

PENERAPAN METODE EXAMPLE & NON EXAMPLE BERBANTUAN GAME PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Bilqis Quasin

Pendidikan Matematika, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

Jl. Batikan UH III/1043 Yogyakarta

Abstrak : Metode example & non example yaitu taktik yang digunakan untuk mengajarkan definis konsep. Dan metode example & non example ini berbantuan game puzzle yang akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media di luar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Apabila proses pembelajaran menerapkan metode example & non example berbantuan game puzzle sesuai dengan ketentuan dan kondisi siswa maka dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada mata pelajaran matematika.

PENDAHULUAN

Metode example dan non example adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

Menurut Buehl (1996) dalam Apariani dkk (2010: 20) menjelaskan bahwa example non example adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Teknik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari example dan non example dari suatu definisi konsep yang ada dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. Example memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan non example memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas..

Example dan non example merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram atau label sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar ditempel atau memakai LCD/OHP, dengan petunjuk guru, siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi dan refleksi (Roestiyah. 2001: 73). Sementara itu, Slavin dalam Djamarah (2006: 1) dijelaskan bahwa example dan non example adalah model pembelajaran yang menggunakan contoh. Contoh-contoh dapat diperoleh dari kasus atau gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar.

Kelebihan metode example dan non example

Menurut Buehl (2007: 219) mengemukakan kelebihan example dan non example, antara lain:

- a. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks

- b. Siswa terlibat dalam satu proses discovery (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari example dan non example
- c. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian non example yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian example
- d. Siswa lebih berpikir kritis dalam menganalisa gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD)
- e. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD)
- f. Siswa diberi kesempatan mengemukakan pendapatnya yang mengenai analisis gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD)

Kekurangan metode example dan non example

Hamdani (dalam Suniartinah dll, 2012: 3) juga mengungkapkan pendapat yang sama yaitu kekurangan dalam model pembelajaran example dan non example diantaranya:

- a. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar
- b. Memakan waktu yang lama

Pada intinya semua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, hanya bagaimana seorang guru dapat mengemas dan melaksanakannya secara efektif dan efisien agar pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik.

Metode Game Puzzle secara umum media game puzzle akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media di luar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Oleh karena itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup, meliputi hal-hal di bawah ini:

- a. Media merupakan alat komunikasi untuk mendapatkan proses belajar yang lebih efektif
- b. Fungsi media untuk lebih mencapai tujuan dengan tepat
- c. Seluk beluk proses pendidikan
- d. Hubungan antara metode pembelajaran dan pendidikan
- e. Nilai dan manfaat yang didapat dari pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai
- g. Inovasi dalam media pendidikan (Rusman 2009, hal. 80)

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau “enigma” yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan. Game Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba sehingga berhasil.

Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak antara lain:

- a. Meningkatkan ketrampilan kognitif
- b. Meningkatkan ketrampilan motorik halus
- c. Meningkatkan ketrampilan sosial
- d. Melatih koordinasi mata dan tangan
- e. Melatih logika
- f. Melatih kesabaran
- g. Memperluas pengetahuan

Keterlibatan siswa bisa diartikan sebagai siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar. Siswa dapat berperan aktif dengan melakukan aktifitas yang mendukung proses belajar diantaranya dengan cara berdiskusi, membaca dan memahami materi pelajaran serta melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru atau mencari sumber materi lain yang mampu membantu mereka dalam memahami pelajaran. Keterlibatan belajar siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Maka dari itu, tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa tercapai. Suatu keterlibatan dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang sangat menentukan dalam pencapaian prestasi belajar siswa.

Dengan menerapkan metode *example* dan *non example* berbantuan *game puzzle* pada mata pelajaran matematika ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari materi. Metode *example & non example* adalah metode yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan yang terkandung dalam contoh gambar yang disajikan. Kelebihan metode ini antara lain: siswa dapat memperluas pemahaman konsepnya, dapat mendorong siswa untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman serta untuk mengeksplorasi karakteristik suatu konsep.

Langkah-langkah model pembelajaran *example* dan *non example* berbantuan *game puzzle*, diantaranya:

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang relevan dengan materi yang dibahas sesuai dengan Kompetensi Dasar
- b. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui LCD/OHP/In focus. Pada tahap ini guru dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar dan membentuk kelompok siswa
- c. Guru memberi petunjuk dan kesempatan kepada peserta didik untuk memperhatikan/menganalisa gambar. Peserta didik diberi waktu melihat dan menelaah gambar yang disajikan secara seksama agar detail gambar dapat dipahami oleh peserta didik dan guru juga member deskripsi tentang gambar yang diamati
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 oleh siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas. Kertas yang digunakan sebaiknya disediakan oleh guru
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan untuk memecahkan hasil diskusinya. Peserta didik dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi melalui perwakilan kelompok masing-masing
- f. Mulai dari komentar/hasil diskusi peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- g. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

PENUTUP

Pada kenyatannya, dengan menggunakan Metode Konvensional dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika kurang menarik perhatian siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Saat guru menjelaskan materi, siswa diberikan contoh soal terkait dengan materi agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Beberapa siswa mampu memahami contoh soal yang diberikan. Namun, ada juga yang kurang memahami contoh yang diberikan sehingga kurang mendapatkan daya tarik dari keseluruhan siswa. Hal ini ditunjukkan ketika siswa diberikan soal untuk latihan, siswa masih mengalami kesulitan. Terdapat anggapan bahwa contoh yang diberikan kurang sebanding dengan soal yang digunakan untuk latihan. Ketergantungan siswa terhadap contoh yang diberikan guru

membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa juga menjadi malas untuk berlatih sehingga ketika ulangan, nilainya kurang memuaskan. Sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya metode baru yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik pada mata pelajaran matematika yaitu menggunakan Metode Example & Non Example Berbantuan Game Puzzle.