

Penilaian diri pada pembelajaran matematika dengan media dakon pada siswa kelas IV di SDN 01 Nambangan Lor

Dwi Damayanti ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Budyartati, Universitas PGRI Madiun

Tri Wahyuni Chasanatun, Universitas PGRI Madiun

✉ dwidamayanti1905@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to describe and find out the self-assessment of learning mathematics with the media of dakon in grade IV students at SDN 01 Nambangan Lor. The research method uses descriptive qualitative research. This research was conducted in class IV with a total of 21 students. This research was conducted with the research preparation stage, the research implementation stage, and the completion stage. Data collection techniques using observation, interviews, tests, and documentation. The data source in this study consisted of two data, primary data and secondary data. Data analysis used is data reduction, data display, conclusion and verification. The results of this study are that mathematics learning using dakon media is effective enough to be used in mathematics learning and with the self-assessment questionnaire sheet students can infer mathematics learning with dakon media to make students better understand the material, be more active, not boring, and not experience difficulties during the learning process with dakon media.

Keywords: Self Assessment, Mathematics Learning, Dakon Media

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengetahui penilaian diri pada pembelajaran matematika dengan media dakon pada siswa kelas IV di SDN 01 Nambangan Lor. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV dengan jumlah 21 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap penyelesaian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data primer dan data sekunder. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, display data, kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran matematika menggunakan media dakon cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika dan dengan adanya lembar angket penilaian diri dapat disimpulkan siswa dalam pembelajaran matematika dengan media dakon membuat siswa lebih memahami materi, lebih aktif, tidak membosankan, dan tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran dengan media dakon.

Kata kunci: Penilaian Diri, Pembelajaran Matematika, Media Dakon



Copyright ©2020 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang harus ada dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar, hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam struktur kurikulum SD/MI dan sederajat. Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian dan menggunakan kemampuan berpikir seseorang secara logika. Menurut Sundayana (2014:2) matematika merupakan salah satu pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, tetapi sampai sekarang masih banyak siswa merasa bahwa pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menjadi sebuah pelajaran yang menakutkan. Hal tersebut disebabkan karena banyak siswa yang masih mengalami kesulitan saat mengerjakan soal matematika. Tujuan dari pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu melaksanakan atau menerapkan konsep matematika yang di pelajari dalam kehidupan sehari-hari dan belajar pengetahuan atau pemahaman lainnya.

Namun selama ini, tidak sedikit guru yang menggunakan metode, strategi, dan media yang konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Dengan masalah tersebut pembelajaran matematika perlu dilakukan perubahan yang mendasar. Terkait dengan perubahan ini, perlu adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan sebagai media sekaligus untuk melestarikan permainan tradisional yang sudah luntur dan dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kenyataannya di lapangan pembelajaran matematika yang sedang terjadi saat ini belum mampu membuat peserta didik merasa senang dalam proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sekolah masih monoton dan kurang berkesan atau kurang bermakna sehingga peserta didik biasanya hanya menghafal materi yang diberikan dan tanpa memahami cara mengaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya persoalan tersebut pembelajaran yang dilaksanakan akan membuat peserta didik merasa bosan dan tidak menyenangkan ketika belajar matematika.

Pembelajaran matematika yang tidak bervariasi akan menjadikan peserta didik merasa bosan, sehingga dalam menghilangkan rasa bosan tersebut peserta didik lebih suka bermain dengan temannya sendiri dan tidak memperhatikan saat proses pembelajaran matematika di kelas. Menurut Sundayana (2014:3) untuk membentuk pembelajaran yang bermakna dan bervariasi, guru masih menemukan banyak kesulitan khususnya guru matematika saat menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut dikarenakan guru yang masih mengabaikan peran media pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, guru dapat menyisipkan permainan yang menyenangkan dan juga sesuai dalam proses pembelajaran dan permainan tersebut seharusnya mampu membuat peserta didik belajar dengan pengalamannya sendiri. Selain dapat membuat peserta didik belajar dengan pengalaman sendiri, permainan juga bisa membuat peserta didik mempelajari budaya yang dimiliki. Salah satunya adalah dengan adanya permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai solusi alternatif guru untuk menjadikan media pembelajaran saat proses pembelajaran matematika.

Dengan adanya permainan tradisional maka akan lebih mudah dalam mengenalkan pembelajaran kepada peserta didik dan pembelajaran akan lebih menyenangkan. Permainan tradisional dapat diterapkan untuk mempelajari sebuah konsep matematika dan siswa tidak sekedar menghafal konsep matematika namun siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri agar dapat mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari Ulya (2017:374). Salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan media pembelajaran matematika adalah permainan dakon. Permainan dakon merupakan suatu permainan tradisional dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia Prayitno (2014:24). Permainan dakon dilakukan oleh dua orang. Cara memainkannya mudah dan alatnya bisa membuatnya sendiri tanpa harus membeli. Alat yang digunakan yaitu papan dakon yang biasanya terbuat dari kayu dan plasti sedangkan biji dakon yang terdapat dari

biji-bijian tumbuhan atau batu-batu kecil. Permainan dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena permainan dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan.

Dengan berhasil tidaknya pembelajaran matematika menggunakan media dakon diperlukan penilaian pembelajaran menggunakan penilaian diri (*self assessment*). Penilaian diri (*self assessment*) merupakan bentuk penilaian diri yang dilakukan oleh siswa melalui dirinya sendiri. Ketika siswa menilai pekerjaan mereka sendiri, maka tanggung jawab untuk belajar adalah mereka sendiri. Setelah melaksanakan pembelajaran peserta didik akan menilai dirinya sendiri dengan melihat apa yang sudah peserta didik dapat setelah mengikuti proses pembelajaran. Penilaian diri harus dilakukan berdasarkan kriteria yang jelas dan objektif. Maka dari itu, langkah-langkah penilaian diri oleh siswa yaitu (1) menentukan pengetahuan yang akan dinilai, (2) menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, (3) merumuskan format penilaian, dapat berupa pedoman penskoran, daftar tanda cek, atau skala penilaian, (4) meminta siswa untuk melakukan penilaian diri, (5) guru mengkaji sampel hasil penilaian secara acak (6) menyampaikan umpan balik kepada siswa berdasarkan hasil kajian yang diambil secara acak Suwandi (dalam Apipah 2010:151). Kartono (dalam Apipah 2011:150) menyampaikan bahwa penilaian diri (*self assessment*) dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memeriksa dan berpikir kritis mengenai proses pembelajaran yang sudah peserta didik jalani dan untuk menjadikan kesadaran pada apa yang telah dilakukan peserta didik untuk mengubahnya lebih baik. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penilaian Diri Pada Pembelajaran Matematika Dengan Media Dakon Siswa Kelas IV di SDN 01 Nambangan Lor".

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Sani (2018:256) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mendeskripsikan berupa kata-kata dari orang-orang yang dilihat. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Tempat penelitian dilakukan di SDN 01 Nambangan Lor. Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu lembar observasi yang digunakan peneliti untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang berlangsung, pedoman wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV dan siswa kelas IV, dan lembar angket penilaian diri yang digunakan peneliti untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan media dakon. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap penyelesaian.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan hasil penelitian tentang penilaian diri pada pembelajaran matematika dengan media dakon pada siswa kelas IV di SDN 01 Nambangan Lor yaitu dalam tahap pertama pelaksanaan peneliti melakukan observasi bagaimana proses penilaian diri pada pembelajaran matematika dengan media dakon pada siswa kelas IV. Selanjutnya peneliti mengamati proses kegiatan pembelajaran di kelas dan dalam proses pembelajaran guru sudah melaksanakan sesuai RPP. Pada saat mengamati proses pembelajaran di kelas, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. Siswa pun merespon dengan menjawab salam dari guru dan berdoa. Setelah itu guru memberikan kegiatan ice breaking untuk menghidupkan suasana kelas agar siswa semangat dalam memulai pembelajaran dan melakukan apersepsi yang

berkaitan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Siswa cukup aktif saat melakukan apersepsi dengan tanya jawab oleh guru. Dalam kegiatan inti, guru menjelaskan materi KPK dan FPB yang akan diajarkan dengan menggunakan media dakon. Saat guru menjelaskan suasana kelas cukup kondusif, siswa memperhatikan meskipun masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri dan tidak memperhatikan guru saat mengajar. Setiap pembelajaran berlangsung guru melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan siswa kesempatan siswa untuk mencoba menggunakan alat permainan dakon dalam materi yang diberikan guru. Namun masih ada beberapa siswa yang masih belum paham saat pembelajaran menggunakan media dakon. Setelah itu guru memberikan kesempatan siswa berpikir dan menyelesaikan masalah dengan memberikan soal kepada siswa yang dikerjakan secara berkelompok dan siswa mengerjakan soal tersebut menggunakan media dakon yang sudah di ajarkan oleh guru. Selesai mengerjakan soal siswa maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi dan guru mengajak siswa berdiskusi soal materi yang masih belum dipahami. Beberapa siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan lembar angket penilaian diri yang berkaitan dengan pembelajaran yang sudah dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana respon masing-masing siswa terhadap kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan media dakon yang sudah didapatkan siswa. Dalam lembar angket penilaian diri siswa akan menilai dirinya sendiri dengan melihat apa yang sudah siswa dapatkan setelah mengikuti proses pembelajaran. Setelah siswa sudah mengisi lembar angket dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media dakon membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan jika menggunakan media dakon, lebih aktif dalam pembelajaran, tidak mengalami kesulitan saat pembelajaran, sangat senang dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung meskipun biasanya pembelajaran matematika dianggap pembelajaran yang sulit dan membosankan. Namun juga masih ada beberapa siswa masih bingung saat dijelaskan materi, tidak dapat memahami cara menggunakan media dakon saat pembelajaran, bosan saat pembelajaran berlangsung dan pembelajaran menjadi rumit jika menggunakan media dakon.

Maka penelitian ini bertujuan untuk memperoleh hasil tentang yang dicapai dalam penilaian diri pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media dakon yang sudah dilaksanakan. Guru kelas IV menyatakan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media dakon ini membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran matematika dan cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika meskipun masih ada beberapa siswa yang masih belum paham jika pembelajaran menggunakan media dakon. Dan dengan adanya lembar angket penilaian diri yang sudah di isi semua siswa guru dapat mengetahui seberapa besar kompetensi siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media dakon.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan hasil pembahasan yaitu adanya penilaian diri pada pembelajaran matematika menggunakan media dakon pada siswa kelas IV yang dilakukan penelitian di SDN 01 Nambangan Lor. Dalam melaksanakan penelitian ini sesuai dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Dengan adanya penelitian tersebut diharapkan dapat bermanfaat untuk sekolah, guru, siswa, dan peneliti selama melakukan penelitian.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan adanya media pembelajaran menggunakan dakon ini cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Dengan bantuan media dakon ini siswa akan lebih mudah untuk memahami

materi pelajaran dan guru juga lebih mudah dan efisien saat menyampaikan materi menggunakan media dakon serta proses pembelajaran akan lebih menarik sekaligus dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Meskipun masih ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media dakon saat dilakukan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya lembar angket penilaian diri siswa guru dapat mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran matematika menggunakan media dakon. Lembar angket penilaian diri tersebut berisi pernyataan tentang bagaimana respon siswa terhadap proses kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media dakon. Siswa akan menilai dirinya sendiri dengan melihat apa yang sudah siswa dapatkan setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Dalam mengisi lembar angket siswa sudah mengisi dengan jujur dan sesuai kenyataan namun masih ada beberapa siswa yang masih belum terbuka. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari lembar angket penilaian diri siswa pembelajaran matematika menggunakan media dakon membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan jika menggunakan media dakon, lebih aktif dalam pembelajaran, tidak mengalami kesulitan saat pembelajaran meskipun biasanya pembelajaran matematika dianggap pembelajaran yang sulit bagi siswa. Namun masih ada beberapa siswa masih bingung saat dijelaskan materi, tidak dapat memahami cara menggunakan media dakon saat pembelajaran, dan pembelajaran menjadi rumit jika menggunakan media dakon.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan bahwa penilaian diri pada pembelajaran matematika dengan media dakon pada siswa kelas IV di SDN 01 Nambangan Lor dalam proses pembelajaran matematika menggunakan media dakon cukup efektif untuk dilakukan karena siswa akan lebih paham dan proses pembelajaran akan lebih menarik siswa sekaligus dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Dan hasil dari lembar angket penilaian diri siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan media dakon membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan jika menggunakan media dakon, lebih aktif dalam pembelajaran, tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan tidak mengalami kesulitan saat pembelajaran meskipun biasanya pembelajaran matematika dianggap pembelajaran yang sulit bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Apipah, S. & Kartono.(2017). *Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Berdasarkan Gaya Belajar Siswa pada Model Pembelajaran Vak dengan Self Assessment*. Unnes Journal of Mathematics Education Research (UJMER), 6(2), 148-156.
2. Prayitno Lia Lydia. (2014). *Permainan Congklak Untuk Mengajarkan Operasi Penjumlahan di Sekolah Dasar* (online). Surabaya: FKIP. Universitas PGRI Adi Buana.
3. Sani, A.R., Manurung R.S, Suswanto H., & Sudiran (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
4. Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga Dalam Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
5. Ulya Himmatul. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Kudus: FKIP. Universitas Muria Kudus.