

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 2 SDN BRINGIN 02 TERHADAP MATERI GEOMETRI DENGAN MENERAPKAN TEORI BRUNER DALAM PERMAINAN ULAR TANGGA

Aditya Agung Saputra^{1*}, Septiana Sari², Safitri Angga Dewi³, Nadya Erita Kusuma⁴, Trimurtini⁵

^{1,2,3,4,5}Prodi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Semarang

email : ^{1*}adityaagung3233@students.unnes.ac.id, ²septianasari292@students.unnes.ac.id,
³anggasafitri22@students.unnes.ac.id, ⁴nadyaeka068@students.unnes.ac.id, ⁵trimurtinipgsd@mail.unnes.ac.id

* Korespondensi penulis

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi geometri, dalam pembelajaran matematika kelas rendah dengan menerapkan teori bruner melalui permainan ular tangga. Penelitian dilaksanakan di SDN Bringin 02 Ngaliyan Semarang Barat, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SDN Bringin 02. Metode yang digunakan peneliti yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan untuk mengetahui gambaran atau situasi kelas serta pemahaman siswa terhadap bangun datar dalam pembelajaran secara jelas. Instrumen yang digunakan berupa tes yang digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil Penelitian, dari jawaban siswa dalam mengerjakan soal tes setelah melakukan permainan ular tangga semua nilai yang diperoleh siswa lolos KKM. Berdasarkan hasil analisis diperoleh kesimpulan yaitu dengan menerapkan teori Bruner menggunakan permainan ular tangga, dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi geometri. Sehingga dapat dikatakan bahwa, terjadi peningkatan pemahaman siswa dan dapat menciptakan pembelajaran matematika dikelas rendah menjadi menyenangkan, lebih bermakna dan menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.

Kata kunci : Geometri, Pemahaman Siswa, Permainan Ular Tangga, Teori Bruner

Abstract

The purpose of this study was to increase students' understanding of geometry material in low-grade mathematics learning by applying Bruner's theory through a game of snakes and ladders. The research was conducted at SDN Bringin 02 Ngaliyan West Semarang, the study population was all grade 2 students at SDN Bringin 02. The method used in this study was a qualitative descriptive research method used to find out a description or class situation and students' understanding of flat shapes in learning clear. The instrument used is a test used to see an increase in student learning outcomes. Based on the research results, from the students' answers in working on the test questions after the snakes and ladders game, all the scores obtained by students passed the KKM about geometry. So it can be said that there is an increase in students' understanding and can make learning mathematics in the lower grades fun, more meaningful and make students more active and interactive.

Keywords : Geometry, Student Understanding, Snakes and Ladders Game, Bruner's Theory

Cara menulis sitasi : Saputra, Aditya Agung., Sari, Septiana., Dewi, Safitri Angga., Kusuma, Nadya Erita., dan Trimurtini. 2022. Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas 2 SDN Bringin 02 terhadap Materi Geometri dengan Menerapkan Teori Bruner dalam Permainan Ular Tangga. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 6 (3), 325-332

PENDAHULUAN

Di semua jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar, matematika wajib diajarkan karena matematika memiliki kedudukan penting dalam pendidikan. Tujuan diajarkannya Matematika dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Tahun 2007 adalah untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara siste-matis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah. Namun, siswa sekolah dasar sering

memandang matematika sebagai mata pelajaran yang dianggap menakutkan, sulit untuk dipahami, dan tak menarik dan juga membosankan karena materinya seputar berhitung, rumus dan angka yang membuat siswa pusing. Beberapa hal itulah yang membuat mereka tidak menyukai matematika, padahal secara tidak sadar mereka telah menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Murray (2011: 276) yang menyatakan berkurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan pembelajaran yang tidak menarik, sehingga siswa merasa bosan terhadap pembelajaran matematika. Permasalahan lain dalam proses pembelajaran matematika yaitu sebagian besar guru hanya menggunakan buku teks untuk mengajar matematika dan dominan menerapkan metode ceramah serta latihan soal. Dan dari hasil penelitian Khulalil Khauro, Agung Setiyawan & Tyasmiarni Citrawati (2020) di temukan permasalahan guru menggunakan model ceramah dan tidak ada alat bantu seperti alat peraga yang di gunakan saat pembelajaran berlangsung sehingga terdapat permasalahan siswa kurang dalam memahami materi matematika yang telah di jelaskan.

Guna mengatasi beberapa masalah yang menyebabkan siswa tidak menyukai matematika, guru bisa menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa di sekolah dasar. Misalnya pada kelas rendah, guru bisa mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran sehingga siswa lebih interaktif. Pada dasarnya proses pembelajaran yang baik ialah proses pembelajaran yang bermakna, efektif serta menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut seiring dengan kewajiban guru yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 bahwa: pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Pendidik pula mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan serta memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukannya sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya (Departemen Agama RI, 2006). Permainan tidak pernah lepas dari dunia anak, terutama Bagi anak SD, permainan merupakan hal yang menyenangkan karena bermain bagi anak termasuk salah satu kebutuhan. Apabila dalam Proses pembelajaran guru mengintegrasikan permainan maka dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih efektif, bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Ismail dalam (Nur Afifah 2019 hlm 211), “Belajar sambil bermain merupakan salah satu upaya untuk mengajarkan materi kepada anak melalui permainan atau dengan cara yang menyenangkan sehingga anak dapat menimba ilmu dan pengalaman melalui proses belajar yang sederhana tanpa disadarinya dengan mudah”. Dengan demikian, guru dapat menggunakan metode belajar sambil bermain sebagai salah satu alternatif agar siswa belajar dengan efektif dan tidak bosan. Permainan Ular Tangga dapat dijadikan salah satu media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika karena sesuai dengan karakter siswa SD kelas rendah yang masih dalam tingkatan cenderung suka bermain.

Dikutip dari Zao dalam (Wen, 2018), Bruner merupakan seorang ahli psikologi dan juga ahli pikir pengembangan teori belajar yang berlandaskan konstruktivisme dan terkait erat dengan teori belajar kognitif. Terdapat penelitian yang mempengaruhi teori konstruktivis Bruner yaitu penelitian tentang teori kognitif Lev Vygotsky dan Jean Piaget dalam Zao dalam (Wen, 2018). Teori kognitif ini awalnya mempercayai bahwa siswa dapat membuat atau membangun konsep dan ide baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya dalam Zao dalam (Wen, 2018). Sehingga proses belajar yang terjadi lebih aktif dan mencantumkan transpormasi informasi, mengambil makna dari pengalaman, membuat hipotesis dan menetapkan keputusan Teori kognitif menganggap siswa mampu menemukan konsep dan pengalaman baru dalam belajar menggunakan informasi yang dimiliki, sehingga siswa dipandang sebagai penyusun dan pemikir dalam Zao dalam (Wen, 2018). Menurut Bruner dalam (Niken Nur, 2020) proses pembelajaran di sekolah hendaknya memuat: a) Pengalaman pengalaman terbaik agar ingin dan mampu belajar, b) Penstrukturasi pengetahuan untuk mendapatkan pemahaman terbaik. Pada penerapan teori Bruner dalam penyajian materi, Terdapat 3 tahapan penting meliputi: tahap Enaktif, Tahap Ikonik dan Tahap simbolik.

Melalui penerapan teori Bruner pada saat melakukan pembelajaran dapat menjadikan Siswa dapat lebih gampang untuk dibimbing dan lebih mudah untuk diarahkan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah penerapan teori Bruner: 1) Tahap enaktif, dimana pengetahuan dipelajari secara aktif dengan memanfaatkan benda-benda nyata atau keadaan dunia nyata; 2) Tahap ikonik, dimana pengetahuan dikomunikasikan melalui bayangan visual atau gambaran yang menggambarkan aktivitas konkrit yang terdapat pada tahap enaktif; 3) tahap simbolik; Pada tahapan ini, simbol digunakan untuk menyajikan pengetahuan (Wiradintana, 2018). Teori Bruner menunjukkan bahwa anak-anak harus diberi kesempatan untuk memanipulasi objek selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan alat peraga, anak dapat merasakan secara langsung bagaimana objek yang diperhatikannya mengandung keteraturan dan pola struktur terhadap permainan yang sedang diperhatikan.

Permainan ular tangga dapat dijadikan permainan alternatif oleh guru untuk membantu siswa memahami pembelajaran matematika. Setiap pemain dalam permainan ular tangga dapat dimainkan antara dua sampai dengan empat siswa yang memiliki satu poin dan opsi untuk melempar dadu. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil, dadu berisi angka 1-6, dan beberapa kotak bergambar tangga dan ada yang bergambar ular yang terhubung ke kotak lain. Hal ini dimaksudkan agar permainan ular tangga dapat mendorong anggota kelompok untuk bekerja sama, jujur, dan lebih sabar dalam menjawab pertanyaan guru.

Materi dan tujuan pembelajaran matematika dapat disesuaikan dengan penggunaan media permainan ular tangga. Misalnya untuk mengajar materi geometri maka model papan ular tangga yang dibuat dengan menambahkan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan materi, sehingga medianya menarik perhatian siswa dan memberikan pengetahuan pada siswa. Selain itu permainan ini dapat mengasah kemampuannya dengan lincah dan cekatan.

Berdasarkan uraian di atas, permainan ular tangga yang akan diterapkan dalam penelitian berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Biasanya permainan ular tangga setiap langkahnya berbentuk persegi, namun nantinya akan kami kembangkan dengan memberikan berbagai macam bentuk bangun datar dengan tujuan siswa dapat mengenal bangun datar seperti persegi, segitiga, dan sebagainya. Kemudian setiap bangunnya akan diberi warna yang bermacam-macam dengan tujuan siswa tertarik untuk memainkan permainan ular tangga. Selain itu, kami melakukan inovasi permainan ular tangga dengan membuat model raksasa, sehingga siswa berperan menjadi pion, dan siswa bermain dengan melangkah kaki sesuai hasil dadu yang didapatkan.

METODE

Teknik kualitatif adalah jenis metodologi yang kami gunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif sebagai jenis metodologi yang digunakan.) Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar negeri kelas II Bringin 02 Ngaliyan, Semarang Barat, Jawa Tengah Pada tahun ajaran 2022/2023. Ada pun topik yang diangkat yaitu peningkatan pemahaman siswa kelas 2 SDN Bringin 02 terhadap materi geometri dengan menerapkan Teori Bruner dalam Permainan Ular Tangga. Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah, seluruh siswa kelas II SDN Bringin 02 Yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki- laki dan 15 siswa perempuan.

Permainan ular tangga digunakan sebagai sumber belajar dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dipilih sebagai sarana pengenalan beberapa bentuk bangun datar kepada siswa melalui pemanfaatan sumber belajar berupa permainan. Dalam penelitian ini, tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik digunakan sesuai dengan teori Bruner.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam peningkatan pemahaman siswa menggunakan metode observasi dan instrumen yang digunakan berupa lembar jawab observasi. Metode observasi digunakan

dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum menggunakan media ular tangga dan sesudah menggunakan media ular tangga.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini, metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mengetahui gambaran atau situasi kelas serta pemahaman siswa terhadap bangun datar dalam pembelajaran secara jelas.

Berikut adalah langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada langkah ini, peneliti merancang kegiatan yang akan dilakukan dalam kaitannya dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Rencana dan skenario pembelajaran dibuat oleh peneliti dan disajikan dalam bahan pembelajaran. Peneliti juga menyiapkan dokumentasi pada tahap ini, beserta instrumen berupa lembar observasi, soal, dan hasil rekap lapangan. Pada tahap ini, design yang digunakan adalah :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Mempersiapkan media pembelajaran dan melampirkan soal tes setelah permainan ular tangga
3. Menyiapkan lembar observasi dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran,
4. Mempersiapkan media berupa permainan ular tangga

b. Pelaksanaan kegiatan dan observasi

Berikut ini adalah rencana kegiatan pada tahap ini:

1. Proses pembelajaran

Pada tahap ini guru menerangkan materi pembelajaran dengan berupa media potongan bentuk bangun datar yang dibuat.

2. Kuis

Saat siswa masih diterangkan materi dengan media potongan bangun datar, guru juga menyematkan beberapa pertanyaan atau kuis.

3. Mungulangi proses pembelajaran

Guru sekali lagi menjelaskan materi pelajaran yang telah dipelajari sebagai pemantik bagi siswa.

4. Permainan ular tangga

Siswa dibentuk menjadi dua kelompok untuk bermain ular tangga secara bergiliran. Didalam ular tangga tersebut terdapat bentuk bangun datar dengan tujuan agar siswa familiar dengan bentuk-bentuk bangun datar.

c. Pengamatan

Peneliti melakukan observasi terkait pengumpulan data dan pemahaman siswa mengenai bangun datar. Pengamatan ini dilakukan selama kegiatan pembelajaran di sekolah.

d. Refleksi

Di akhir penelitian, diadakan refleksi untuk membantu menganalisis Kelebihan serta Kekurangan dalam pelaksanaan penelitian sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada awal pembelajaran, siswa diarahkan untuk melakukan pembelajaran di luar kelas. Peneliti menerangkan materi mengenai bangun datar dengan bantuan media potongan bentuk-bentuk bangun datar. Informasi yang diperoleh bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini karena siswa terlihat sangat aktif dan interaktif ketika peneliti menerangkan dan memberikan pertanyaan dengan berbantuan media pembelajaran. Berikut adalah hasil aktivitas siswa pada awal pembelajaran:

Tabel 1. Hasil Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang diamati	Presentase
1.	Kesiapan Siswa	90%
2.	Memperhatikan Penjelasan	85%
3.	Menjawab Pertanyaan	85%

Hasil aktivitas siswa pada awal pembelajaran menunjukkan bahwa siswa antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran di luar ruangan. Hal ini terlihat pada aspek kesiapan siswa dimana sebelum jam dimulai, siswa sudah siap untuk melakukan pembelajaran di halaman sekolah. Kemudian siswa juga terlihat sangat memperhatikan penjelasan, dimana siswa senyap dan tertuju pada peneliti dan media pembelajaran yang digunakan. Namun terdapat beberapa siswa yang masih bermain sendiri ketika pembelajaran. Setelah itu, siswa juga aktif dalam menjawab beberapa pertanyaan pemantik yang diberikan oleh peneliti. Siswa saling bersautan sehingga membuat antar siswa saling berkompetisi.

Adapun kendala yang dialami peneliti dalam melakukan pembelajaran awal yaitu adanya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dan kemudian berdampak pada siswa lain untuk ikut tidak memperhatikan penjelasan dan justru asik mengobrol dan bermain sendiri.

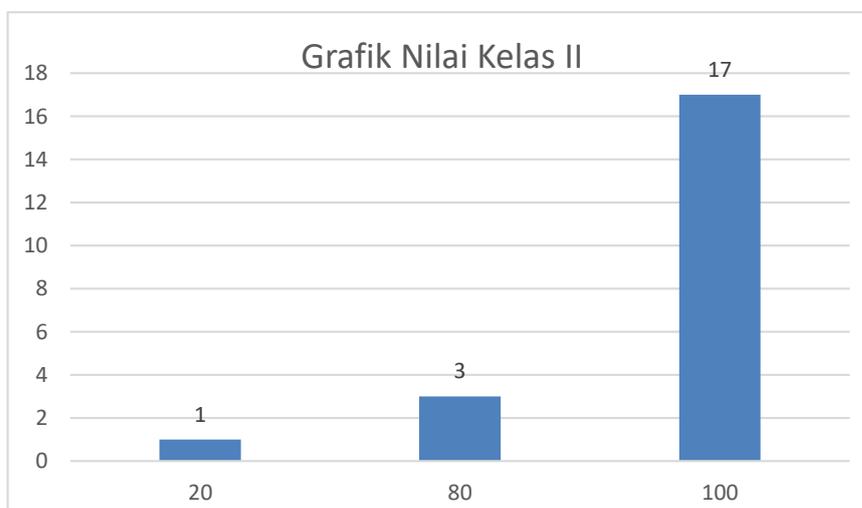
Adapun upaya yang dapat dilakukan ketika terjadi kendala serupa yaitu peneliti perlu melakukan ice breaking atau permainan kecil terlebih dahulu untuk mencegah siswa cenderung bermain sendiri ketika pembelajaran dimulai. Selain itu, peneliti juga dapat bertanya jawab terlebih dahulu terkait materi yang diterima siswa sebelumnya. Sehingga, siswa tidak langsung dihadapkan pada penjelasan materi.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga, maka diperoleh hasil nilai belajar siswa seperti pada tabel berikut.



Gambar 1. Grafik Hasil Nilai Nilai Siswa

Persentase nilai yang telah dipaparkan diperoleh dari tabel data hasil belajar siswa pada pelajaran geometri dengan memanfaatkan media permainan ular tangga, maka dapat diperoleh persentase nilai yang telah disajikan dalam diagram dibawah ini yakni, seluruh siswa dinyatakan tuntas.



Gambar 2. Diagram Perolehan Nilai

Berdasarkan diagram tersebut, dari siswa kelas II yang berjumlah 21 siswa, 1 siswa memperoleh nilai 20, 3 siswa diantaranya memperoleh nilai 80, dan 17 siswa diantaranya memperoleh nilai 100 dalam mengerjakan soal tes setelah permainan ular tangga.

Pembahasan

Dengan mengaplikasikan teori Bruner melalui permainan ular tangga, seperti yang terlihat pada pemaparan hasil penelitian di atas, ternyata dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Bringin 02 Ngaliyan. Hal tersebut terlihat saat awal menerapkan teori Bruner pada tahap enaktif peneliti menerangkan materi mengenai bangun datar dengan bantuan media potongan bentuk-bentuk bangun datar, pada tahap ini awalnya beberapa siswa masih bingung membedakan bangun datar persegi dengan bangun datar persegi panjang, namun setelah bermain ular tangga siswa sudah mampu membedakan kedua bangun tersebut. Pada tahap kedua yaitu ikonik, siswa diajak bermain ular tangga yang sudah didesain, didalam ular tangga tersebut terdapat bentuk bentuk bangun datar dengan tujuan agar siswa familiar dengan bentuk-bentuk bangun datar, dan mereka diminta untuk menebak jenis bangun datar apa yang diijak siswa dan ciri dari bangun tersebut. Dan Pada tahap terakhir yaitu tahap simbolik, siswa diminta mengerjakan soal yang sudah peneliti siapkan berkaitan dengan bangun datar yang ada dipermukaan ular tangga. Hasil dari nilai siswa telah dilampirkan dalam tabel.2.

Hasil aktivitas siswa pada awal pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran di luar ruangan. Hal ini terlihat pada aspek kesiapan siswa dimana sebelum jam dimulai, siswa sudah siap untuk melakukan pembelajaran di halaman sekolah. Kemudian siswa juga terlihat sangat memperhatikan penjelasan, dimana siswa senyap dan tertuju pada peneliti dan media pembelajaran yang digunakan. Dari fakta yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman materi geometri, oleh karena itu guru sangat perlu menerapkan strategi pembelajaran yang menggunakan metode bermain intensif dan berkesinambungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II siswa sekolah dasar. Peningkatan pemahaman tersebut disebabkan karena minat siswa dalam bermain, menyelesaikan dan

memenangkan permainan ular tangga sehingga secara tidak sadar siswa telah mempelajari materi geometri melalui permainan tersebut.

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam penelitian ini kami sebagai peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut : penelitian yang dilakukan oleh (Riska Pebrianti dkk.) pada tahun 2022 dalam penelitiannya yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika pada siswa kelas III SD Negeri 27 Lubuklinggau”** menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang ditulis yaitu wawancara dan angket. Instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan media permainan ular tangga adalah angket penilaian ahli bahasa, ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk mengukur kepraktisan media permainan ular tangga penulis menggunakan angket responden peserta didik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga pada materi bangun datar memenuhi kriteria valid. Sedangkan hasil analisis penilaian angket kepraktisan diperoleh bahwa media permainan ular tangga pada materi bangun datar memenuhi kriteria sangat praktis, maka disimpulkan media permainan ular tangga dapat dinyatakan layak digunakan.

Secara umum, pembelajaran dengan media permainan ular tangga memiliki kelebihan, yaitu: membuat siswa berpartisipasi aktif, memudahkan siswa memperoleh pemahaman karena pembelajaran dilakukan sambil bermain, terdapat unsur kompetensi, dapat melatih kesabaran siswa, melatih kemampuan motorik, mengasah kemampuan kognitif, dan memiliki tampilan yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi geometri dengan menerapkan teori bruner melalui permainan ular tangga sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran matematika dikelas rendah pada sekolah dasar menjadi lebih menyenangkan, bermakna dan menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.

Simpulan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi geometri dengan menerapkan teori bruner dalam permainan ular tangga. Data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan langsung kepada siswa kelas 2 SDN Bringin 02. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada pemahaman siswa kelas 2 SDN Bringin 02 pada materi geometri setelah menggunakan permainan ular tangga yang dibuat oleh peneliti. Peningkatan pemahaman siswa tersebut dapat di lihat dari hasil observasi yaitu secara keseluruhan, Nilai yang diperoleh siswa tuntas KKM setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan permainan berupa permainan ular tangga. Selain itu, aktivitas yang dilakukan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari antusias siswa dan siswa dapat memahami materi dengan baik.

Saran

Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dalam meningkatkan pemahaman materi geometrisiswa kelas II lebih mengembangkan penerapan strategi pembelajaran yang menggunakan metode bermain intensif dan berkesinambungan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II siswa sekolah dasar mengenai materi geometri. Sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan motivasi belajar yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2010. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, R., Dwi, P., Sitaresmi, W., & Janan, T. (2022). Kemampuan metakognisi siswa kategori climber. 1, 23–33.
- Departemen Agama RI. (2006). Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan. DIRJEN PENDIS.
- Ferryka Putri Zudhah. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra* Vol 29 No 100
- Khulalil Khauro, A. S. (2020). Pengaruh Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Dalam Pelajaran Matematika Kelas I SDN Telang 1. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*.
- Murray, S. (2011). Declining participation in post-compulsory secondary school mathematics: students' views of and solutions to the problem. *Research in Mathematics Education*. 13(3): 269 – 285.
- Nur Afifah. Sri Hartatik. (2019). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada pembelajaran matematika kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* Vol. 4, No. 2, Desember 2019
- Nuryadi. (2018). Aplikasi Teori Bruner dalam Pembelajaran Matematika di Tingkat SD, 1–9.
- Riska Pebrianti. Drajat Friansah. Andriana Sofiarini. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SD NEGERI 27 Lubuklinggau. Linggau. *Jurnal of Elementary school Education*. Vol 2, No 3 September 2022
- Wen, P. (2018). Application of Bruner ' s Learning Theory in Mathematics Studies, 283(Cesses), 234–237.
- Wiradintana, R. (2018). Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 47–51.
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). Universitas Swadaya Gunung Jati. Cirebon