

ANALISIS PERMAINAN EDUKASI KINCIR ANGKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Puja Asmawati Ayu¹

¹Universitas Mataram

Email: pujaasmawati643@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dapat melatih kemampuan untuk berpikir analitis, logis dan sistematis dalam menyelesaikan suatu masalah. Namun masih banyak ditemukan siswa yang belum bisa berhitung atau kesulitan berhitung. Maka dari itu untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa diciptakanlah sebuah alat permainan edukasi dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan permainan edukasi kincir angka dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukasi kincir angka dapat melatih kemampuan berhitung pada siswa serta mengenali operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Siswa terlihat sangat aktif dan antusias saat mencoba permainan tersebut. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukasi kincir angka dapat memberikan pemahaman dalam berhitung pada siswa.

Kata Kunci : Permainan Edukasi; Kincir Angka; Matematika, Sekolah Dasar

Abstract. Mathematics learning is learning that can train analytical, logistical and systematic thinking skills in solving problems. However, there are still many students who cannot count or have difficulty calculating. Therefore, to overcome the difficulties faced by students, an educational game tool was created in learning mathematics. This research aims to implement the number wheel educational game in mathematics learning. The research method used is qualitative with a descriptive approach, while data collection techniques use interviews, observation and documentation. The research results show that the number wheel educational game can train students' numeracy skills and recognize basic mathematical operations such as addition, subtraction, multiplication and division. Students looked very active and enthusiastic when trying the game.

Key words: Educational Games; Number Pinwheel; Mathematics, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar suatu bangsa. Pendidikan menjadi kebutuhan dasar bagi manusia. Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk dapat menciptakan sesuatu warisan budaya dari suatu penerus ke penerus yang lain (Rahman, et al., 2022). Pengertian Pendidikan secara umum merupakan proses pengajaran dalam suatu keterampilan, informasi maupun hobi dari satu penerus ke penerus lain dalam bimbingan secara langsung maupun secara mandiri. Pendidikan juga merupakan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik agar bisa memahami dan mengimplementasikan setiap ilmu yang diperoleh dari kegiatan belajar di kelas atau pengalaman yang

terjadi dalam kehidupan. Pendidikan merupakan aktivitas memanusiakan yang selanjutnya dikenal dengan istilah humanisme (Priswanti, et al., 2022). Dimana Pendidikan khususnya di sekolah berperan penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Penyelenggaraannya tidak bisa dikiaskan sebagai hal yang mudah. Salah satu implementasi pendidikan dalam ranah formal yaitu sekolah dasar.

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) merupakan tahapan dasar bagi siswa dalam mengikuti pendidikan. Sekolah Dasar merupakan pendidikan formal yang pertama untuk bisa mempersiapkan potensi-potensi dasar siswa dalam merintis pendidikan ke tingkatan yang lebih tinggi, sehingga anak

mempunyai kapabilitas maupun pegangan yang kuat dan melakukan interaksi dalam ranah sosial kemasyarakatan (Suparlan, 2020). Oleh karena itu pendidikan di sekolah Dasar harus dilaksanakan secara optimal. Salah satu materi pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar yaitu matematika. Menurut Susanti (2020) menyatakan bahwa matematika merupakan bidang ilmu yang belajar mengenai pola bentuk dan struktur, adanya perubahan, dan ruang. Selain itu, Matematika juga mempelajari tentang logika mengenai pola, tingkatan, kuantitas, dan konsep-konsep yang berkorelasi lainnya dengan kuantitas yang banyak, seperti: aljabar, analisis dan geometri. Dengan mempelajari matematika maka siswa dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dinyatakan oleh Susilawati, et al., (2021) bahwa kegiatan pembelajaran matematika yang diterapkan di sekolah ini memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan problematika kehidupan.

Namun kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang belum bisa berhitung atau kesulitan dalam berhitung. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Seperti yang dinyatakan oleh Widdiharto (2008) bahwa kesulitan dalam matematika ditandai oleh tidak mengingat satu syarat atau lebih dari suatu konsep. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi dalam matematika. Penyebab kesulitan tersebut karena siswa tidak menguasai konsep. Selain kesulitan, siswa juga mengalami kekeliruan dalam menyelesaikan soal. Beberapa kekeliruan umum yaitu kekurangan pemahaman tentang symbol, nilai tempat, perhitungan, penggunaan proses yang keliru, dan tulisan

yang tidak terbaca (Abdurrahman, 2013). Dengan demikian, guru perlu menciptakan dan mengembangkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa, agar konsep dasar matematika dapat dipahami oleh siswa. Adapun upaya yang dilakukan oleh guru yaitu dapat menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukasi berupa kincir angka yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. (Farihah, 2017) Permainan kincir bilangan merupakan salah satu permainan yang dapat membantu anak siswa dalam meningkatkan kemampuan berhitungnya. Permainan kincir bilangan merupakan media pembelajaran yang mengandung komponen-komponen instruktif yang bertujuan untuk menumbuhkan satu cara pandang emosional dan kognitif anak, khususnya kapasitas untuk menghitung. Alhasil, kincir angka ditata ulang sedemikian rupa sehingga memudahkan anak mengenal angka dan disajikan sebagai permainan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Permainan Edukasi Kincir Angka dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas I di SDN I Jelantik”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2013:12) penelitian kualitatif adalah penelitian yang disusun untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang hendak diteliti melalui data-data yang terkumpul sebagaimana apa adanya. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan

dokumentasi. Informan yang di wawancarai dalam penelitian ini adalah guru kelas. Teknik analisis data yang digunakan Model Miles dan Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, penyajian data dan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Alat permainan edukasi kincir angka dibuat dengan memperhatikan kebutuhan yang ada di lapangan, khususnya terkait dengan media yang dapat membantu anak-anak untuk dapat melatih kemampuan membilang dan berhitung. Media merupakan salah satu yang tidak bisa ditinggalkan dalam pembelajaran remaja. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran pendidikan ini mudah didapat dan mudah digunakan. Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran pendidikan juga dapat dibuat dari bahan daur ulang (Jazariyah et al., 2021).



Gambar 1. Kincir Angka

Penerapan Alat permainan edukatif kincir angka dapat membantu kemampuan

sosial, kognitif, dan bahasa siswa seperti terlihat pada Gambar 2 Pada saat bermain Kincir angka siswa terlihat sangat antusias. Selain itu siswa juga dapat mengenal warna dan mengenal angka-angka dalam permainan kincir angka dan melalui permainan ini, siswa memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Serta juga melatih siswa untuk fokus atau berkonsentrasi. Fokus dan konsentrasi membantu anak dimasa depan. (Sundari, 2021). Alat permainan edukasi kincir angka di desain dengan menarik agar siswa tertarik untuk belajar sambil bermain melalui permainan kincir angka tersebut. Permainan kincir angka dirancang secara interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar, merasakan kegembiraan saat memutar kincir dan melihat angka-angka yang muncul, sehingga membantu meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar berhitung. Permainan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar untuk berhitung dan mengenal angka dalam matematika.



Gambar 2. Penerapan Kincir Angka

Adapun cara memainkannya sesuai

dengan tahapan yaitu: 1) Siapkan Alat Permainan Kincir Angka ; 2) Pendamping mencontohkan terlebih dahulu bagaimana cara memainkannya; 3) Siswa memutar kincir angka, dan melihat angka yang muncul saat kincir angka berhenti berputar; 4) Siswa melakukan perhitungan sesuai dengan angka yang muncul. 5) Siswa menuliskan jawaban dari hasil perhitungan.

Berdasarkan tahapan tersebut anak diajak untuk berhitung dan mengenali lambang dengan terlibat langsung secara aktif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar berhitung sehingga permainan kincir angka dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih kemampuan berhitung pada siswa kelas 1.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang permainan edukasi kincir angka dalam pembelajaran matematika siswa kelas 1 disimpulkan bahwa permainan edukasi kincir angka dalam pembelajaran matematika siswa kelas 1 dapat memberikan pemahaman dalam berhitung pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari antusias siswa dalam belajar berhitung melalui permainan kincir angka. Siswa juga menjadi lebih termotivasi untuk belajar berhitung karena alat permainan kincir angka dirancang dengan menarik dan interaktif agar membantu siswa dalam belajar berhitung dan mengenal angka.

REFRENSI

Alawiyah, Z., Hidayah, N., Fauziah, R., Khoirotnunnisya, W. A., & Sundari, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kincir Kelinci Berhitung Untuk Meningkatkan Kognitif Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 7(2), 122-12 dari <https://jurnal.piaud.org/index.php/Ijiece>

- </article/download/371/177>
- Fariyah, H. (2017, 6 Januari). Membaca Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka. *JUAL: Jurnal Program Studi PGRA*, 3 (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/seling.v3i1.198>
- Jazariyah, J., Latifah, E., & Atifah, N. Z. (2021). Persepsi Orangtua terhadap Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 180-190. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5038>
- Maryuni, M., & Nurizzati, N. (2018). Pembuatan Mainan Edukasi Berbentuk Kincir Angin dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Literatur Anak. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(1), 104-118 dari <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/iipk/article/view/100966>
- Nabila, N., & Basri, M. (2023). Permainan Kincir Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9641-9647 dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/7869>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R., S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Rahman BP, A., Munandar, S., A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8 dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>
- Sari, RHY (2024). Pelatihan Alat Peraga Kincir Angin Dalam Pembelajaran Matematika Siswa SD. *MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3 (1), 93-98 dari <https://pakisjournal.com/index.php/mestaka/article/download/297/146/2032>
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 245-258. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i2.8>

[97](#)

- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 435-448 dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1122/787/>
- Susilawati, W., Rachmawati, T. K., & Nuraida, I. (2021). Adaptive reasoning based on Microsoft mathematics. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 5(1), 216-224. <https://doi.org/10.31764/jtam.v5i1.3918>
- Sundari, Rista.2021. Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*. 1(1) <https://doi.org/10.21580/joeccce.v1i1.6610>
- Widdiharto, R. (2008). Diagnosis kesulitan belajar matematika SMP dan alternatif proses remidinya. Jakarta: Depdiknas.