

## ***Travel Game Media Sederhana sebagai Penunjang Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan.***

**Laela Sagita, M.Sc<sup>1)</sup> Suli Praminta Sari<sup>2)</sup>**

<sup>1), 2)</sup> Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas PGRI Yogyakarta,  
Jl. PGRI No.1 Sonosewu, Yogyakarta, e-mail : [laela\\_sagita@yahoo.co.id](mailto:laela_sagita@yahoo.co.id)

### **ABSTRAK**

Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Guru an, dimana proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan sifat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Guru dituntut mampu berinovasi, membangun paradigma pendidikan modern yaitu pendidikan yang menyenangkan dan bermakna (*Joyfull learning and Meaningfull*).

Salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia pada saat ini adalah PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan). Sebagai salah satu dalam penerapan model pembelajaran PAKEM di kelas adalah dengan menggunakan bantuan media sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi. Sehingga interaksi yang terjadi didalam kelas antara guru dan siswa tidak menyenangkan, dan pelajaran matematika tidak lagi menjadi mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa.

Travel Game dirancang untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran disampaikan. Permainan ini menggunakan dadu dan kartu soal. Dadu berisi pertanyaan yang sifatnya berdasarkan satu karakter tipe soal. *Travel Game* merupakan permainan sederhana yang edukatif yang dimaksud adalah permainan yang dapat memfasilitasi siswa untuk bermain sekaligus belajar

**Kata Kunci:** *Travel Game*, PAKEM



## 1. Pendahuluan

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Interaksi dalam hal ini adalah adanya komunikasi yang terjalin antara siswa yang berusaha memperoleh ilmu pengetahuan dengan guru yang membantu proses perolehan tersebut dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar seperti buku-buku, alat peraga, serta lingkungan sekitarnya. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan dan sifat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Guru dituntut mampu berinovasi, membangun paradigma pendidikan modern yaitu pendidikan yang menyenangkan dan bermakna (*Joyfull learning and Meaningfull*).

Proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna apabila disajikan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Hal ini berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Guru an, dimana proses pembelajaran pada satuan Pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, **menyenangkan**, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Seringkali muncul pendapat di masyarakat bahwa mempelajari matematika tidak menarik, sulit, rumit, dan membosankan karena harus menghafal banyak rumus. Oleh karena itu, tak jarang siswa yang menganggap mata pelajaran yang satu ini seperti sesuatu yang sangat menyeramkan. Dalam hal ini, peran seorang guru sangat penting. Guru mempunyai tugas untuk mengubah anggapan-anggapan miring tersebut dengan menanamkan pada diri siswa bahwa matematika dapat dipelajari dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Untuk membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan alat peraga, gerakan anggota badan, bercerita, bernyanyi, bermain, atau dengan memanfaatkan salah satu permainan yang edukatif. Permainan yang edukatif yang dimaksud adalah permainan yang dapat memfasilitasi siswa untuk bermain sekaligus belajar.

Salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan di Indonesia pada saat ini adalah PAKEM (Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan). Sebagai salah satu dalam penerapan model pembelajaran PAKEM di kelas adalah dengan menggunakan bantuan media sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi. Sehingga interaksi yang terjadi didalam kelas antara guru dan siswa tidak menyenangkan, dan pelajaran matematika tidak lagi menjadi mata pelajaran yang ditakuti oleh siswa.



## 2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2011: 17). Menurut ensiklopedia berbahasa Indonesia pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan Guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan Guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.

Menurut Hamzah (2011: 129-130) matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri, dan analisis. Seseorang akan merasa terbantu memecahkan masalah dengan bantuan matematika. Dengan adanya simbol-simbol matematika dapat mempermudah dalam berpikir memecahkan masalah-masalah pada situasi nyata.

Menurut Depdiknas (2006) di dalam Shadiq (2009: 35) menyatakan bahwa pelajaran matematika di SD, SMP, SMA, dan SMK bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, dan menjelaskan gagasan dari pernyataan matematika.
- c. Mengkomunikasikan gagasan atau masalah dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- d. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat yang tinggi dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran matematika menurut penulis adalah proses interaksi antara siswa dan guru yang melibatkan segenap aspek di dalamnya untuk mencapai



tujuan agar proses belajar matematika berkembang secara optimal, siswa tidak hanya memahami konsep yang diberikan tetapi dapat menerapkannya dalam suatu permasalahan.

### 3. PAKEM

Salah satu model pembelajaran yang sedang berkembang di Indonesia yang menitik beratkan pada *meaningfull* dan *joyfull* learning yaitu PAKEM. Secara garis besar, gambaran PAKEM adalah sebagai berikut :

- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b. Guru menggunakan berbagai **alat bantu** dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi peserta didik.
- c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'.
- d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- e. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Dengan menggunakan model PAKEM, siswa diharapkan dapat mengalami sendiri proses pembelajaran yang sedang dijalannya kemudian mampu mengonstruksi pengetahuannya sehingga akan terwujud proses pembelajaran yang bermakna.

Salah satu komponen PAKEM adalah 'menyenangkan'. Dasim Budimansyah, dkk (2009: 71) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar dalam diri siswa untuk mengikuti jalannya pembelajaran dengan tanpa paksaan. Sehingga, Pembelajaran matematika yang menyenangkan dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar matematika dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti alat peraga atau permainan yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar Siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran tersebut.



#### 4. *Travel Game*

*Travel Game* atau permainan berjalan merupakan suatu permainan yang idenya berawal dari sebuah artikel *The Mathematics Teacher* yang diterbitkan pada tahun 1976 (Gilman, Rowe, & Hildenberger, 1976), dan berjudul “*Games in Senior High Math Classes*”. Menurut Allan Leslie White (2011: 7) permainan ini membuat penyisihan hingga empat pemain dalam setiap papan permainan. Hal ini memudahkan guru untuk membentuk kelompok sesuai dengan jumlah siswa di kelas.

*Travel Game* dirancang untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran disampaikan. Permainan ini menggunakan dadu dan kartu soal. Dadu berisi pertanyaan yang sifatnya berdasarkan satu karakter tipe soal. Sedangkan di dalam kartu soal berisi soal-soal yang sifatnya lebih luas sesuai dengan materi yang diberikan. Untuk mempermudah siswa dalam bermain guru menyiapkan lembar jawaban dari masing-masing pertanyaan yang terdapat di dalam dadu dan kartu. Tidak semua peserta dalam permainan tersebut mempunyai lembar jawaban. Lembar jawaban hanya diberikan kepada salah satu dari mereka yang belum bertugas menjadi pemain dalam masing-masing kelompok.

Peraturan di dalam *Travel Game* adalah sebagai berikut.

- a. Masukan kotak yang disebut START dan tetap dalam kolom saat bergerak maju atau mundur.
- b. Pemain pertama yang sampai terlebih dahulu di FINISH adalah pemenangnya.
- c. Agar dapat bisa berpindah keposisi yang lebih tinggi harus melempar dadu dan memberikan jawaban yang benar.
- d. Pemain berikutnya memiliki lembar jawaban dan memeriksa kebenaran jawaban
- e. Jika sampai di sebuah kotak AMBIL KARTU, kemudian mengambil sebuah kartu dan menjawabnya. Jika benar maka dapat bergerak maju satu kotak. Jika mendapatkan kartu “ketidakpastian” kemudian ikuti petunjuk. Ambil kartu dari atas tumpukan dan mengembalikan mereka ke bawah.
- f. Jika giliran telah selesai, bergantian dengan pemain berikutnya.

#### 5. Kesimpulan

Dari berbagai uraian diatas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Untuk membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan alat peraga, gerakan anggota badan, bercerita, bernyanyi, bermain, atau dengan memanfaatkan salah satu permainan yang edukatif.