



Sosialisasi Bangunan Datar dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme dengan Permainan Engklek Modifikasi di SDN 11 Kampung Jua Padang

Deby Erdriani¹, Dewi Devita^{2*}, Laila Marhayati^{3*}

¹Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

^{2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

de2bye@gmail.com

ABSTRACT

This Community Service (PKM) is one form of the Tridharma of Higher Education. This PKM is proposed to carry out socialization and educational activities at SDN 11 Kampung Jua Padang. This community service is made with the aim of showing the area of a real flat shape, especially squares, rectangles, and triangles. It also aims to introduce traditional games to the modern generation of elementary school students. Along with the times, elementary school students are now contaminated with gadgets so that many of the children at this time do not know traditional games. Based on this research, the results obtained that using this traditional game can increase students' interest in learning mathematics, and can significantly improve student learning outcomes. In this article, the discussion is more devoted to the relationship of the traditional engklek game with the material of flat area and circumference of a flat area for grade IV elementary school.

Keywords: *Online learning, covid-19, gamification*

ABTRAK

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah salah satu bentuk Tridharma Perguruan Tinggi. PKM ini diusulkan untuk melakukan kegiatan yang bersifat sosialisasi dan edukasi di SDN 11 Kampung Jua Padang. Pengabdian masyarakat ini dibuat dengan tujuan untuk menunjukkan luas daerah dari suatu bangun datar secara nyata khususnya persegi, persegi panjang, dan segitiga. Selain itu juga bertujuan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa SD generasi modern. Seiring perkembangan zaman, siswa SD saat ini sudah terkontaminasi dengan gadget sehingga banyak dari anak-anak pada saat ini kurang mengetahui permainan tradisional. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil yaitu dengan menggunakan permainan tradisional ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada artikel ini pembahasan lebih dikhususkan pada hubungan permainan tradisional engklek dengan materi luas bidang datar dan keliling bidang datar untuk kelas IV SD.

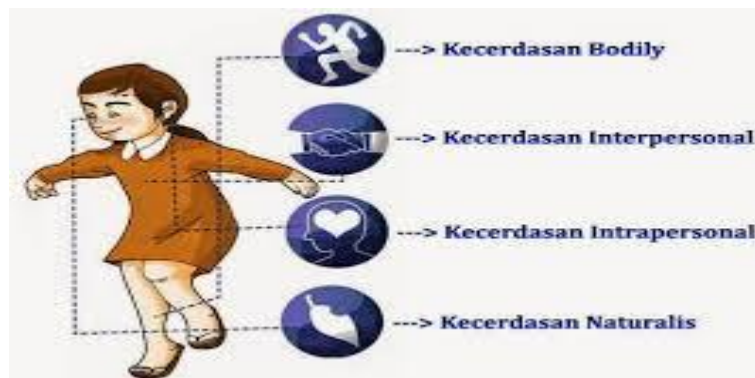
Kata kunci: Build flat, wide, circular and engklek

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar, atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri seseorang atau tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan [6].

Matematika sering dianggap tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus dan angka-angka yang membuat pusing siswa [1]. Menurut (Nana, 2019) peran bahan ajar dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif dan interaktif [7]. Pada umumnya pengajaran matematika menggunakan konsep dan operasi bilangan, kemudian diberikan beberapa contoh dan Latihan. Ini merupakan hal yang umum dilakukan oleh guru, menyebabkan siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya, ditambah lagi anak-anak harus berhadapan dengan angka-angka cukup lama dan membuat anak menjadi bosan. Guru dapat mengembangkan pelajaran dengan cara permainan tradisional. Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman [5].

Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa permainan tradisional bermanfaat dalam proses perkembangan fisik, emosional, sampai perkembangan kognitif anak [2]. Berikut manfaat dari permainan engklek yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Manfaat dari permainan Engklek.

Belajar matematika sambil bermain merupakan suatu yang menyenangkan bagi siswa. Pada kali ini metode yang dipilih pada Pengabdian Masyarakat (PKM), yaitu pelajaran bangun datar menggunakan permainan Engklek. Permainan engklek atau engkrang adalah suatu permainan tradisional yang dimana anak-anak dahulu bermain dengan cara melemparkan gacok atau kantil kedalam kolom-kolom yang kosong dimana

kolom tersebut dimainkan dengan cara diangkat kaki satu tanpa memijak gacok kita yang berada didalam kolom yang lain, permainan ini bermacam-macam variasi dimana ada berbentuk rumah, berbentuk lemari dan ada yang berbentuk manusia [3]. Perkembangan media pembelajaran matematika kelas 4 yaitu nama bangun datar, sisi, panjang, luas, keliling, alas dan tinggi. Sehingga penelitian ini bertujuan mengembangkan mengembangkan media permainan engklek untuk memahami konsep pada bangun datar siswa kelas 4 sekolah dasar dan media yang dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

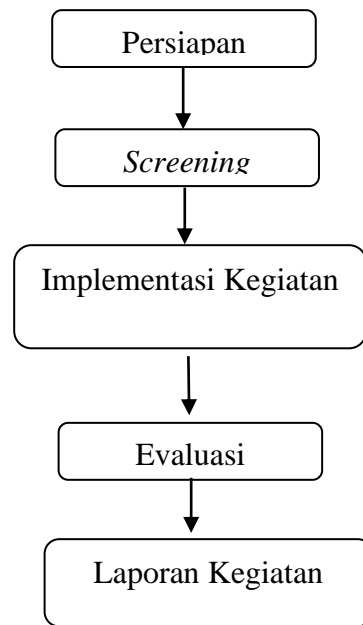


Gambar 2. Bentuk dari permainan tradisional Engklek

Apabila permainan tradisional dijadikan sebagai metode pembelajaran, anak-anak akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang ada dan tertantang untuk mengetahui apa yang ada dalam permainan tersebut [4]. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan permainan engklek pada bangunan bidang datar. Oleh sebab itu peneliti menerapkan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran matematika materi luas bangun datar (persegi, persegi Panjang, segitiga) untuk siswa kelas IV. Pada penelitian ini berjudul “Mengenal Bangunan datar dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek”.

METODE

Secara Umum, tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema “Mengenal Bangunan datar dengan menggunakan media permainan tradisional Engklek” ini dibagi ke dalam 4 (empat) tahapan, yaitu tahapan persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi program dan tahapan pelaporan. Seperti terlihat pada urutan gambar 3.



Gambar 3. Diagram Proses Implementasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilakukan pada tanggal 12 April 2022. Kelas yang menjadi mitra adalah kelas IV SD 11 Kampung Jua Padang, yang saat itu belajar matematika di jam sore. Langkah pertama yang kami lakukan adalah membagikan siswa menjadi 2 kelompok. Kegiatan ini kami lakukan diluar kelas atau dilapangan.



Gambar. 3 pembagian kelompok pada permainan engklek

Langkah kedua yang kami lakukan adalah menjelaskan sedikit materi mengenai bangunan datar, rumus luas dan keliling. Disini kami hanya mengulang sedikit materi tentang bangunan datar.

Langkah ketiga yang kami lakukan adalah memberikan soal kepada siswa yang lagi memainkan atau melemparkan gundu pada bangunan datar, kalau siswa tersebut bisa menjawabnya maka gundu tersebut bisa naik ketinggian selanjutnya.



Gambar 4. Memainkan permainan engklek



Gambar 5. Siswa mengerjakan soal yang diberikan

Siapa kelompok yang duluan menyelesaikan permainan engklek ini dan menjawab pertanyaan dengan benar, maka mendapatkan apresiasi kepada siswa karena sudah berani tampil.



Gambar 6. Apresiasi yang diberikan kepada siswa yang berani tampil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian mencakup beberapa hal berikut : (a) ketercapaian target jumlah peserta sosialisasi. (b) keaktifan peserta. Dilihat dari pengamatan selama kegiatan, peserta sangat aktif untuk menjawab soal-soal yang ada di dalam permainan engklek. Terlihat siswa-siswa sangat antusias untuk dapat mengerjakan sola-soal tersebut dan menunjuk tangan jika sudah selesai mengerjakannya dan ingin tampil ke depan kelas. (c) ketercapaian tujuan kegiatan. Setelah serangkaian kegiatan sosialisasi dilakukan, terakhir kami memberikan pertanyaan umpan balik dari siswa. Apakah mereka merasa senang dan lebih termotivasi belajar matematika dengan pembelajaran yang baru saja mereka lakukan? Mereka semua kompak menjawab senang dan merasa lebih termotivasi. (d) ketercapaian pemahaman materi. Dan ketika kami tanyakan tentang pemahaman mereka terhadap materi, mereka umumnya menjawab paham dan senang belajar dengan metode seperti ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan sosialisasi ini berjalan lancar dan sukses. Berikut indikator ketercapaiannya :

- (a) Ketercapaian target jumlah peserta sosialisasi dengan keaktifan peserta. Dilihat dari pengamatan selama kegiatan, peserta sangat aktif untuk menjawab soal-soal yang ada di dalam permainan engklek ini. Terlihat siswa-siswa sangat antusias untuk dapat mengerjakan sola-soal tersebut dan menunjuk tangan jika sudah selesai mengerjakannya dan ingin tampil ke depan kelas.

- (b) Ketercapaian tujuan kegiatan. Setelah serangkaian kegiatan sosialisasi dilakukan, terakhir kami memberikan pertanyaan umpan balik dari siswa. Apakah mereka merasa senang dan lebih termotivasi belajar matematika dengan pembelajaran yang baru saja mereka lakukan? Mereka semua kompak menjawab senang dan merasa lebih termotivasi.
- (c) Ketercapaian pemahaman materi. Dan ketika kami tanyakan tentang pemahaman mereka terhadap materi, mereka umumnya menjawab paham dan senang belajar dengan metode seperti ini.

DAFTAR PUSTAKA

- R. Y. Arindiono, "Perancang media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD.," *J. sains dan seni pomits*, 2013.
- Budiyono, "Pengembangan permainan Engklek sewan untuk pembelajaran pemahaman konsep materi bangun datar siswa kelas 2 sekolah dasar," *JPGSD*, vol. 8, pp. 3032–3043, 2021.
- A. dan R. R. . Rafi, "Belajar mengenal bangun datar dengan menggunakan permainan tradisional Engklek/Enkrang," *Nizhamiyah (jurnal Pendidik. Islam dan Teknol. pendidikan)*, vol. 1, 2018.
- Rusnilawati, "Metode Permainan tradisional engklek pada pembelajaran bangunan datar menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa," 2018.
- Lefudin. (2017). Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pem. Google Books. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran_Dilengkapi_dengan/adwwDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pendekatan+konstruktivisme&pg=PA241&printsec=frontcover
- Miarso, Y. (2007). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Kencana Prenada Media Group.
- Nana. (2019). Pengembangan Bahan Ajar - Google Books. Penerbit Lakeisha. https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR/orQPEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengembangan+materi+pembelajaran&printsec=frontcover