

Kajian Artikel Hasil Penelitian

MENUMBUHKAN KESENANGAN BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PERMAINAN

Oleh:

Suryati Sidharto

Penelitian yang dilaksanakan oleh T. Wakiman ini menarik untuk dikaji karena meneliti alat permainan untuk pembelajaran. Di Sekolah dasar lebih-lebih kelas awal, pembelajaran dengan permainan sangat tepat karena sesuai dengan pola belajar anak usia dini.

Objek penelitian ini terkait dengan anak kelas satu sekolah dasar yang termasuk dalam kelompok anak usia dini. Kelompok usia dini meliputi bayi baru lahir hingga anak usia delapan tahun (Brewer, J, 1992:460). Dengan demikian kelompok anak usia dini mendapat asuhan dan pendidikan dalam keluarga, kemungkinan berikutnya asuhan di tempat penitipan anak (TPA), *play group*, Taman Kanak-Kanak dan yang pasti masuk sekolah dasar kelas awal (Isenberg, J.P & Jalongo, M.R, 1992:34).

Kemampuan berfikir dan proses kognitif anak usia dini akan lebih terbantu apabila belajar dilakukan lewat bermain. Anak menghayati permainan secara sungguh-sungguh sehingga lewat bermain ini apa yang harus dipahami lebih mudah ditangkap (Isenberg, J.P & Jalongo, M.R, 1992:34).

Sayangnya hal tersebut di atas kurang dipahami secara luas baik oleh orang tua yang tidak terdidik bahkan juga orang tua yang sudah terdidik. Banyak orang tua yang mempunyai anak usia dini di

play group atau TK sudah ingin bergegas mendorong anaknya belajar secara formal dan kurang mendukung kegiatan belajar lewat bermain (Sidharto, S, 1993:4).

Alat permainan yang diteliti ini dapat digunakan untuk pelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan. Dinyatakan oleh peneliti bahwa penjumlahan paling besar 20 dikenal sebagai **fakta penjumlahan dasar** sedangkan pengurangan dengan terkurang paling besar 20 dikenal sebagai **fakta pengurangan dasar** sangat penting peranannya untuk penguasaan penjumlahan dan pengurangan selanjutnya. Oleh karena itu layak apabila pendidik bidang studi matematika memberi perhatian khusus untuk berbagai usaha terkuasainya dengan baik pokok bahasan tersebut.

Dengan pendekatan survai penelitian ini menjangring informasi tentang jenis permainan matematika apa yang dikenal para guru sekolah dasar kelas satu, digunakan oleh guru dan disenangi oleh para siswa.

Permasalahan ketakutan akan kesulitan mempelajari matematika oleh para siswa merupakan salah satu latar belakang peneliti mengangkat topik penelitian ini. Pada kenyataannya siswa dan orang tua siswa memang menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit sehingga cukup banyak orang tua yang memberi pelajaran tambahan matematika lewat les privat. Pada hal menurut peneliti, matematika dapat mengasyikkan apabila siswa menyukainya, dan permainan matematika merupakan salah satu upaya agar anak menyukai matematika, bukan takut matematika.

Dalam penelitian ini ada delapan jenis permainan matematika yang dipilih untuk diteliti, karena dianggap peneliti memenuhi syarat.

Persyaratan tersebut adalah: kebenarannya tidak diragukan dan tidak merupakan lomba kecerdasan. Apa yang dimaksud dengan lomba kecerdasan oleh peneliti adalah permainan cepat tepat, karena sulit diikuti oleh siswa yang tidak cerdas. Sedangkan memenuhi syarat kebenaran tidak dibahas lebih jauh. Apa yang dikemukakan oleh peneliti adalah permainan tradisional tidak diikuti karena belum diuji kebenarannya.

Hanya ada delapan macam permainan yang terkait dengan matematika tentang penjumlahan dan pengurangankah di Indonesia? Di negara-negara yang lebih maju, para penerbit tidak lagi hanya menerbitkan buku, tetapi berbagai sarana belajar yang mempermudah proses belajar termasuk alat permainan untuk berbagai bidang studi. Jika buku disunting oleh penyunting bidang ilmu, media dan bahasa, maka sarana belajar juga disunting oleh para ahli terkait. Oleh karena itu sekolah maupun orang tua dapat memperoleh alat permainan tersebut yang dipasarkan lengkap dengan buku penyerta untuk panduan bagi guru maupun orang tua. Sayang sekali peneliti tidak menyebutkan tentang keberadaan alat permainan serupa yang ada di Indonesia sehingga tergambar sejauh mana perkembangan sarana pendidikan matematika.

Masih di negara yang lebih maju, alat permainan yang disediakan sekolah digolongkan menurut tingkat kesulitan, dengan demikian guru dapat menyesuaikan kapan akan menggunakan alat permainan tersebut.

Ketertinggalan anak Indonesia di Olimpiade Matematika kiranya dapat dirunut dari tiga sisi awal anak belajar matematika.

Pertama sejauh mana guru memanfaatkan alat permainan matematika agar anak menyukai pelajaran matematika, kedua bagaimana kreativitas para produsen alat permainan matematika sehingga tersedia alat tersebut dengan harga yang terjangkau oleh konsumen dan yang ketiga sejauh mana perhatian orang tua untuk menjadi konsumen permainan edukatif bagi keberhasilan anaknya. Dari sisi guru penelitian ini menunjukkan bahwa dari delapan alat permainan itupun hanya sebagian kecil dipergunakan meskipun guru mengenal kedelapan alat yang dijadikan objek penelitian. Dari terbatasnya alat permainan yang diteliti (alat permainan tidak disampling dari jumlah yang banyak) mengindikasikan memang tidak banyak diproduksi alat permainan matematika. Dan dari pihak orang tua, kiranya perlu diteliti seberapa banyak orang tua yang menanyakan adanya permainan matematika ke toko buku atau toko permainan, sehingga dirasakan oleh produsen adanya kebutuhan pasar. Dengan demikian nampaknya sejak awal belajar matematika tidak tumbuh subur dengan cara yang baik di Indonesia.

Data penelitian ini dijaring lewat angket pada guru kelas satu sekolah dasar. Peneliti telah berusaha menyusun deskriptor agar jawaban guru lebih sahih, termasuk untuk menjaring informasi tentang siswa senang atau tidak pada masing-masing permainan yang diteliti. Sebenarnya jika memungkinkan dengan observasi akan lebih tepat untuk memperoleh jawaban apakah anak menyukai suatu permainan.

Anak adalah spontan dan ekspresif, oleh karena itu mudah diamati dengan daftar cek.

Peneliti meninggalkan tujuh buah angket dari 38 yang diperoleh/dikembalikan responden dengan alasan tidak lengkap. Hal ini perlu disayangkan karena jumlah tersebut meliputi 18,42% dari angket yang diperoleh. Dalam penelitian yang tidak menyangkut kerahasiaan yang tinggi dan tidak anonim adalah hal yang lazim si peneliti kembali pada responden untuk meminta kelengkapan informasi yang terlewat. Bahkan salah satu bagian dari pelatihan pengumpul data adalah meneliti ketepatan, kelengkapan dan kejelasan isian yang dilakukan responden sebelum berpamitan meninggalkan responden. Itupun masih ditambahkan kata-kata... "apabila masih diperlukan tambahan penjelasan, pengumpul data mohon diijinkan menemui responden kembali".... Semua ini menggambarkan betapa pentingnya data dan perlu diusahakan agar tidak ada data yang terbuang.

Masalah sedikitnya jenis permainan yang dikenal dengan baik oleh guru menunjukkan betapa kecilnya minat guru memanfaatkan alat permainan pembelajaran. Dengan demikian dapat diduga upaya membuat siswa gembira saat belajar tidak merupakan hal yang dianggap penting oleh guru. Hal ini diperkuat dengan temuan lain dari peneliti yang menyatakan bahwa guru menggunakan alat permainan tersebut karena alat itu secara eksplisit disebut dalam GBPP. Dengan

demikian pilihan menggunakan alat permainan atau tidak, bukan ditentukan oleh guru tetapi perintah GBPP.

Nampaknya di lapangan guru juga kurang terpacu untuk menggunakan alat permainan karena tidak ada apresiasi bagi mereka yang memanfaatkan. Guru umumnya hanya diapresiasi apabila angka anak dalam ulangan umum tinggi, dan ini lebih diperhatikan di kelas akhir dari pada anak kelas awal.

Dalam uraian tentang frekuensi penggunaan ke delapan jenis alat permainan matematika menimbulkan pertanyaan tentang diskripsi alat tersebut. Karena dihitung seberapa sering digunakan maka tentunya alat itu dapat digunakan berkali-kali tanpa membuat si pengguna bosan. Seperti halnya bermain catur, orang dapat menggunakannya berkali-kali tanpa merasa bosan. Karena keterbatasan jumlah halaman mungkin yang membatasi peneliti untuk mendiskripsikan masing-masing permainan yang menjadi objek penelitiannya.

Kesimpulan peneliti bahwa alat permainan yang disebut dalam GBPP lebih banyak digunakan daripada alat permainan yang hanya tersirat disebutkan dalam GBPP merupakan masalah dalam pendidikan matematika. Ini menunjukkan bahwa alat tersebut digunakan bukan karena kesadaran guru tentang pentingnya anak belajar lewat bermain, tetapi karena diharuskan oleh GBPP. Kenyataan tersebut lebih memprihatinkan lagi karena lewat penelitian ini ditemukan bahwa semua permainan baik yang disebut dalam

GBPP maupun yang tidak sangat disukai oleh para siswa. Dengan demikian anak sebenarnya menyenangi permainan itu, tetapi tidak diberi kesempatan.

Kemungkinan lain guru tidak menggunakan alat permainan adalah beban pekerjaan tambahan yang harus dilakukan. Meskipun penggunaan alat permainan untuk membelajarkan anak sekolah dasar kelas awal adalah tepat, tidak banyak guru yang menggunakan alat permainan. Sebab utamanya mungkin karena sekolah umumnya tidak menyediakan alat tersebut dan yang kedua, mempersiapkan alat permainan lebih menyibukkan guru dibanding mengajar secara verbal dengan menulis di papan tulis atau menggunakan buku kerja siswa yang bergambar. Dengan alat permainan guru harus berbenah sebelum dan sesudah alat permainan digunakan.

Selanjutnya peneliti menyarankan agar alat permainan matematika yang penting disebut dalam GBPP agar guru memanfaatkannya saat proses belajar mengajar. Saran ini adalah jalan pintas yang baik, tetapi sampai kapan guru kita harus diperlakukan seperti itu? Bukankah pendidikan sangat dipengaruhi oleh lingkungan, sedangkan guru adalah pendidik dan sekaligus salah satu lingkungan penting bagi anak. Bagaimana jadinya jika lingkungan anak yang potensial tersebut hanya tergerak berbuat yang terbaik demi anak didik hanya apabila diperintah oleh pihak yang ditakuti?

Kajian artikel hasil penelitian: Menumbuhkan kesenangan belajar matematika melalui permainan

Daftar Pustaka

Brewer. Jo Ann. (1992). *Introduction to early childhood: Presschool Through Primary Grades*. Boston: Allyn and Bacon.

Isenberg, Joan P. & Jalongo, Mary R.(1993). *Creative expression and play in the early childhood curriculum*. Ontario: Maxwell Macmillan.

Sidharto, Suryati. (1993). *Pendidikan terpadu untuk kelas awal* Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP YOGYAKARTA.