bagi sebagian siswa saat guru matematika yang mampu menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Perlu kepedulian terhadap siswa dan kejelian terhadap kemampuannya dengan detail yang tinggi. Dalam proses belajar dan hasil belajar matematika siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kemampuan guru yang mengajar dan membimbing belajar yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga belajar para siswa berada pada tingkat optimal. Guru harus berani mengubah dan menyempurnakan dirinya dengan tuntutan zaman yang terus menerus, selain itu juga dia harus berani meneliti kekurangan-kekurangan di segala segi dalam menjalankan tugasnya, mampu memberi kesempatan belajar pada anak yang seluas-luasnya dan kesediaan menyempurnakan berbagai aspek pendidikan. Pembelajaran matematika dapat menjadi sebuah seni apabila guru memulai suatu pelajaran dengan membangkitkan motivasi siswa, sehingga siswa dapat berkonsentrasi pada awal pertemuan, dan dapat menerima materi yang disampaikan seorang guru dengan baik. Mengakhiri suatu pelajaran dengan istimewa, agar siswa selalu merindukan pertemuan berikutnya.

Kata Kunci: Seni, Matematika, SD

PENDAHULUAN

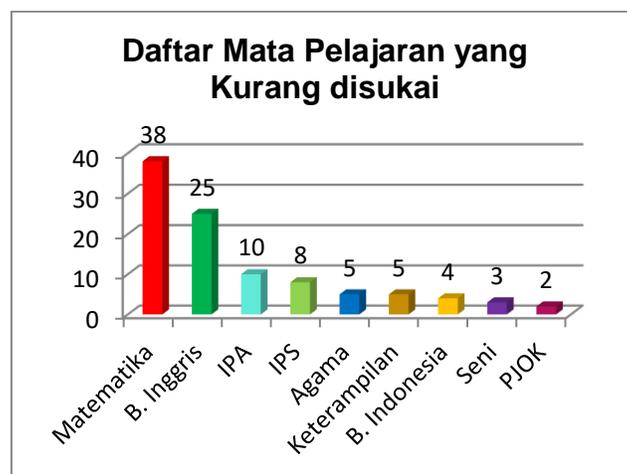
Selama sekolah kita pernah merasa senang ketika guru yang harusnya masuk kelas tiba-tiba ada pengumuman bahwa guru yang bersangkutan berhalangan hadir. Seolah ketegangan yang sudah ditakuti lenyap seketika rasa malas yang tadinya menyelimuti hilang tanpa bekas? Atau mungkin sebaliknya, ketika kita sedang semangat untuk menerima pelajaran dan tak sabar untuk memulainya tiba-tiba dapat kabar bahwa guru tidak hadir, saat itu kita merasa lemas dan agak bersedih mungkin?

Itulah gambaran dua situasi yang bertolak belakang. Guru atau pendidik pertama yang tidak diharapkan kehadirannya oleh siswa tidak adanya disyukuri. Sedangkan guru yang kedua dirindukan saat dia tidak ada, para siswa selalu berharap berlama-lama belajar dengan guru seperti ini, tidak ada rasa malas atau *horor* apa lagi ter tekan saat belajar. Bagaimana yang terjadi saat ini dengan guru Matematika?

Rahayu Ni'mal Maulaty (2012) Matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sangat sulit. Hal ini terbukti dari survei yang dilakukan oleh Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) di bawah Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) yang dilakukan di 65 negara di seluruh dunia pada tahun 2012, mengatakan bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia berada pada peringkat lebih rendah dengan skor 375. Kurang dari 1% siswa Indonesia memiliki kemampuan bagus di bidang matematika. Ini adalah pernyataan yang sangat memprihatinkan bagi dunia pendidikan Indonesia.

Savas Akgul (2016) *Mathematics, known as the science of numbers and formulas, started to focus on skills such as revealing patterns in life, producing solutions to problems encountered, and critical and analytical thinking, mathematical creativity emerged as an important cognitive and affective factor.* Matematika dikenal sebagai ilmu angka dan rumus, mulai fokus pada keterampilan seperti mengungkapkan pola dalam kehidupan, menghasilkan solusi untuk masalah yang dihadapi, dan pemikiran kritis dan analitis, kreativitas matematika muncul sebagai faktor kognitif dan afektif yang penting.

Berdasarkan hasil survey terhadap 100 siswa SD di Kota Metro tentang mata pelajaran yang kurang disukai. Hasil tersebut menunjukkan bahwa matematika sering kali dianggap pelajaran yang tidak disukai yang mendapat rating tinggi untuk kategori tidak disukai dan sulit.



Gambar. 1. Hasil Survey Tentang Pelajaran yang Kurang Disenangi Siswa

Hasil survey di atas dikuatkan oleh ungkapan Tarzimah (2010) *Mathematics problems are really difficult. I did not know how to do it. That's why I did not finish it. I don't like Maths.* Pernyataan ini cukup akrab didengar ketika siswa bertanya tentang Matematika. Para siswa berjuang dengan pada pemecahan masalah matematika. Kesulitan dalam belajar matematika dimanifestasikan dalam berbagai cara untuk menghadapi kesulitan dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam matematika. Pemecahan masalah matematika bukanlah suatu topik tetapi proses mendasari seluruh program matematika yang secara kontekstual membantu konsep dan keterampilan yang harus dipelajari.

Gatot Muhsetyo (2009) mengemukakan pembelajaran matematika adalah proses memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang direncanakan sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang materi matematika yang dipelajari. Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian siswa, matematika bukanlah mata pelajaran yang disukai sehingga hingga kini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan. Ini karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika.

Kadek Adi Wibawa (2015) Untuk menghindari pandangan semacam itulah dalam proses pembelajaran matematika terutama di SD,

disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik sehingga mereka menyukai pelajaran matematika. Walaupun tidak menyukainya paling tidak mereka bisa paham dengan pelajaran matematika.

Bagi siswa yang kurang suka dengan matematika, mata pelajaran ini dianggap *momok*, mimpi buruk, dan bikin frustrasi. Menurut situs www.brilio.net menyebutkan 10 alasan mengapa matematika dibenci banyak orang antara lain:

1. Guru yang membosankan/menakutkan;
2. Jawabannya sudah jelas: kalau tidak SALAH, BENAR;
3. Tidak ada jalan ceritanya, yang ada hanya angka dan angka;
4. Ada banyak rumus untuk memecahkan soal sederhana;
5. Tidak tahu fungsi dan korelasi satu sama lain;
6. Tidak bisa dihapalkan;
7. Gampang menyerah;
8. Terpengaruh omongan *hater* Matematika;
9. Takut disalahkan jika berbuat salah;
10. Sulit dipahami.

Georgina Maria Tinungki, (2012: 352-353) Jika seorang guru matematika melakukan pengajaran bukan pembelajaran, guru seperti ini tidak memiliki tugas lain selain mengerjakan tugas rutin yang mereka laksanakan. Tidak memiliki keinginan Memperbaiki metode pengajaran, tidak ingin terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dia menganggap tugasnya selesai di luar kelas. Dalam hal ini, guru hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan dan hanya menyampaikan pengetahuan yang dianggap penting bukan yang apa yang dianggap siswa penting.

Upaya perbaikan dalam mengajar matematika dimaksudkan agar siswa tidak merasa bosan dan kemalasan. Belajar yang baik tidak boleh monoton, berulang dan menimbulkan keresahan yang mendalam pada diri peserta didik. Karena itu keterampilan mengelola pembelajaran matematika dalam proses pembelajaran sangat penting bagi guru dalam upaya memelihara dan meningkatkan mutu kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

Citra matematika sebagai mata pelajaran yang mengerikan ditambah proses pembelajaran yang monoton menjadikan murid menjauhinya. Hal ini disebabkan guru belum memahami hakikat dari matematika yang menyenangkan jika dikemas dan ditampilkan dalam bentuk yang menarik. <https://www.docidn.com>.

Dampak dari hal di atas, siswa akan merasa puas dengan pengetahuan yang mereka miliki. Guru merasa sebagai satu-satunya orang terpandai di kelas. Dia akan merasa puas jika murid-muridnya tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cepat, guru seperti ini senang dan bahkan mendapatkan kepuasan batin jika dahi keriput siswa mereka, pusing memikirkan bagaimana memecahkan masalah yang diberikan guru. (<http://gadiszhepadevi.blogspot.co.id>)

Novi Dwi Jayanti (2010) Guru-guru dan tenaga pengajar umumnya cenderung untuk tenggelam dalam rutinitas mengajar yang didasarkan atas pengalaman dan kebiasaan tanpa mengetahui betapa kompleks sebenarnya proses belajar-mengajar itu. Karena banyaknya aspek-aspek belajar-mengajar, para ahli masih terus-menerus menelitinya untuk mencari jalan-jalan baru yang dianggap lebih ampuh sambil meninjau metode-metode lama secara kritis.

Georgina Maria Tinungki (2012: 352) Alangkah mengerikannya jika guru seperti diuraikan tadi masih mengajar siswa-siswa di sekolah. Apalagi kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak guru yang pola berpikirnya masih berpusat dan berorientasi pada dirinya (guru). Sebagai akibatnya tentu siswa yang paling dirugikan.

TEORI GURU DALAM MENGAJAR

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, oleh karena itu keberhasilan proses belajar sangat ditentukan oleh guru. Untuk mencapai keberhasilan tersebut dibutuhkan kemampuan yang harus dimiliki dari seorang guru. Tugas utama seorang guru bukanlah mengajar, tapi memberikan inspirasi bagi siswa akan pentingnya ilmu pengetahuan agar siswa termotivasi belajar dengan motivasinya sendiri.

Oemar Hamalik, (2012: 36) Dalam proses belajar dan hasil belajar para siswa tidak hanya ditentukan oleh sekolah, pola struktur dan isi kurikulum, tetapi kebanyakan ditentukan, oleh kemampuan guru yang mengajar dan membimbing pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelola kelas mereka sehingga pembelajaran siswa berada pada tingkat optimal. Guru harus berani mengubah dan menyempurnakan dirinya dengan tuntutan zaman yang terus menerus, selain itu juga dia harus berani meneliti kekurangan-kekurangan di segala segi dalam menjalankan tugasnya, mampu memberi kesempatan belajar pada anak

yang seluas-luasnya dan kesediaan menyempurnakan berbagai aspek pendidikan.

Syaiful Bahri Djamarah, (2014: 45) Pengajaran pada dasarnya adalah proses yang merupakan proses pengorganisasian, pengorganisasian lingkungan sekitar siswa sehingga mereka dapat menambah dan mendorong siswa untuk melakukan proses belajar mengajar.. Zubaidah Amir, (2015: 75) Seni keindahan dalam pengajaran matematika dapat meningkatkan minat anak terhadap pelajaran matematika, khususnya dalam mengungkapkan seni matematika dalam bentuk cerita, teka-teki, permainan juga manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Hope Hickman (2016: 3) *Mathematics can improve art. Art can improve mathematics. Math and art can combine to synthesize great frontiers. They are different, and are perceived as divergent but the duality between the two is not as simple as black and white.* Matematika dapat meningkatkan seni begitu juga seni dapat meningkatkan matematika. Matematika dan seni dapat menjadi suatu kombinasi yang besar. Keduanya berbeda tetapi tetapi tidak seserhana hitam dan putih.

Matematika memiliki beberapa kesamaan dengan seni musik. Hanya sedikit orang berbakat yang menciptakan musik, tetapi banyak yang bisa mengerti, bernyanyi atau hanya menikmatinya. vedicmathindonesia.com. Hal ini dikatakan bahwa guru matematika tak lain seperti seorang pemandu musik yang harus mampu mengorganisir seluruh tipikal dan kemampuan siswa yang berbeda agar terjadi simponi alunan musik yang indah.



Gambar. 2. Guru Matematika seperti Seorang Pemandu Musik

Ahmad Ahwan, (2010: 19) mengajar ialah sebuah cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dengan guru yang sama-sama aktif melakukan kegiatan belajar. Mohammad Ali, (2013: 3) Suatu rangkaian menyampaikan bahan pelajaran kepada

murid/pelajar agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. W.S. Winkel (2004: 151) mengajar adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Slameto (2012: 59) Guru adalah seseorang yang membimbing peserta didik untuk memahami setiap pembelajaran yang diberikan di kelas. Sedangkan minat belajar merupakan aktivitas psikis yang tentu saja memiliki peranan yang sangat penting dalam aktivitas belajar. Karena bahan pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dihafalkan dan disimpan, karena menambah kegiatan belajar. Sebagian besar guru berusaha keras menyempurnakan ketrampilan dalam seni mengajar untuk “membekali” siswa dengan matematika kontemporer yang sesuai. Ketrampilan seni mengajar ini penting, khususnya dalam usaha memotivasi siswa, terutama dalam menghadapi siswa-siswa yang malas, yang sering kita jumpai dalam kelas. Choirudin (2016: 108) Pada pembelajaran matematika, guru harus pandai memilih metode yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, siswa dapat menyerap pengetahuan dan pemahaman yang diberikan guru.

Slameto (2010: 99) empat hal guru dalam memberikan motivasi belajar, yaitu:

- Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar
- Menjelaskan secara konkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran
- Memberikan ganjaran terhadap prestasi yang dicapai sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik dikemudian hari.
- Membentuk kebiasaan belajar yang baik.

Slameto (2010: 45) Kebanyakan guru mempunyai kiat tersendiri dalam mengajar. Namun, guru yang cermat selalu mencari ide dan teknik baru untuk diterapkan di kelasnya. Metode pembelajaran yaitu cara-cara tertentu yang cocok digunakan dalam mencapai hasil pembelajaran yang berada dalam kondisi pembelajaran tertentu. Metode pembelajaran diklasifikasikan menjadi strategi pengorganisasian, strategi penyampaian dan strategi pengelolaan pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah mencakup semua akibat yang dapat dijadikan indikator tentang nilai dari pada penggunaan metode di bawah kondisi pembelajaran yang berbeda.

Nana Sudjana, (2014: 17) Keterampilan adalah pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. Keterampilan bergerak dari yang teramat sederhana ke yang sangat kompleks. Sardiman (2013: 47) Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau siswa lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pendidikan.

Sardiman (2013: 193-195) Sistem pengajaran kelas telah mendudukan guru pada suatu tempat yang sangat penting, karena guru yang memulai dan mengakhiri setiap interaksi belajar mengajar yang diciptakannya. Berbagai peranan guru, dibutuhkan keterampilan dalam pelaksanaannya. Mengajar merupakan usaha yang sangat kompleks, sehingga sulit untuk menentukan tentang bagaimana mengajar yang baik itu. Pelaksanaan belajar mengajar yang baik dapat menjadi petunjuk tentang pengetahuan seorang guru dalam menakumulasi dan mengaplikasikan segala pengetahuan keguruannya. Itulah sebabnya, seperti telah ditekankan di muka bahwa dalam melaksanakan interaksi belajar mengajar perlu adanya beberapa keterampilan guru.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal di sekolah maupun di luar sekolah. Oemar Hamalik (2013: 127) Adapun tanggung jawab guru antara lain: 1) Guru harus menuntut murid-murid belajar; 2) Turut serta membina kurikulum sekolah; 3) Melakukan pembinaan terhadap diri siswa (kepribadian, watak dan jasmaniah); 4) Memberikan bimbingan kepada murid; 5) Melakukan diagnosis atas kesulitan-kesulitan belajar dan mengadakan penilaian atas kemajuan; 6) Menyelenggarakan penelitian; 7) Mengenal masyarakat dan ikut serta aktif; 8) Menghayati, mengamalkan dan mengamankan pancasila; 9) Turut serta membantu terciptanya kesatuan dan persatuan bangsa dan perdamaian dunia; 10) Turut menyukseskan pembangunan; dan 11) Tanggung jawab meningkatkan peranan profesional guru.

Tanggung jawab guru tidak hanya terbatas di dalam kelas akan tetapi ikut dalam membantu terlaksananya kurikulum dan tujuan sekolah serta mendidik siswa untuk siap menghadapi kemajuan bangsa dan negara. Keterampilan dasar mengajar bagi guru

diperlukan agar guru dapat melaksanakan perannya dalam pengelolaan proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Di samping itu, keterampilan dasar merupakan syarat mutlak agar guru bisa mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran.

Buchari Alma (2009, 23) Beberapa keterampilan dasar mengajar bagi guru di antaranya adalah: a) Keterampilan bertanya: penting dikuasai guru, untuk memancing jawaban, komentar, pemahaman dari murid-murid. b) Keterampilan memberikan *reinforcement* adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun non verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik (*Feedback*) bagi si siswa. c) Keterampilan mengadakan variasi, suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar-mengajar yang ditujukan untuk mengatasi kebosanan murid sehingga, dalam situasi belajar-mengajar senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi. d) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran, *Set induction* adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar-mengajar untuk menciptakan prokondisi bagi murid agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajari terhadap kegiatan belajar. e) Keterampilan Mengelola Kelas, adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.

PEMBAHASAN

Konsep guru dalam proses pengajaran matematika menjadi sebuah seni dapat dilakukan dengan menerapkan hal-hal berikut ini:

1. Memulai Pelajaran Dengan Menarik

Banyak guru matematika yang menghabiskan sebagian besar waktu mengajarnya untuk membahas tugas-tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Meskipun penting untuk membahasnya, Sobel dan Maletsky (2001: 2) mengingatkan bahwa lima menit pertama sering kali berarti sukses atau gagalnya suatu pembelajaran. Guru tidak perlu memulai pelajaran seperti itu, dan seharusnya tidak menggunakan sebagian besar waktunya di kelas untuk membahas tugas-tugas yang lalu.

Guru dapat mencairkan suasana dalam memulai pembelajaran Matematika dengan

beberapa permainan *Ice Breaking* atau dengan memberikan permainan senam otak. Menurut Sardiman (2013: 113-182) menjelaskan bahwa metode simulasi/permainan merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.



Gambar. 3. Permainan dan *Ice Breaking*

2. Memberikan pertanyaan menantang

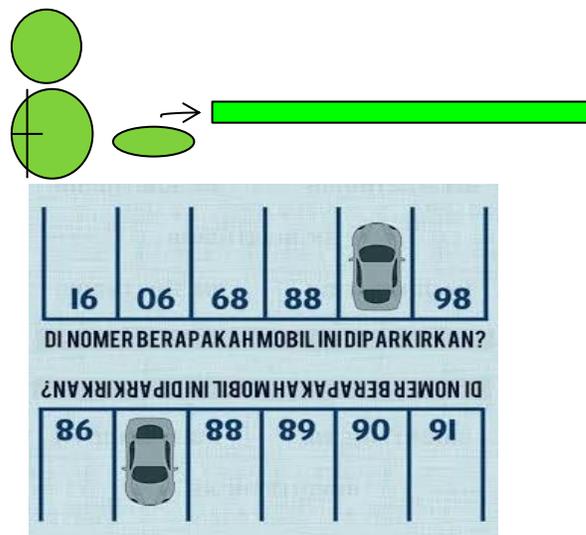
Sebuah pertanyaan yang menantang dapat membangkitkan animo dan meningkatkan perhatian siswa pada pelajaran. Tentu saja, pertanyaan harus dirancang sedemikian rupa sehingga jawabannya dapat diperoleh dengan menggunakan materi dan metode yang sesuai dengan kurikulum, tingkat pelajaran, dan kemampuan siswa.

Contoh:

$$1 + 2 + 3 + 4 + \dots + 2.000 = \dots$$

$$(1 + 2.000) \times 1.000 = 2.001.000$$

Ani memiliki sepotong kue tar, Ia ingin membagikan kepada 8 orang temannya dengan cara membelah 3 kali kue tar tersebut. Bagaimana cara Ani memotong kue tar tersebut, agar semua temannya kebagian?



Gambar. 4. Pertanyaan yang Menantang Siswa

3. Mengajarkan Trik-Trik Matematika

Bagi anak-anak, hal paling menyebalkan dari belajar Matematika adalah susahnyanya menghafal rumus. Hampir di setiap materi Matematika, rumus yang digunakan cukup banyak dan semakin sulit. Bagi mereka yang memiliki daya ingat, menghafal rumus tidak akan jadi masalah. Namun bagi mereka yang susah dalam hal menghafal bisa menjadi masalah yang cukup fatal.

Zerri Rahman Hakim, mengemukakan untuk mengatasi hal ini, beberapa trik matematika akhirnya diciptakan. Dengan trik ini, Matematika bisa dipelajari dengan lebih menyenangkan. Trik dalam Matematika bisa berupa bagaimana menghitung dengan cepat, mencari nilai tertentu tanpa rumus rumit, hingga menggunakan jembatan keledai untuk menghafalkan rumus-rumus yang cukup panjang dan membingungkan. Seperti Rumus Cepat (*Smart Solution*), Trik Jarimatika atau Jari Aljabar yaitu belajar berhitung dengan jari-jari tangan.

4. Mengajar dengan Metode Aktif, Kreatif dan Menyenangkan

Metode Penemuan (*Discovery/Inquri*)

Pupuh Fathurrohman (2011: 31) *Enquiry learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukannya sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Metode penemuan adalah suatu metode

pembelajaran yang menghendaki siswa menemukan ide-ide dalam proses penemuan, siswa mendapat bimbingan dari guru baik berupa petunjuk secara lisan maupun petunjuk tertulis yang dituangkan dalam bentuk lembar kerja siswa.

Leo Adhar Effendi menuturkan untuk menghasilkan suatu penemuan, siswa harus dapat menghubungkan ide-ide matematis yang mereka miliki. Untuk menghubungkan ide-ide tersebut, mereka dapat merepresentasikan ide tersebut melalui gambar, grafik, simbol, ataupun kata-kata sehingga menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi untuk mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi. Salah satunya dengan penggunaan metode inkuiri dalam pembelajaran matematika. Dwi Ari Istianto Metode inkuiri adalah cara penyajian pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru.

Martha Riana Panjaitan mengemukakan metode inkuiri merupakan metode mengajar yang berusaha meletakkan dan mengembangkan cara berpikir ilmiah sehingga siswa dituntut lebih banyak belajar sendiri serta mengembangkan kekreatifan dalam memecahkan masalah.

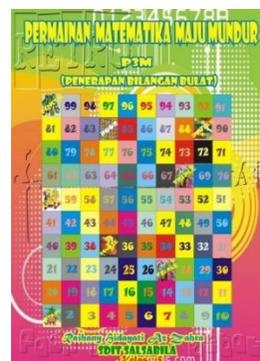
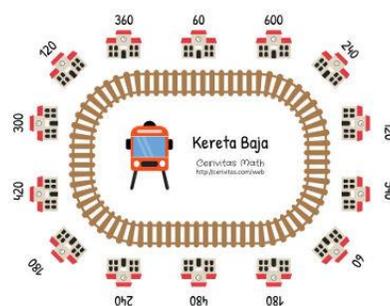


Gambar. 5. Metode Penemuan dalam Matematika

Metode Bermain (*Game*)

Games Method. Mendengar kata ini pasti sudah terbesit dipikiran hal-hal yang

menyenangkan. Yaa.. hampir semua orang menyukai bermain *game*. Mulai dari anak-anak, remaja maupun orang dewasa pun menyukai bermain *game*. Maka tidak heran jika mereka nyaman berlama-lama dalam situasi tersebut. Prisintia Wahyu Utami menyebutkan permainan dalam matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Permainan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar. 6. Permainan dalam Matematika

Alif Ringga Persada (2016) Permainan adalah sebuah metode atau cara yang baik digunakan untuk proses belajar mengajar agar tercipta suasana santai dan menyenangkan sehingga mahasiswa dapat belajar lebih baik dan sungguh-sungguh. Dengan permainan kegiatan akan terorganisir, dengan kegiatan-kegiatan konstruktif dan membuat sesuatu yang nyata, dimana setiap mahasiswa mempunyai kemampuan atau kelebihan masing-masing untuk memecahkan suatu persoalan.

5. Mengakhiri Pelajaran dengan Istimewa

Memperkenalkan suatu topik yang istimewa di beberapa menit terakhir dari jam pelajaran dapat membuat murid-murid menyesali mengapa jam pelajaran segera berakhir. Diharapkan murid-murid akan meninggalkan

kelas dengan memperbincangkan sesuatu yang menyenangkan yang telah terjadi pada pelajaran matematika yang baru saja diikuti dan diharapkan semangat mereka akan terus membara sampai hari-hari berikutnya dan mereka ingin sekali kembali mendapatkan pelajaran matematika untuk menamatkan materi pelajaran yang lebih banyak lagi.

Ruseffendi (2010) Sebagai contoh, sebelum guru mengakhiri pelajarannya dapat memberikan permainan matematika teka teki bilangan. Suruhlah seorang siswa memilih sebuah bilangan yang terdiri dari dua angka. Minta ia merahasiakannya. Suruhlah ia mengalikan angka puluhannya dengan 2, hasilnya kurangi dengan 3, lalu kalikan dengan 5, dan akhirnya tambahkan dengan angka satuan dari bilangan asal. Mintalah hasil perhitungan tersebut. Dari hasil perhitungan itu, kita dapat menerka lambang bilangan yang dipilih tadi oleh si anak. Yaitu dengan cara: Hasil perhitungan $+15 =$ bilangan asal yang dipilih dan dirahasiakan oleh siswa tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dapat menjadi sebuah seni bagi siswa di sekolah dasar apabila guru dapat memulai suatu pelajaran dengan membangkitkan motivasi siswa, sehingga siswa dapat berkonsentrasi pada awal pertemuan, dan dapat menerima materi yang disampaikan seorang guru dengan baik. Mengakhiri suatu pelajaran dengan istimewa, agar siswa selalu merindukan pertemuan berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ahwan, *Dimensi Etika Belajar Mengajar Dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Gama Media, 2010
- Alif Ringga Persada, *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Matematika*, ©2016 by Department of Mathematics Education, UMP Purwokerto, Indonesia ISSN 2477-409X and website: <http://alphamath.ump.ac.id/>
- Buchari Alma, *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*, Bandung: Alfabeta, 2009
- Choirudin, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Schoology", *Jurnal Numerical Matematika dan Pendidikan Matematika*, DOI: <https://doi.org/10.25217/numerical.v1i2.1>
- 31, Print ISSN: 2356-2684, Online ISSN: 2580-2437.
- docidn.com_makalah-perencanaan-seni-mengajar-matematika
- Dwi Ari Istianto, *Penggunaan Metode Inkuiri Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika di Kelas V Sekolah Dasar*, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=108447&val=4073>
- Gatot Muhsetyo, *Pembelajaran Matematika di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h. 1.26
- Georgina Maria Tinungki, *Seni Mengajar Seorang Guru Matematika Idaman Siswa*, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY Yogyakarta, 10 November 2012, h. 352-353
- Hope Hickman, *An Investigation of the Duality Between Art and Math*, 2016, *Honors Research Projects*.
<http://gadiszhepadevi.blogspot.co.id/> Usaha Guru dalam Memperbincangkan Pembelajaran Matematika
<https://www.brilio.net/news/10-alasan-kenapa-pelajaran-matematika-dibenci-banyak-orang-151024p.html>
<https://www.vedicmathindonesia.com/matematika-dalam-seni-dan-musik>
- Kadek Adi Wibawa, Herna. "Memahami Matematika Melalui Resolusi Paradoks", 2015, h. 3 diunduh dari <https://www.researchgate.net/publication/285581410>
- Leo Adhar Effendi, *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*, ISSN 1412-565X http://jurnal.upi.edu/file/Leo_Adhar.pdf
- Martha Riana Panjaitan, *Pengaruh Metode Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Salatiga*, http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/3641/2/T1_202009095_Full%20t%20ext.pdf
- Mohammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 2013
- Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014

- Novi Dwi Jayanti, Mengajar Adalah Seni Membangkitkan Rasa Ingin Tahu, Makalah Tidak dipublikasi
- Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012
- _____, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013
- Prisintia Wahyu Utami, *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV*, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=288777&val=7239&title=PENERAPAN%20METODE%20PERMAINAN%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20AKTIVITAS%20DAN%20HASIL%20BELAJAR%20MATEMATIKA%20KELAS%20IV>
- Pupuh Fathurrohman, M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, Bandung: PT. Refika Aditama, 2011
- Rahayu Ni'mal Maulaty, https://www.kompasiana.com/rahayulala/mengapa-matematika-dianggap-sulit_54f677b4a33311e6048b4d86
- Ruseffendi, E.T., *Dasar-Dasar Matematika Modern dan Komputer untuk Guru*. Bandung: Tarsito, 2010
- Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013
- Savas Akgul, Nihat Gurel Kahveci, "A Study on the Development of a Mathematics Creativity Scale", *Eurasian Journal of Educational Research*, Issue 62, 2016 h. 59
<http://dx.doi.org/10.14689/ejer.2016.62.5>
- Slameto, *Belajar & Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2014
- Tarzimah Tambychika, Thamby Subahan Mohd Meerahb, "Students' Difficulties in Mathematics Problem-Solving, What do they Say? *Procedia Social and Behavioral Sciences* 8, 2010. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.020>
- Tarzimah Tambychika, Thamby Subahan Mohd Meerahb, "Students' Difficulties in Mathematics Problem-Solving, What do they Say?", *Procedia Social and Behavioral Sciences* 8, 2010, h. 142. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.020>
- W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia, 2004
- Zerri Rahman Hakim, Jurnal Peningkatan Kemampuan Matematis Melalui Pendekatan Jarimatika
- Zubaidah Amir, *Mengungkap Seni Bermatematika dalam Pembelajaran*, *Suska Journal of Mathematics Education Vol. 1, No. 1, 2015*