

MEDIA ULAR TANGGA SEGITIGA PADA MATERI LUAS DAN KELILING SEGITIGA

Malalina

FKIP Universitas Tamansiswa Palembang
mmalalina@gmail.com

Abstract

One way for students to understand math is the way of presenting learning materials, learning media and teaching methods used by teachers in the learning process. Learning media has a function as a tool to clarify the material that teachers convey to learners. In addition, with the use of learning media can generate new desires and interests to learn and generate student motivation. So with the Learning with the media ladder triangular snake material and the circumference of triangle can increase the motivation to learn, which was learning math boring so that the triangular ladder snake medium can turn the atmosphere so that not sleepy, tired and bored.

Keywords. *media, snake ladder, triangle*

Abstrak

Salah satu cara agar siswa dalam memahami matematika adalah pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang disampaikan guru kepada peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar serta membangkitkan motivasi siswa. Sehingga dengan Pembelajaran dengan media ular tangga segitiga materi keliling dan luas segitiga dapat meningkatkan motivasi belajar, yang tadinya belajar matematika membosankan sehingga dengan media ular tangga segitiga dapat menghidupkan suasana sehingga tidak mengantuk, lelah dan bosan..

Kata kunci: *media, ular tangga, segitiga.*

Matematika mempunyai peranan yang besar dalam kehidupan sehari-hari, besarnya peranan matematika itulah yang menuntut siswa agar menguasai matematika. Menurut Sujono (Hamzah, 2007) matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan Sujono mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan. Karena matematika mempunyai peranan yang besar maka siswa dituntut untuk memahami matematika. Selain itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006), pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Keberhasilan siswa dalam memahami matematika tergantung pada cara penyajian materi pembelajaran, media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Pembelajaran matematika yang dilakukan secara ceramah dirasa kurang efektif, karena partisipasi guru terlalu mendominasi. Untuk itu, para guru harus merubah cara mengajarnya dari

metode ceramah kepada metode lain yang membuat siswa lebih aktif dalam memahami materi matematika.

Zulkardi (2005), menyatakan permasalahan inti dalam pendidikan matematika di Indonesia yaitu rendahnya mutu pendidikan yang ditunjukkan oleh rendahnya prestasi siswa baik pada skala nasional maupun internasional. Rendahnya prestasi siswa tersebut terkait komponen-komponen pembelajaran matematika di sekolah, diantaranya materi, media dan metode. Hal ini sejalan dengan Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga, atau media lainnya. Dalam memilih media, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa (Sutjiono, 2005).

Martiana (2014) *bidang pengembangan kognitif dalam kemampuan berhitung pada anak usia TK dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan media ular tangga*. Nugrahani (2007) media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik terlihat dari antusiasme siswa pada saat menggunakan media pembelajaran ini. Yumarlin (2013) Produk Permainan Ular tangga ini mampu melibatkan anak secara aktif minimal indera penglihat dan pendengaran dan mengali kembali sisi kognitif dan jiwa kompetisi anak yaitu melalui teks, gambar dan suara sehingga menarik perhatian anak melanjutkan permainan.

Salah satu materi yang dapat digunakan dengan media ular tangga adalah keliling dan luas segitiga. Materi keliling dan luas segitiga sangat membutuhkan daya ingat untuk memahami konsep keliling dan luas segitiga. Depdiknas (2003), pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur secara luas, akurat, efisien dan tepat. Belajar matematika tidak cukup dengan kemampuan mengingat rumus-rumus saja tetapi harus diimbangi dengan memahami konsep. Beberapa siswa mengalami kesulitan untuk mengingat banyak rumus-rumus matematika.

Adapun rumusan masalah adalah bagaimana media ular tangga pada materi keliling dan luas segitiga. Sehingga tujuannya adalah untuk mengetahui media ular tangga pada materi keliling dan luas segitiga. Manfaat penggunaan ular tangga ini adalah dapat motivasi belajar kepada peserta didik agar senantiasa mempelajari atau mengingat rumus keliling dan luas segitiga serta dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan tetapi tetap serius dalam memahami konsep keliling dan luas segitiga menggunakan media ular tangga.

Pembahasan

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Gerlach & Ely (Arsyad, 2011:3), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain sebagai perantara media juga sering diganti dengan kata mediator. Menurut Fleming (Arsyad, 2011:3) mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama.

Menurut Hamalik (Arsyad, 2011:15), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sedangkan Miarso (2004:458), mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:75-76), dalam pemilihan media harus diperhatikan kreiteria berikut :

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlunya dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang baik.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama.
- e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk pengelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh tergantung oleh elemen lainyang berupa latar belakang.

Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Menurut Agus N. Cahyo (2011: 106) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Aturan Permainan Ular Tangga Segitiga

Aturan permainan dari media ular tangga ini adalah sebagian besar sama dengan permainan ular tangga pada umumnya. Namun ada sedikit perbedaan dari ular tangga biasanya. Berikut ini adalah aturan permainan media ular tangga pada materi keliling dan luas segitiga :

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa
2. Pilihlah urutan pemain dengan cara hom-pim-pa
3. Setiap pemain akan maju menurut dadu dengan aturan $n - 9$ (n adalah jumlah dua dadu dan $n > 9$)
4. Setiap pemain wajib menjawab soal yang tersedia sesuai hasil dadunya
5. Jika jawaban pemain benar maka pemain tetap di tempat hasil pengoncangan dadu dan dilanjutkan pemain berikutnya
6. Jika jawaban salah maka pemain tetap berada ditempat sebelum pengoncangan
7. Setiap kelompok harus menyelesaikan permainan dalam waktu 15 menit
8. Pemain yang menang adalah peserta yang sampai ke sangka 9 terlebih dahulu.

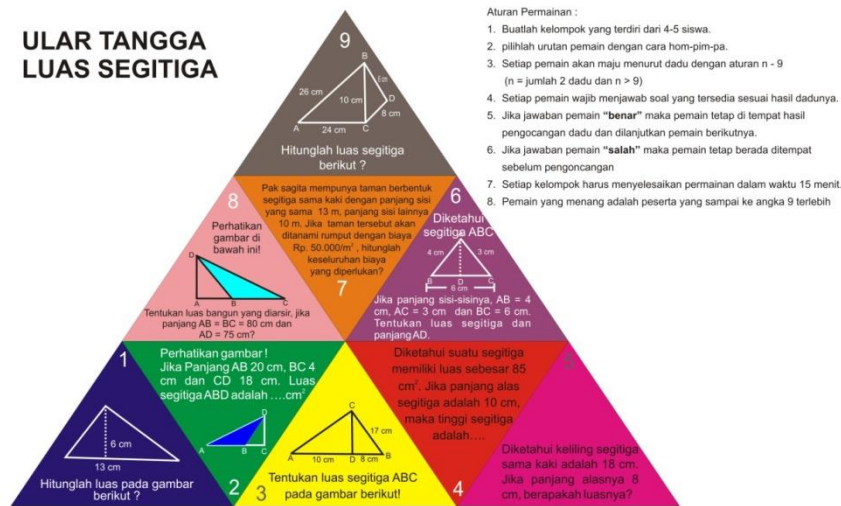
Ular Tangga Segitiga Materi Keliling Dan Luas Segitiga

Ular tangga segitiga untuk materi keliling dan luas segitiga untuk materi keliling segitiga terdiri dari sembilan soal yang harus dijawab oleh pemain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Berikut adalah ular tangga segitiga materi keliling segitiga



Gambar 1. Ular Tangga Segitiga Materi Keliling Segitiga

Sedangkan ular tangga segitiga materi luas segitiga adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Ular Tangga Segitiga Materi Luas Segitiga

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan media ular tangga segitiga materi keliling dan luas segitiga dapat meningkatkan motivasi belajar, yang tadinya belajar matematika membosankan sehingga dengan media ular tangga segitiga dapat menghidupkan suasana sehingga tidak mengantuk, lelah dan bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2003). *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas.
- . (2005). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Agus N. Cahyo. (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Martiana, Lusi Dwi. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Dengan Media Ular Tangga Pada Anak. *Jurnal Ilmiah PG PAUD*. 2 (2), 36-47. Semarang: IKIP Veteran.
- Nugrahani, Rahina. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid*. 36 (1), 35-44. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Unnes).
- Sutijono. (2005). *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Penabur* - No.04 Th.IV / Juli 2005
- Yumarlin. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *JURNAL TEKNIK 3* (1). Yogyakarta: Universitas Janabadra
- Zulkardi. (2005). *Pendidikan Matematika di Indonesia: beberapa Permasalahan dan Upaya Penyelesaiannya*. Pidato disampaikan dalam pengukuhan sebagai guru besar tetap pada FKIP UNSRI. Palembang.