



Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional terhadap Guru SLB Negeri Ciamis

Nur Eva Zakiah^{1*}, Yoni Sunaryo², Risma³

^{1,2,3} Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia
E-mail: *nurevazakiah@unigal.ac.id

Abstrak

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional ini bertujuan untuk membantu guru SLB Negeri Ciamis dalam mengembangkan pembelajarannya. Media pembelajaran berbasis permainan tradisional yang terintegrasi dalam pembelajaran dapat membuat siswa senang, tertarik, termotivasi, terbiasa untuk bekerja sama, berkomunikasi dan terampil dalam menyelesaikan masalah. Permainan congklak yang diterapkan dalam pengabdian ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam berhitung. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah pemaparan dan sosialisasi penggunaan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional. Tahap kedua adalah pendampingan cara penggunaan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional. Peserta kegiatan ini adalah perwakilan guru jenjang SDLB, SMPLB dan SMALB sebanyak 10 orang. Metode ceramah dan tanya jawab interaktif digunakan untuk menjelaskan penggunaan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran matematika. Selanjutnya metode simulasi digunakan ketika para guru mencoba menggunakan permainan tradisional congklak. Hasil evaluasi kegiatan melalui kuesioner menunjukkan sebagian besar peserta memiliki ketertarikan yang tinggi dengan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional. Selain itu, peserta memberikan respon positif serta menyatakan bahwa kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran matematika di kelas.

Kata kunci: *Media pembelajaran matematika, permainan tradisional, permainan congklak*



1. PENDAHULUAN

Secara etimologis kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Kata media dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah alat. Arti lainnya dari media adalah alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan penerima pesan atau informasi (*a receiver*) (Savitri, 2018).

Media sebagai alat komunikasi digunakan dalam berbagai bidang, diantaranya bidang pendidikan yaitu dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Sehingga memunculkan istilah media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran pada saat melakukan aktivitas belajar mengajar, maka komunikasi antara guru dengan peserta didik akan terjalin lebih harmonis dan mereka bisa saling memahami dengan setiap informasi yang diberikan.

Kehadiran media dapat memfasilitasi penyampaian materi yang rumit dan abstrak, serta dapat membuat peserta didik menjadi tidak bosan ketika belajar. Selanjutnya media berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Kegunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya motivasi belajar diharapkan peserta didik lebih bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal (Awalia *et al.*, 2019; Zakiah, 2020). Termasuk bagi anak berkebutuhan khusus (ABK), yang juga memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak seperti anak normal pada umumnya.

Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan lembaga pendidikan bagi

setiap individu yang memiliki kesulitan belajar, yaitu gangguan mental, kelainan fisik, serta emosional (Khikmawati *et al.*, 2020). Salah satu SLB yang ada di Kabupaten Ciamis adalah SLB Negeri Ciamis. Siswa ABK sama seperti anak normal yakni perlu dibekali dengan kemampuan numerasi untuk membekali kehidupan yang lebih baik di masa depan. Namun berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kebanyakan siswa memiliki kesulitan dalam mempelajari konsep berhitung, misalnya menentukan angka lebih kecil, lebih besar, menjumlahkan dan mengurangkan. Sehingga mengakibatkan tidak tepat dalam mengerjakan tugas berhitung (Ahmad *et al.*, 2013).

Salah satu faktor kurang optimalnya guru dalam mengajarkan materi tentang numerasi kepada siswa dikarenakan minimnya media pembelajaran yang menarik dan dapat mengasah kemampuan numerasi siswa. Hal ini dapat disebabkan keterbatasan fasilitas dan kurangnya kegiatan pelatihan yang diikuti oleh para guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran (Resmawan, 2015).

Media pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan berhitung, yaitu media pembelajaran berupa benda konkret, objek yang dapat dilihat, dipegang, dan dieksplorasi oleh siswa ABK (Pramana *et al.*, 2013; Prendergast *et al.*, 2017). Peran guru dalam pemanfaatan permainan sangat mempengaruhi kelancaran pembelajaran di kelas. Pada pembelajaran matematika, guru dapat menerapkan permainan tradisional untuk mengenalkan konsep maupun melatih keterampilan berhitung. Permainan tradisional telah diwariskan dari generasi ke generasi, dan bermanfaat bagi perkembangan anak baik fisik, emosi,

serta kognitif anak (Siregar & Lestari, 2018).

Upaya meningkatkan kompetensi profesional guru sudah pernah dilakukan Zakiah & Solihah (2022). Adanya pelatihan yang insentif bagi guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran dan fungsi media pada proses pembelajaran, diharapkan guru lebih sering menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Hal ini mendorong tim pengabdian yang terdiri dari Dosen Program Studi Pendidikan Matematika dan Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Galuh melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional terhadap Guru SLB Negeri Ciamis”.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional congklak. Peserta kegiatan dalam pengabdian ini adalah perwakilan guru SLB Negeri Ciamis jenjang SDLB, SMPLB dan SMALB sebanyak 10 orang. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab interaktif dan simulasi. Metode ceramah dan tanya jawab interaktif digunakan untuk menjelaskan penggunaan permainan tradisional congklak sebagai media pembelajaran matematika. Selanjutnya metode simulasi digunakan ketika para guru mencoba menggunakan permainan tradisional congklak.

Kegiatan pengabdian ini dibagi kedalam tiga tahapan, diantaranya:

- 1) Tahap persiapan, yaitu membentuk tim pelaksana kegiatan terdiri dari satu orang dosen sebagai ketua pelaksana,

dua orang dosen sebagai anggota pelaksana, dan dua orang mahasiswa sebagai pembantu pelaksana.

- 2) Tahap pelaksanaan, yaitu melaksanakan kegiatan pelatihan dengan materi Permainan Tradisional sebagai Alternatif Media Pembelajaran Matematika.
- 3) Tahap evaluasi, yaitu menyebarkan angket terbuka terhadap peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional ini bertujuan untuk membantu guru SLB Negeri Ciamis dalam mengembangkan pembelajarannya. Pengabdian ini dilakukan untuk memberi pemahaman dan gambaran praktis penggunaan permainan tradisional sebagai upaya melatih kemampuan numerasi siswa. Guru-guru diharapkan untuk kreatif dengan terus melakukan inovasi dalam pembelajaran.

Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini diantaranya:

1. Pemaparan dan Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional

Tim pengabdian membuat buku panduan/lembar aktivitas penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika. Para guru diberikan penjelasan dan pemahaman tentang kelebihan dan kemudahan penggunaan permainan tradisional congklak. Hal ini bertujuan agar para guru termotivasi menggunakan media pembelajaran tersebut untuk mengenalkan konsep operasi hitung bilangan sehingga mampu mengasah kemampuan numerasi siswa. Penjelasan penggunaan permainan tradisional ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penjelasan Penggunaan Permainan Tradisional

2. Pendampingan Cara Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional

Tim pengabdian mempraktekkan penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika untuk mengenalkan konsep operasi hitung. Pengenalan konsep operasi hitung dalam proses pembelajaran matematika melalui permainan tradisional congklak diantaranya (a) konsep penjumlahan; (b) konsep pengurangan; (c) konsep perkalian; dan (d) konsep pembagian. Praktik penggunaan permainan tradisional ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Praktik Penggunaan Permainan Tradisional

Selanjutnya tim pengabdian melakukan aktivitas pendampingan penggunaan permainan tradisional. Guru SLB Negeri Ciamis menggunakan buku panduan penggunaan permainan tradisional untuk mempraktekkan permainan tradisional congklak dalam memahami konsep operasi hitung bilangan. Beberapa perwakilan guru mendemonstrasikan konsep operasi hitung menggunakan permainan tradisional congklak. Kemudian guru yang lain mengamati dan memberikan apresiasi terkait hasil pertunjukan rekan sejawatnya. Aktivitas pendampingan penggunaan permainan tradisional ditampilkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Aktivitas Pendampingan Penggunaan Permainan Tradisional



Gambar 4. Photo Bersama Setelah Aktivitas Pendampingan Penggunaan Permainan Tradisional

Angket respon guru dibagikan setelah mengikuti aktivitas pendampingan penggunaan permainan tradisional. Hasil rekapitulasi angket respon guru terhadap penggunaan permainan tradisional congklak ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Permainan Tradisional Congklak

Kode Guru	Skor Diperoleh	Skor Maks	Persentase	Kriteria
G-1	33	40	82,5	Sangat Baik
G-2	31	40	77,5	Baik
G-3	35	40	87,5	Sangat Baik
G-4	30	40	75	Baik
G-5	37	40	92,5	Sangat Baik
G-6	35	40	87,5	Sangat Baik
G-7	38	40	95	Sangat Baik
G-8	34	40	85	Sangat Baik
G-9	32	40	80	Baik
G-10	35	40	87,5	Sangat Baik
Rata-rata			85	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh rata-rata persentase respon guru sebesar 85, artinya respon guru terhadap penggunaan permainan tradisional congklak tergolong sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa media permainan tradisional congklak tepat digunakan untuk mengeksplorasi kemampuan numerasi siswa berkebutuhan khusus. Sehingga, agar tercapai kompetensi akademik pada siswa ABK terutama pada kemampuan berhitung, maka guru perlu berusaha menciptakan lingkungan dan mencari alternatif media pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan motivasi siswa belajar berhitung (Naim, 2021; Zakiah & Fajriadi, 2020); pembelajaran kolaborasi Zakiah *et al.*, (2020); mengemas pembelajaran menarik (Räty *et al.*, 2016); serta penggunaan permainan sebagai media pembelajaran Fariyah (2017).

4. SIMPULAN

Simpulan dari kegiatan pengabdian yang berjudul “Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Tradisional terhadap Guru SLB Negeri Ciamis” adalah:

1. Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan berupa pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika berbasis permainan tradisional membantu guru dalam mengembangkan pembelajarannya. Melalui penggunaan permainan congklak membuat siswa senang, tertarik, termotivasi, terbiasa untuk bekerja sama, berkomunikasi dan terampil dalam menyelesaikan masalah.
2. Kegiatan pengabdian ini semakin memotivasi para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Hal ini terlihat dari respon positif yang menyatakan bahwa kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika



berbasis permainan tradisional ini sangat bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran matematika di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ini merupakan skema Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) Tahun 2022. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah membiayai kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad A. C, Adiat T. B, Ghazali M., & Omar, S. (2013). Number counting among students with mild intellectual disability in Penang: A case study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 97:377–83.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas iv SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Fariyah H. (2017). Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain stick angka. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*. 2(1): 1–19.
- Khikmawati D. K., Astuti, T. I., Novitasari, A. (2020). Penerapan e-learning pada sekolah luar biasa. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 7(1): 29–43.
- Savitri, A. I. (2018). Strip komik: alat bantu pengajaran yang menarik bagi pembelajar pemula dalam kelas percakapan. *Seminar Nasional Struktural*. Semarang, Indonesia: Dian Nuswantoro University. doi:10.33810/274173.
- Na'im, A. (2021). *Statistik sekolah luar biasa (SLB) 2020/2021*. Pusat Data dan Teknologi Informasi, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. http://repositori.kemdikbud.go.id/22/120/1/isi_3E73984D-07CD-40C7-9E81-3809CBC4081F_.pdf. 2021.
- Räty, L. M. O., Kontu, E. K., & Pirttimaa, R. A. (2016). Teaching children with intellectual disabilities: Analysis of research-based recommendations. *Journal of Education and Learning*. 5(2):318.
- Resmawan. (2015). *Pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint bagi guru-guru smp/mts se-kecamatan kwandang*. Laporan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. Jurusan Matematika FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo.
- Zakiah, N. E., & Solihah, S. (2022). Program pengembangan e-learning sebagai upaya meningkatkan kompetensi profesional calon guru. *ABDIMAS GALUH*, 4(1), 93-101
- Zakiah, N. E. (2020). Level kemampuan metakognitif siswa dalam pembelajaran matematika berdasarkan gaya kognitif. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 132-147. doi: <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.30458>



Zakiah, N. E., & Fajriadi, D. (2020). Self regulated learning for social cognitive perspective in mathematics lessons. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1613 012049. doi:10.1088/1742-6596/1613/1/012049.

Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2020). Collaboration and communication skills of pre-service mathematics teacher in designing project assignments. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1657 012073. doi:10.1088/1742-6596/1657/1/012073