

PENERAPAN METODE BERMAIN DENDE-DENDE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR GEOMETRI SISWA SD DI KECAMATAN TANRALILI KABUPATEN MAROS

Oleh:

Fathimah Az Zahra¹⁾ dan Syamsuriana Basri²⁾

Emil : Fathimahazzahra55@yahoo.com dan syamsuryanabasri@ymail.com

1) Dosen FKIP Universitas Bosowa

2) Dosen STKIP Pembangunan Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan aktivitas siswa melalui penerapan metode bermain dende-dende pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar geometri siswa SD Inpres 23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros, (2) mengetahui motivasi belajar geometri siswa dalam pembelajaran matematika melalui permainan dende-dende di SD Inpres 23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres 23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros dan sampel penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 36 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengambilan data dengan menggunakan angket, observasi/pengamatan dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aktivitas siswa melalui penerapan metode bermain dende-dende pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar geometri siswa SD Inpres 23 Toddopulia kecamatan Tanralili kabupaten Maros berada pada kategori aktif, (2) Motivasi belajar geometri siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode bermain dende-dende di SD Inpres 23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kabupaten Maros berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci : Geometri, Metode dende-dende, Motivasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, kita ingin menghasilkan manusia yang berkualitas. Manusia berkualitas dilihat dari segi pendidikan yang telah terkandung secara jelas dalam tujuan pendidikan nasional. Menurut undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional dirumuskan sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nasional adalah bertujuan “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang telah ditentukan, maka

diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Pembelajaran matematika dapat digunakan sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Djati Kerami (2003:158) dalam kamus matematika dijelaskan bahwa matematika adalah pengkajian logis mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berkaitan. Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan, matematika adalah ilmu yang nyata berdasarkan konsep yang telah ada

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk menjalani kehidupan di era globalisasi. Dalam menghadapi era pasar bebas kehidupan manusia diharapkan pada persoalan dan persaingan yang ketat, dimana menurut sumber daya manusia yang memiliki keterampilan dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh sebab itu konsep dasar matematikaharus dikuasai oleh anak didik

terampil dan dapat menerapkan kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Pada kenyataannya, yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika tidak begitu diminati oleh para siswa. Sampai saat ini hanya kalangan siswa-siswa tertentu saja yang menyukai pelajaran matematika dan sebagian peserta didik memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga kurang adanya motivasi dalam belajar matematika tentu saja akan mempengaruhi prestasi belajar anak. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut akan menyulitkan pendidik dan siswa.

Secara teoritis, siswa sekolah dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun, siswa masih menyukai suasana bermain, menurut piaget dalam syamsu dan nani m. (2011:61) mereka berada pada fase operasional kongkrit bahwa kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses. Karena tingkat befikir siswa masih berada pada kemampuan berfikir kongkrit yang ditandai dengan 1) mengklasifikasikan (mengelompokkan) benda-benda berdasarkan ciri yang sama; 2) menyusun atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung); 3) memecahkan masalah (problem solvin) yang sederhana.

Pada pembelajaran matematika, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran yang jarang atau bahkan tidak menggunakan media akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak mampu menarik siswa agar lebih termotivasi dan aktif dalam belajar matematikasehingga akan berdampak pada kecerdasan siswa dalam memahami materi geometri

Salah satu materi pokok dalam mata pelajaran matematika yang sering dijumpai di SD adalah materi geometri. Materi geometri yang ada disekolah dasar meliputi bangun datar, dan bangun ruang. Materi ini sangat luas cakupannya dan saling berkaitan dan berkesinambungan.,berbagai upaya telah guru lakukan untuk dapat memahami siswa pada materi geometri sesuai dengan buku

panduan guru namun kenyataannya belum juga berhasil.

Sehingga perlunya upaya untuk meningkatkan motivasi anak dalam materi geometri. Untuk memahami membuat bangun datar dan bangun ruang perlu ada media di gunakan agar materi bukan hanya sekedar dijelaskan tetapi memahami konsep dan strukturnya.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan motivasi siswa SD dalam memahami geometri adalah permainan dende-dende Permainan dende-dende adalah permainan tradisional masyarakat bugis makassar yang sering dimainkan oleh anak-anak dengan cara berlompat dengan satu kaki kemudian menginjak dari kotak yang satu ke kotak yang lain.

Melihat bahwa dari masa perkembangannya anak-anak ditandai dengan perkembangan psikososial, salah satunya mereka tidak lepas dalam dunia bermain. Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan juga merupakan suatu bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang menerapkan suatu teknik yang menyenangkan disebut metode bermain.

Metode bermain dende-dende tersebut bisa dilaksanakan, karena pembelajaran diawali dengan belajar melalui pengalaman bermain-main secara kongkrit, sehingga meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman dan pementapan. Meningkatkan kemampuan menentukan, memecahkan masalah, kerjasama sehingga motivasi dan kecerdasan anak terhadap materi geometri dapat meningkat.

Dari uraian diatas Peneliti tertarik meneliti aktivitas siswa dan motivasi belajar melalui penerapan metode bermain dende-dende pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar geometri siswa SD Inp.23 Toddopulia Kecamatan Tanralili Kab. Maros

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Metode bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Dalam bermain juga terjadi proses belajar, persamaanya ialah bahwa dalam belajar dan bermain keduanya terjadi secara bersama-sama, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. M.

Wolfgang dan wolfgang dalam yuliani (2009:145) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai-nilai dalam bermain (the value of play), yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif, dalam pembelajaran terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya.

Pada saat bermain anak menghubungkan antara pengalaman lampainya yang tersimpan dalam long time memory (ltm) dengan kenyataan yang ada.

2. Aktivitas Belajar

Proses belajar sesungguhnya bukanlah semata kegiatan menghafal. Banyak hal yang kita ingat akan hilang dalam beberapa jam. Mempelajari bukanlah menelan semuanya. Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa mengolahnya atau memahaminya. Seorang guru tidak dapat dengan serta merta menuangkan sesuatu kedalam benak para siswanya, karena mereka sendirilah yang harus menata apa yang mereka dengar dan lihat menjadi satu kesatuan yang bermakna. Tanpa peluang untuk mendiskusikan, mengajukan pertanyaan, mempraktekan, dan mengajarkan kepada siswa yang lain, proses belajar mengajar yang sesungguhnya belum terjadi.

Ketika belajar sifatnya pasif, rasa keingintahuan, tanpa mengajukan pertanyaan, dan tanpa minat terhadap hasilnya selain nilai yang diperoleh. Menurut Melvin (2009:28) ketika kegiatan belajar bersifat aktif, siswa akan mengupayakan sesuatu. Rasa keingintahuan siswa akan jawaban atas sebuah pertanyaan semakin meningkat, mereka akan membutuhkan banyak informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk mengerjakan tugas.

Pembelajaran berorientasi aktivitas siswa merupakan pembelajaran yang menekankan kepada aktifitas siswa secara optimal untuk memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif,

afektif, dan psikomotor secara seimbang. Dalam prosesnya, pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa secara optimal menghendaki keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, termasuk emosional dan aktivitas intelektual.

Aktivitas siswa tidak hanya dilihat dari aktivitas fisik saja, akan tetapi aktivitas mental dan intelektual. Seorang siswa yang tampaknya hanya mendengar saja, tidak berarti memiliki kadar aktivitas yang rendah dibandingkan dengan seorang yang sibuk mencatat. Sebab mungkin saja yang duduk itu secara mental aktif, misalnya menyimak, menganalisis dalam pikirannya, dan menginternalisasi nilai dari setiap informasi yang disampaikan. Sebaliknya, siswa yang sibuk mencatat tak bisa dikatakan memiliki kadar aktivitas yang tinggi jika yang bersangkutan hanya sekedar secara fisik aktif mencatat, tidak diikuti oleh aktivitas mental dan emosi.

Dalam kegiatan belajar mengajar berorientasi pada aktivitas diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan, seperti mendengarkan, berdiskusi, memproduksi sesuatu, menyusun laporan, memecahkan masalah, dan lain sebagainya. Keaktifan siswa itu ada yang secara langsung dapat diamati, seperti mengerjakan tugas, berdiskusi, mengumpulkan data dan lain sebagainya. Akan tetapi juga ada yang tidak bisa diamati, seperti kegiatan mendengar dan menyimak. Kadar aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas nonfisik seperti mental, intelektual dan emosional.

Aktivitas besar nilainya dalam pembelajaran siswa karena siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral. Siswa akan terbiasa bekerjasama yang harmonis di kalangan siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini aktivitas yang akan diselidiki adalah aktivitas yang mengacu pada teori Paul B. Diedrich yaitu: merumuskan pertanyaan (aktivitas menulis), mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan (aktivitas lisan), bermain (aktivitas motorik), menjawab pertanyaan pada LKS (aktivitas menulis),

kerjasama dalam kelompok (aktivitas mental dan emosional)

3. Motivasi Belajar

Motivasi diartikan sebagai suatu kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan seseorang itu bertindak atau berbuat. Dorongan ini tertuju kepada suatu tujuan tertentu

Untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam belajar ada beberapa ciri-ciri motivasi belajar oleh Sardiman (2007:84) yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi
- d. Ingin mendalami bahan atau pengetahuan yang diberikan
- e. Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin
- f. Senang, rajin belajar, dan penuh semangat
- g. Dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya kalau diyakini itu benar
- h. Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang
- i. Senang mengerjakan latihan-latihan dan soal.
- j. Penerapan metode bermain untuk meningkatkan motivasi belajar

Melalui penerapan metode bermain ditujukan agar mampu meningkatkan motivasi belajar anak.

Pepatah cina mengatakan, “saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti.” Haruman (2007:2). Dari ungkapan tersebut diharapkan anak usia sd (sekolah dasar) tidak hanya sekedar hafalan dan meningkatkan fakta saja dalam belajar matematika karena akan mudah dilupakan. melalui metode bermain ini anak-anak diajak untuk berpengalaman langsung melalui perbuatan dan pengertian.

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Jadi, bermain bagi anak umur 4 – 7 tahun, adalah suatu kondisi yang kurang sehat, bila mau tumbuh secara sehat mental, bahkan sampai dengan umur 13 atau 14 tahun bermain adalah penting bagi anak.

Jika suatu konsep matematika disajikan melalui bermain, pengertian terhadap konsep

tersebut diharapkan akan mantap. Sebab belajar dengan cara bermain merupakan cara belajar yang wajar yakni sesuai dengan dasar naluri anak bahwa anak itu memang suka bermain.

4. Permainan dende dende

Salah satu permainan tradisional di Indonesia adalah Dende-dende. permainan ini bisa di mainkan oleh anak perempuan dan anak laki-laki. Bentuknya pun unik dan tidak menyulitkan karena hanya menggunakan alat apa adanya. Selanjutnya menggambar di tanah kotak-kotak yang berbentuk seperti jarring jaring bangun ruang yang terdiri dari 6 kotak. Bentuk gambarannya adalah 4 jejer kotak persegi tersusun lalu 2 kotak berdempetan diatas 3 kotak tadi.

Anak tersebut harus melewati dan melompati kotak demi kotak lalu kembali, ambil batu yang di lempar tadi dan lompat ke garis. Begitu seterusnya. Permainan akan di hentikan jika menginjak kotak dan melempar batu tidak masuk kedalam kotak.

Dende-dende adalah nama permainan dari bahasa Makassar. Dende-dende artinya berjalan dengan satu kaki. Dende-dende ini juga populer di berbagai daerah di Indonesia dengan istilah dan nama yang berbeda. Tapi cara dan tujuan permainannya hampir sama, lazim disebut Ma'dende.

Metode bermain Dende-dende merupakan permainan yang melatih konsentrasi melatih keseimbangan dengan satu tumpuan kaki. Permainannya cukup sederhana, pemain hanya melompat di setiap blok kotak yang sudah digambar di tanah kemudian untuk memulainya hanya perlu lompat dengan satu kaki saja.

5. Penerpaan Permainan Dende pada pembelajaran geometri

Permainan ini dimodifikasi kedalam pembelajaran geometri yaitu memahami konsep dan struktur bangun datar dan bangun ruang. Salah satu cara untuk dapat membuat bangun ruang harus memahami konsep Jaring jaring Bangun ruang.

Jaring jaring bangun ruang inilah yang digunakan sebagai media permainan dende-dende kepada siswa, sehingga jika di gabungkan akan menjadi sebuah bangun ruang tertentu. Bangun ruang tersebut antara lain kubus, balok, prisma segitiga, tabung, kerucut. Salah satu contoh penerapan konsep dan struktur Geometri pada jaring jaring

kubus melalui metode bermain dende adalah Jaring-jaring kubus. Kubus adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang berbentuk bujur sangkar. Sehingga selain permainan dende – dende yang lazim digunakan umumnya maka iptek yang diterapkan dalam penerapan permainan dende-dende dalam membentuk jaring-jaring kubus tersusun dari 6 buah bujur sangkar yaitu.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Sumber Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer yang terdiri dari langkah langkah permainan dende, penerapan permainan dende pada materi geometri dengan menggunakan alat media dende, dan dilanjutkan soal tes untuk melihat hasil belajarnya. Sedangkan motivasi belajar siswa pada materi geometri menggunakan alat bantu kuesioner kemudian dilanjutkan dengan wawancara. Wawancara langsung dengan siswa SDN Toddopulia Tanralili kelas V tentang motivasi permainan dende meliputi kesenangan terhadap pembelajaran matematika dan pemahaman konsep geometri. Data sekunder pada penelitian ini berupa gambaran umum tentang permainan dende-dende, langkah langkah permainan serta konsep geometri yang relevan dengan materi ajar berupa jenis jenis bangun datar dan jaring jaring bangun ruang Kubus.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, digunakan pengamatan (observasi), teknik wawancara (interview dan dokumentasi). Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data yang orisinal dari informan sebagai informasi yang sangat penting dalam membangun persepsi tentang motivasi belajar, kemudian dilengkapi dengan data tertulis, baik berupa buku, laporan hasil penelitian.

3. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa yang diamati meliputi lima kategori (1) merumuskan pertanyaan, (2) mengajukan pendapat/idea atau menjawab pertanyaan, (3) bereksperimen, (4) menjawab soal pada LKS, dan (5) bekerjasama dalam kelompok.

Penelitian ini dianggap berhasil ketika persentase aktivitas belajar fisika siswa berada dalam kategori aktif.

b. Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dianalisis dari data-data yang diperoleh kemudian diambil suatu kesimpulan. Disamping analisis data diatas, untuk menarik kesimpulan data-data observasi motivasi belajar geometri siswa dilakukan analisis data deskriptif.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Aktivitas siswa melalui penerapan metode bermain dende-dende.

Metode permainan dende-dende adalah semacam metode bermain tradisional dengan mengangkat satu kaki kemudian melompat pada kotak-kotak yang terdiri dari 6 buah kotak berbentuk jaring-jaring bangun ruang khususnya kubus. yang kemudian akan dimodifikasi dengan bentuk jaring-jaring kubus yang lain atau jaring-jaring bangun ruang yang lain, dengan menggunakan media bantu berupa balok pelembar untuk menentukan alas dan tutup dari sebuah bangun ruang. Balok pelembar tersebut sebagai penentu langkah dalam permainan. Permainan ini sama persis dengan permainan dende-dende pada umumnya, hanya saja dalam penerapan permainan dende-dende dalam pembelajaran geometri ini memperkenalkan bukan hanya satu jenis bentuk jaring-jaring melainkan 6 bentuk jaring-jaring kubus.

Sebelum penerapan permainan dimulai, terlebih dahulu siswa mendengarkan penjelasan dari guru sesuai dengan kurikulum dan menyesuaikannya dengan kemampuan siswa kelas V SD. Metode ini akan diterapkan di kelas V untuk meningkatkan motivasi belajar geometri.

Tabel 4.1
Distribusi Aktivitas Belajar Siswa

Skor Aktivitas Belajar Matematika	F	Persentase	Kategori
< 20,00	0	0.00	Tidak aktif
21,00 – 40,00	0	0.00	Kurang aktif
41,00 – 60,00	8	22.22	Cukup aktif
61,00 – 80,00	16	44.44	Aktif
81,00 – 100	12	33.33	Sangat aktif

Berdasarkan tabel distribusi tentang aktivitas belajar siswa dengan jumlah siswa 36 orang maka Terdapat 12 orang siswa dengan dengan skor perolehan pada lembar observasi aktivitas siswa dengan kategori sangat aktif dengan tingkat persentase 33,33 %, selanjutnya terdapat 16 orang siswa dengan dengan skor perolehan pada lembar observasi aktivitas siswa pada kategori aktif dengan persentase 44,44 %, selanjutnya terdapat 8 orang siswa dengan skor perolehan pada lembar observasi aktivitas siswa dengan kategori cukup aktif dengan persentase 22,22 %, dan tidak terdapat siswa dalam kategori aktivitas kurang aktif dan tidak aktif.

Berdasarkan hasil pengkategorian pada Tabel 4.1 diketahui bahwa interval skor untuk rata-rata aktivitas belajar matematika siswa berada pada interval antara 61 - 80 dengan frekuensi sebanyak 16 berada dalam kategori aktif. Berdasarkan pengkategorian tersebut diperoleh bahwa dalam penerapan metode bermain dende-dende aktivitas siswa termasuk kategori aktif. Hal ini terlihat dalam aktivitas siswa, siswa banyak yang berani mengajukan pertanyaan mengenai aturan permainan dende-dende dan materi pembelajaran Geometri yang belum dipahami.

Beberapa siswa juga mengajukan pendapat saat presentasi hasil kerja kelompok dan berlomba-lomba mengajukan pendapat saat mengerjakan soal latihan. Selain itu, pada saat bermain dende-dende sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru tentang aturan permainan dan mematuhi aturan bermain untuk memperoleh nilai yang maksimal, setiap anggota kelompok mengatur giliran anggota kelompoknya dan berbagi tugas yang

akan dipresentasikan. Banyak siswa yang menyelesaikan permainan dengan tepat waktu agar point penilaian kelompok maksimal dan dapat melanjutkan ke tugas selanjutnya.

Setelah siswa menyelesaikan permainan maka semua siswa kembali ke kelompoknya untuk menyelesaikan soal berikutnya pada LKS. Hasil pengalaman kerja dengan kelompok dapat diterapkan dalam menyelesaikan soal secara mandiri namun masih ada beberapa siswa yang mencontoh pekerjaan temannya. Sebagian besar siswa dalam kelompok saling membantu anggota kelompoknya dengan menjelaskan soal yang belum dipahami. Dari hasil pengamatan pada lembar observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa cenderung aktif.

- b. Motivasi belajar geometri siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan dende-dende

Tabel 4.2
Distribusi jawaban siswa tentang variabel Skor Motivasi Belajar Siswa

Skor Motivasi Belajar Matematika	F	Persentase	Kategori
< 20,00	0	0.00	Sangat Rendah
21,00 – 40,00	2	5.56	Rendah
41,00 – 60,00	6	16.67	Cukup
61,00 – 80,00	19	52.78	Tinggi
81,00 – 100	9	25.00	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel distribusi jawaban siswa tentang motivasi belajar Geometri diatas dengan jumlah siswa 36 orang maka Terdapat 9 orang siswa dengan dengan skor perolehan angket motivasi kategori sangat tinggi dengan tingkat persentase 25.00%, selanjutnya terdapat 19 orang siswa dengan dengan skor perolehan angket motivasi kategori tinggi dengan persentase 52.78%, selanjutnya terdapat 6 orang siswa dengan skor perolehan angket motivasi kategori cukup dengan persentase 16.67%, terdapat 2

orang siswa dengan dengan skor perolehan angket motivasi kategori rendah dengan persentase 5.56% dan tidak terdapat siswa dalam kategori motivasi sangat rendah.

Berdasarkan hasil pengkategorian pada Tabel 4.2 diketahui bahwa interval skor untuk rata-rata motivasi belajar matematika berada pada interval antara 61 - 80 dengan frekuensi sebanyak 19 berada dalam kategori tinggi. Berdasarkan pengkategorian tersebut, maka jawaban siswa tentang motivasi belajar matematika dapat dikategorikan tinggi. Hal ini pun sejalan dengan hasil wawancara terhadap siswa bahwa siswa tekun menghadapi tugas matematika, dimana siswa mengerjakan tugas matematika dengan sungguh-sungguh dan tepat waktu. Siswa juga ulet dalam menghadapi kesulitan belajar matematika, karena siswa selalu berusaha mengerjakan soal matematika sampai menemukan jawaban yang tepat dan lebih rajin belajar lagi ketika memperoleh nilai jelek.

Hasil wawancara juga mengatakan bahwa dengan bermain dende-dende siswa terdorong untuk berprestasi dalam mata pelajaran matematika, mereka juga ingin mendalami bahan atau pengetahuan yang diberikan dimana siswa selalu memperhatikan penjelasan guru dan bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dia pahami. Siswa juga mengatakan bahwa mereka selalu ingin berprestasi sebaik mungkin, ini ditunjukkan dengan hasil wawancara yang umumnya mengatakan jika memperoleh nilai yang jelek mereka akan berusaha mengulanginya dan selalu berusaha memeriksa tugas atau PR sebelum dikumpulkan dan selalu berupaya keras untuk memperoleh nilai yang baik.

Siswa juga mengatakan bahwa dengan bermain dende-dende mereka senang, rajin belajar dan penuh semangat dalam belajar matematika, dimana mereka lebih rajin belajar matematika setelah metode dende-dende diterapkan. Hasil wawancara siswa juga mengatakan setelah mengikuti proses pembelajaran dengan metode dende-dende, mereka cenderung mempertahankan pendapatnya kalau diyakini benar, dimana siswa akan menanggapi jika ada pendapat yang berbeda. Selain itu, siswa juga mengejar tujuan-tujuan jangka panjang, dimana siswa mengatakan ketika tugas mereka

dikembalikan, mereka selalu memperhatikan catatan tersebut agar dapat memperbaiki tugas selanjutnya. Serta hasil wawancara menunjukkan siswa senang mengerjakan latihan-latihan dan soal setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan bermain dende-dende. Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara masih terdapat siswa yang mengatakan ketika waktu senggang di luar jam sekolah mereka masih lebih senang bermain dibandingkan belajar karena mereka sudah jenuh belajar di dalam kelas dan digunakan untuk istirahat, terdapat juga siswa yang mengatakan belum tepat waktu dalam menyelesaikan tugas matematika disebabkan alokasi waktu pembelajaran tidak cukup. Dari hasil angket motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa siswa cenderung tinggi.

Tingginya motivasi belajar siswa mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa, ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar siswa sebanyak 32 orang siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 4 orang, dimana KKM yang ditentukan oleh Sekolah tersebut adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa 88% siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM setelah mengikuti pembelajaran dengan metode bermain dende-dende.

2. Pembahasan

- a. Aktivitas siswa melalui penerapan metode bermain dende-dende pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi aktivitas serta tabel distribusi aktivitas berada pada kategori aktif. Keaktifan siswa cenderung disebabkan karena sebagian besar siswa mampu merumuskan pertanyaan dengan baik, mengajukan pendapat/ide dan menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran, siswa aktif dalam bermain sesuai aturan yang ditentukan, menjawab soal dalam LKS dan bekerjasama dalam kelompok. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan persentase pada indikator aktivitas belajar siswa yang menunjukkan secara umum aktivitas belajar siswa berada pada kategori aktif. Faktor empiris ini memberi indikasi

bahwa siswa mampu mengimplemtasikan proses pembelajaran dengan metode bermain dende-dende yang telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah penerapan metode bermain dengan baik dan siswa percaya diri dalam melakukan aktivitas pada saat proses pembelajaran.

Namun demikian aktivitas siswa belum maksimal karena masih terdapat siswa yang belum mampu merumuskan pertanyaan dan belum berani menyampaikan pendapat/idenya, selain itu masih terdapat siswa yang tidak fokus pada saat bermain sehingga hasil presentasi pekerjaan kelompoknya belum maksimal. Aktivitas siswa melalui penerapan bermain merupakan pengalaman belajar sehingga siswa dapat belajar dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Cholin Rose (2015: 93) yang menyatakan bahwa bermain adalah bagian penting dalam pengalaman belajar ketika kita senang dan menikmati belajar kita akan belajar lebih baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa dapat melaksanakan semua aktivitas belajar dengan baik dan dapat mengetahui manfaat yang telah dipelajari itu berarti bahwa siswa telah termotivasi dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil penelitian yang ditemukan aktivitas belajar siswa mampu memotivasi siswa.

- b. Motivasi belajar geometri siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan dende-dende

Berdasarkan hasil observasi pada angket motivasi serta tabel distribusi motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Tingginya motivasi siswa cenderung disebabkan karena sebagian besar siswa tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, ingin mendalami bahan atau pengetahuan yang diberikan, selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin, senang, rajin belajar dan penuh semangat, mempertahankan pendapat yang diyakini benar, mengejar tujuan-tujuan jangka panjang serta senang mengerjakan latihan-latihan dan soal .

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan persentase pada indikator motivasi belajar siswa yang menunjukkan secara umum motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi. Tingginya motivasi belajar matematika cenderung disebabkan karena siswa selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin dan memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi, salah satu dorongan dari luar yaitu dengan bermain dende-dende. Permainan dende-dende merupakan salah satu permainan tradisional sehingga secara tidak langsung melalui metode bermain dende-dende siswa termotivasi dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Harjanto (2011: 7) bahwa permainan tradisional dapat merangsang dan meningkatkan kecerdasan matematis logis anak. Dalam penelitian ini materi yang diterapkan dalam permainan dende-dende adalah geometri.

Pengenalan bentuk geometri yang baik akan membuat siswa lebih memahami lingkungannya dengan baik sehingga siswa mengetahui manfaat langsung dari materi geometri. Dengan mengetahui manfaat dari pembelajaran, siswa termotivasi untuk belajar. Sejalan dengan Colin Rose (2015: 93) yang mengatakan untuk menjadikan belajar menyenangkan dan berhasil ketika melihat manfaat dan pentingnya subjek pelajaran itu. Dipertegas oleh Wati (2016: 9) bahwa apabila proses belajar menyenangkan maka mncullah motivasi tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil penelitian yang ditemukan yaitu tingginya motivasi siswa dalam penerapan bermain dende-dende pada pembelajaran matematika materi geometri.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka penelitian tentang penerapan metode bermain dende-dende dalam meningkatkan motivasi belajar geometri siswa SD ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aktivitas siswa melalui penerapan metode bermain dende-dende pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi belajar geometri siswa SD Inp.23 Toddopulia kecamatan Tanralili kabupaten Maros berada pada kategori aktif.
- b. Motivasi belajar geometri siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode bermain dende-dende di SD Inp.23 Toddopulia kecamatan Tanralili kabupaten Maros berada pada kategori tinggi.

2. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan diatas, berikut ini dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

- a. Kepada akademisi agar mengembangkan kearifan lokal budaya Sulawesi Selatan melalui permainan tradisional lainnya
- b. Kepada guru-guru Sekolah Dasar Disarankan untuk dapat mencoba menggunakan metode permainan dende-dende , karena berdasarkan hasil penelitian penerapan bermain dende-dende dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, at all. 2009. Matematika untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ahmadi, Abu. 2003. Psikologi Umum. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Akbar, Sa'dun. 2008. Penelitian Tindakan Kelas, Malang: Surya Pena Gemilang.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cecep dan Bambang. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Regina.CV
- Hamalik, Oemar. 2004. Proses belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harjanto, Bob. 2011. Agar Anak Anda Tidak Takut pada Matematika. Yogyakarta: Manika
- Wati, Ega Rima. 2016. Menjadi Guru Hebat dengan Hypnoteaching. Jakarta: Kata Pena
- Heruman. 2007. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Husna. 2012. 100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas i,bilangan) diakses pada tanggal 04 Februari 2016.
- Kerami, Djati. 2003. Kamus Matematika. Jakarta: Balai Pustaka.
- M Ngalim. 2006. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Marwah, 2015. Top 7 Permainan Tradisional Tergerus Teknologi. Kabar Makassar.
- Melvin, L. S. 2009. Active Learning. Kaifa: Bandung.
- Nuraini Sujiono, Yuliani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks.
- Purwanto, M. Ngalim 2011. Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Rose, Colin & Malcom J. Nicholl. 2015. Revolusi Belajar. Bandung: Nuansa Cendikia
- Sardiman A.M. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, Conny. 2008. Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar, Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Sudono, Anggani. 2003. Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: PT Grasindo.
- Suharsimi. 2010. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Syah, Muhibbin. 2006. Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syamsu dan M, Nani. 2011. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003). 2009. Jakarta: Sinar Grafika