

Tournament Tangram, Merangsang Minat Bermatematika Siswa SD Dan Alternatif Ice Breaking Oleh Guru

Rita Destini^{1*}, Elia Putri², Lia Afriyanti Nst³, Khairunnisya Pulungan⁴, Dwi Novita Sari⁵

^{1,4}Magister Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

^{2,3}Pendidikan Fisika, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

⁵Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*ritadestini@umnaw.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang dilaksanakan saat ini seringkali menggunakan metode pembelajaran yang monoton sehingga proses pembelajaran berjalan membosankan. Di Era industri 4.0 mengharapakan kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan metode, media pembelajaran yang menarik disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta guru juga dituntut untuk dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan TIK, Budaya sehingga siswa dapat memahami materi ajar dengan baik dan memahami kegunaan materi yang di ajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut perlulah Tim PkM Universitas Muslim Nusantara membagi pengetahuan mengenai model pembelajaran dengan menggunakan Tournament Tangram dan Ice Breaking kepada guru – guru di SD Negeri 106165 Marindal I, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang. Hasil dari Pelaksanaan PkM ini adalah guru – guru di SD Negeri 106165 Marindal I telah memahami dan mengenatahui bagaimana penggunaan metode pembelajaran Tournament Tangram dan Ice breaking agar peroses pelaksanaan pembelajaran lebih menarik. Guru – Guru di SD Negari 106165 Marindal I sangat senang dan antusia dalam mengikuti arahan dan bimbingan dari TIM PkM Universitas Muslim Nusnatara Al- Washliyah.

Kata kunci: Tangram, Ice Breaking, Minat Bermatematika

Abstract

The learning that is currently carried out often uses monotonous learning methods so that the learning process is boring. In the era of industry 4.0, teachers are expected to carry out innovative learning using methods, interesting learning media tailored to learning objectives and teachers are also guided to be able to integrate learning with ICT, Culture so that students can understand the teaching material well and understand the usefulness of the material taught in daily life. Based on this, it is necessary for the PkM Team of Muslim Nusantara University to share knowledge about the learning model by using Tangram and Ice Breaking Tournaments to teachers at SD Negeri 106165 Marindal I, Patumbak District, Deli Serdang Regency. The result of the implementation of this PkM is that the teachers at SD Negeri 106165 Maridal I have understood and know how to use the Tangram and Ice breaking Tournament learning methods so that the learning implementation process is more interesting. Teachers at SD Negari 106165 Marindal I are very happy and enthusiastic in following the direction and guidance from the PkM Team of University Muslim Nusnatara Al-Washliyah.

Keywords: Tangram, Ice Breaking, Interest in Mathematics

Submit: Oktober 2023

Diterima: Oktober 2023

Publis: November 2023



Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC-ND 4.0)

1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) wadah pendidikan formal bagi anak usia 6-12 tahun, merupakan jenjang pendidikan yang mempelajari dasar-dasar pengetahuan untuk melanjutkan pendidikan formal tingkatan lebih lanjut. Pada pembelajaran matematika, jenjang SD mempelajari bilangan, operasi-operasi hitung sederhana, dan geometri sederhana. Jika tingkatan ini tidak berjalan dengan baik, kompetensi-kompetensi tingkat SD tidak tercapai, akan mempersulit pembelajaran di tingkat SMP dan SMA. Pentingnya pendidikan di SD diintegrasikan dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena siswa yang diajarkan merupakan siswa tingkat umur rendah yang cenderung merasa mudah bosan. Kebosanan dalam pembelajaran perlu diantisipasi agar pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif oleh Piaget dalam tulisan Rita, siswa SD merupakan anak dengan tahap kognitif praoperasional hingga operasional kongkret. Artinya pada tahap ini sebagian anak di kelas awal, yaitu kelas 1 dan 2, masih kesulitan menggunakan operasi. Sedangkan pada kelas 3 dan 4 memasuki tahap operasional kongkrit yang merupakan awal dari pemikiran logis. Tentu pembelajaran di sekolah dasar tidak semudah pendidikan pada anak usia di atasnya, karena kemampuan kognitif yang belum mampu menerima permasalahan kompleks serta sifat kekanakan yang masih tinggi. Sama halnya dalam pelajaran matematika, keinginan belajar siswa sangat dipengaruhi seberapa menyenangkannya pelajaran tersebut. Hal ini menjadi tugas besar bagi guru sekolah dasar untuk mampu menghidupkan suasana di dalam kelas, serta memberikan alternatif permainan edukatif yang dapat mengatasi kejenuhan belajar namun tetap memuat konten pembelajaran.

Permasalahan ini ditemukan pada sekolah-sekolah tingkat SD, khususnya pada pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN. 106165 Marindal I, Kecamatan

Patumbak, Kabupaten Deliserdang, siswa menanggapi matematika bukan salah satu matapelajaran yang menyenangkan. Berikut tampilan siswa yang antusias mengikuti pelajaran yang melibatkan aktifitas-aktifitas



Gambar 1: Aktifitas Siswa Pada Penanam Menggunakan Pot Dari Bahan Bekas



Gambar 2: Aktifitas Belajar Didalam Kelas Menggunakan Media Ajar

Siswa-siswa lebih banyak menyenangi pelajaran seni atau bahasa indonesia, lebih lanjut alasan matematika tidak disenangi karena sangat membosankan tidak ada permainan dan hanya hitunghitungan sulit saja, berbeda dengan kesenian yang sangat menyenangkan ketika disuru menggambar. Sejalan dengan pendapat beberapa guru kelas mengatakan matematika adalah pelajaran yang membebani karna sulit untuk menerangkan konsep hitungan pada saat murid tidak tertarik terhadap materi yang diajarkan. Terlebih pada kelas yang akan mempelajari geometri, mulai dari garis dan bangun ruang, siswa merasa bosan menggambar bangun datar yang itu-itu saja kemudian menghitung luas dan keliling dengan rumus yang sudah diberikan.

Kendala lain yang dihadapi sekolah yang menjadi penyebab kurang optimalnya pembelajaran di sekolah tersebut adalah guru yang dilibatkan dalam urusan administatif sekolah, sehingga waktu mempersiapkan pembelajaran terbagi

dengan kegiatan lain. Padatnya aktifitas guru disekolah menyebabkan persiapan mengajar. Selain itu dari segi kesiswaan, SD Negeri yang terletak dipinggir Kota Medan memiliki siswa dengan latar belakang suku dan lingkungan sosial yang beragam yang menuntut guru memberikan perhatian ekstra pada setiap murid. Selain itu guru dan murid sering dihadapkan permasalahan lintas generasi, yaitu guru sebagai generasi-X (Kelahiran 1965-1980) dan generasi Y (Kelahiran 1981-1996) yang cenderung pragmatis dan merasa benar sendiri, dihadapi dengan siswa generasi alpha (2011-2025) yang cenderung memiliki opini yang kuat dan tidak suka diatur.

Berdasarkan pemaparan latar belakang mitra, yaitu kendala-kendala yang dihadapi oleh mitra sebagai lembaga formal pendidikan Sekolah Dasar. Mitra merupakan jenis masyarakat nonproduktif, yaitu masyarakat di sekolah yang terdiri dari guru dan siswa. Permasalahan yang sesuai sebagai ruang lingkup solusi yang dibutuhkan yaitu memperbaiki atau membantu fasilitas layanan dalam bidang pendidikan. Lebih spesifik yaitu mengatasi permasalahan kebosanan peserta didik pada pembelajaran matematika sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memperkenalkan metode, alat dan media yang tepat guna, murah, serta mudah khususnya pada mata pelajaran yang dianggap membosankan.

Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di kelas adalah dengan melakukan ice breaking, atau aktifitas yang mampu memecahkan kekakuan. Permainan Tangram contohnya, jenis permainan puzzel sederhana yang dapat disusun sehingga memberikan banyak bentuk yang menarik. Selain itu puzzel tangram juga dapat dibuat dengan mudah menggunakan bahan bekas kardus yang digunting menjadi bentuk-bentuk bangun datar. Berdasarkan hasil observasi mengungkapkan bahwa tangram mampu meningkatkan minat belajar karena dianggap sebagai permainan puzzel yang

menyenangkan. Selain itu tangram merupakan media pembelajaran yang baik pada materi geometri bangun datar.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian dilaksanakan di SDN 106165 Marindal I, berlokasi di Jl. PTP IX Pasar VII Marindal I, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

1. Tahap atau Langkah Pelaksanaan Pengabdian

Secara keseluruhan pelaksanaan pengabdian yang akan dilakukan digambarkan pada diagram alur berikut:



Gambar 3. Tahap Pelaksanaan Pengabdian

2. Partisipasi Mitra

Partisipasi mitra dalam kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut

- Memberi ijin pelaksanaan kegiatan
- Mempersiapkan ruangan pelaksanaan kegiatan dan peserta
- Menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian
- Memberikan fasilitas yang dibutuhkan sesuai dengan anggaran dana in-kind

3. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program

4. Peran dan Tugas Anggota

Kegiatan pengabdian masyarakat beranggotakan empat orang dan satu orang ketua, dengan tugas dan peran sebagai berikut:

Keanggotaan	Tugas dan Peran
Ketua	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab seluruh kegiatan • Berkordinasi dengan mitra • Menyusun proposal kegiatan • Melakukan evaluasi • Menyusun laporan kegiatan • Publikasi artikel pengabdian
Anggota I (Dosen)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu berkordinasi dengan mitra • Membantu melaksanakan evaluasi kegiatan • Membantu menyusun proposal • Membantu menyusun laporan kegiatan
Anggota II (Dosen)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu studi awal kebutuhan mitra • Membantu pelaksanaan kegiatan • Membantu menyusun proposal • Membantu menyusun laporan kegiatan
Anggota III (Mahasiswa)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu pembuatan tangram • Membantu pelaksanaan pengabdian di lapangan • Membantu penyusunan laporan pengabdian
Anggota IV (Mahasiswa)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu pembuatan tangram • Membantu pelaksanaan pengabdian di lapangan

5. Rekognisi SKS Bagi Mahasiswa Terlibat

Rekognisi SKS adalah pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana yang dapat dilaksanakan melalui kegiatan proses pembelajaran di luar program studi. Kegiatan yang dimaksud antara lain: magang atau praktik kerja, proyek di desa, pertukaran pelajar, riset, wirausaha, studi independen, proyek kemanusiaan dan mengajar di sekolah. Selanjutnya, pasal 19 Peraturan tersebut menjelaskan bahwa penghitungan satuan kredit semester (sks) untuk kegiatan pembelajaran di luar kampus dihitung berdasarkan jumlah jam kegiatan yang menyetarakan satu (1) sks dengan 170 menit per minggu per semester. Dalam

pelaksanaannya, mahasiswa dapat secara sukarela menempuh pembelajaran di luar program studi selama 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks; dan paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks menempuh pembelajaran pada program studi yang sama di luar UMN, pembelajaran pada program studi yang berbeda di perguruan tinggi yang berbeda; dan/atau pembelajaran di luar perguruan tinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat program PKM dengan judul **“TURNAMENT TANGRAM, MERANGSANG MINAT BERMATEMATIKA SISWA SD DAN AILTERNATIF ICE BREAKING OLEH GURU”** dilaksanakan dengan UPT SPF SDN 106165, dengan pesertanya adalah guru – guru dari sekolah tersebut. Kegiatan ini telah dilaksanakan 95% kegiatan yang telah tercapai sebagai berikut :

- ✓ Melakukan sosialisasi dan edukasi kepada Mitra tentang kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tentang program PKM ini. Sosialisasi program telah dilaksanakan secara bertahap yaitu di UPT SPF SDN 106165 selaku pihak yang berkaitan erat dengan kegiatan ini. Kemudian sosialisasi kepada masyarakat (Guru – guru) melalui perwakilan beberapa orang guru . Selanjutnya guru – guru yang mengikuti workshop dapat menyebarkan informasi ke seluruh sekolah, harapannya guru – guru dapat berkomitmen untuk melaksanakan program ini secara mandiri dan berkelanjutan terutama kelompok yang sudah terbentuk yakni kelompok tim teaching dengan pembelajaran Media Pembelajaran. Selanjutnya dilakukan upaya pengendalian pengerjaan materi – materi pembelajaran dalam hala mereka mempresentasikan hasil

pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, dan nantinya kelompok tersebut akan membuat buku panduan penggunaan aplikasi canva.

- ✓ Memberikan informasi dan meningkatkan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media tangram tersebut, sehingga Ketika mereka mereka bisa menerapkan media tersebut untuk memudahkan mereka dalam pembuatan media pembelajaran, agar memudahkan guru – guru memberikan materi pembelajaran matematika.

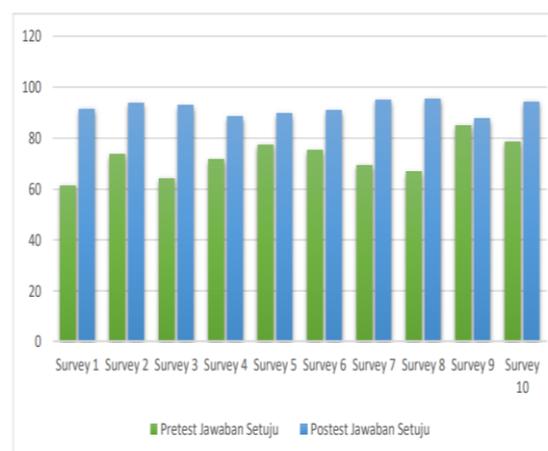
Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh tim pelaksana dari dosen dan mahasiswa Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah serta guru – guru SDN 106165. Pengabdian Masyarakat ini juga merupakan Implementasi dari MoU antara Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah dan SDN 106165. Untuk menyelesaikan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tim pelaksana melakukan beberapa tahapan/langkah-langkah kegiatan yaitu:

1. Melakukan diskusi koordinasi dengan semua pihak yang terkait. Koordinasi yang dilakukan dengan Lembaga Pengabdian Masyarakat dan Inovasi UMN Al Washliyah dan koordinator dari pihak SDN 106165.
2. Melakukan penjadwalan kegiatan yang akan dilakukan Tim pelaksana kegiatan membuat jadwal yang akan dilakukan disesuaikan terhadap keberangkatan TIM ke SDN 106165, dan selanjutnya juga dilakukan persiapan lainnya
3. Melakukan kegiatan workshop langsung. Kegiatan yang dilakukan dengan memberikan tata cara penggunaan aplikasi canva serta diadakan pembuatan canva oleh guru – guru SDN 106165 yang hasilnya dikumpulkan ke pihak UMN Alwashliyah.

4. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan

Setiap kegiatan yang dilakukan tim pelaksana kegiatan melakukan monitoring dan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan sehingga mitra memahami terhadap kegiatan dilakukan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memperoleh apresiasi yang sangat luar biasa dari guru – guru SDN 106165.

Dari kegiatan program edukasi ini terlebih dahulu melakukan pengambilan database dari proses wawancara secara langsung seputar kegiatan pembelajaran di Kelas antara guru dan siswa dan pemahaman dalam pembuatan media ajar menggunakan aplikasi canva yang selama ini telah dilakukan berupa upaya-upaya pendekatan. Peserta yang mengikuti program edukasi ini sebanyak lebih kurang 16 orang. Berikut kuisioner dalam wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut :



Dari gambar diatas bahwa peserta mendapatkan dan memperoleh pengetahuan baru tentang tema ini, dimana mereka merasa bahwa pengetahuan dna kecerdasan meningkat, dilihat dari jawaban hasil survey kepuasan. Dapat terlihat pengetahuan mereka tentang aplikasi canva sebagai aplikasi yang membantu dalam membuat media ajar dan penugasan sangat minim. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yakni

1. Kurangnya informasi dan pengetahuan tentang penggunaan

- aplikasi canva yang membantu dalam membuat media ajar dan penugasan
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam Kegiatan Belajar Mengajar
 3. Kurangnya edukasi dari pihak-pihak terkait



Foto – Foto Kegiatan Pengabdian



4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengabdian masyarakat yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru – guru dari sekolah tersebut sebanyak 95% sudah dapat memahami pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media tangram tersebut, sehingga Ketika mereka mereka bisa menerapkan media tersebut untuk memudahkan mereka dalam pembuatan media pembelajaran, agar memudahkan guru – guru memberikan materi pembelajaran matematika. Ilmu yang di dapat pada PkM kedepannya dapat dikembangkan secara kontiniu disekolah tersebut.

REFERENSI

- Aminah, S. (2012). Penggunaan Media Tangram Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Bangun Datar Siswa Kelas V SD N Winong Tahun Ajaran 2011/2012. (Skripsi). Surakarta: FKIP UNS
- Apriliani, T. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Tangram Dengan Penerapan Model Paikem. *Journal of Elementary Education*, 2 (2) hlm. 38-44
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bohning, G. dan Althouse, J. (1997). Using Tangrams to Teach Geometry to Young Children. *Early Childhood Education Journal*, 24 (4) hlm. 239-244.
- Irawan, Priyatama, dan Fitriyani. (2020). Permainan Tangram Terhadap Berfikir Kreatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intervensi Psikolog*, 12 (1) hlm. 37-49.
- Mursalin. (2016). Pembelajaran Geometri Bidang Datar di Sekolah Dasar Berorientasi Teori Belajar Piaget. *Jurnal Dikma*, 4 (2) hlm. 250-258.
- Rahmani, W & Widyasari, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4 (2) hlm.103-116
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY Press.
- Russell, D. dan Bologna, E. (2014). Teaching Geometry with Tangrams. *The Arithmetic Teacher*, 30 (2) hlm. 34-38.
- Siew, Chong, & Abdullah. (2013). Facilitating Students' Geometric Thinking Through Van Hiele's

Phase-Based Learning Using
Tangram. *Journal of Social Sciences*,
9 (3) hlm. 101- 111