

penjumlahan dan pengurangan menggunakan konsep maju, mundur, terpental, dan lainnya.

Penggunaan *flash card* bertujuan untuk melatih kemampuan penalaran matematis peserta didik. Pada proses ini, peserta didik diharapkan dapat memahami petunjuk yang ada dalam *flash card*. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengerjakan LKS 3 yang terkait dengan *flash card* yang akan menggiring kemampuan peserta didik dalam hal penalaran matematis. Dalam menjawab setiap pertanyaan yang ada pada LKS 3, peserta didik harus memahami konsep dari soal cerita yang diberikan dengan sebaik mungkin.

Dari hasil *pilot experiment* didapat kesimpulan bahwa terjadi perubahan pada 6 orang peserta didik yang tadinya pada tahap awal belum mampu menjawab pertanyaan pada *pretest* atau belum mampu menyelesaikan soal operasi penjumlahan dan pengurangan secara keseluruhan setelah dilakukan 3 kali aktivitas pada kegiatan *pilot experiment*. Hal ini tampak dari keseluruhan aktivitas peserta didik terjadi perubahan dari segi kemampuan peserta didik dalam pengenalan sampai pada kemampuan peserta didik dalam hal penalaran matematis. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengerjaan LKS dan *post-test* yang diberikan peneliti. Di mana pada setiap aktivitas peserta didik mendapatkan lembar kerja peserta didik (LKS) yang mewakili setiap aktivitas peserta didik dan kemampuan peserta didik dapat diukur dari aktivitas tersebut.

b.

#### **Teaching Experiment**

Kegiatan ini bertujuan untuk mengujicobakan desain pembelajaran beserta HLT yang telah dirumuskan. Pada tahap ini guru model mengajar sesuai dengan RPP dan HLT yang dibuat oleh peneliti di kelas II B yang terdiri dari 36 orang peserta didik. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 6 orang peserta didik (nama kelompok terlampir). Penelitian ini juga dilengkapi dengan 3 orang observer yang bertugas untuk mengamati aktivitas kelas dan mengisi lembar observasi yang disediakan.

#### **Aktivitas 1**

Pada pertemuan pertama guru memberikan apersepsi mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, apakah peserta didik telah memahami tentang operasi penjumlahan dan pengurangan dan kemudian dilanjutkan dengan papan permainan tentara yang menarik perhatian peserta didik untuk mengenal bilangan 1 – 100 dan melihat

kemampuan peserta didik dalam bermain papan permainan tentara.

Pada aktivitas ini, guru memberikan apersepsi awal tentang operasi hitung pengurangan. Selanjutnya, guru membimbing peserta didik dalam papan permainan tentara sekaligus mengarahkan peserta didik bagaimana cara bermain papan permainan tentara sebelum memulai permainan. Guru menjelaskan bahwa konsep papan permainan tentara sama seperti konsep pada permainan ular tangga. Hanya terdapat perbedaan antara papan permainan tentara dengan ular tangga. Ular tangga menggunakan tangga yang artinya naik dan ular yang artinya turun. Sedangkan, papan permainan tentara menggunakan tali yang artinya naik/maju dan bom yang artinya turun/terpental/mundur.

Guru sedang mengarahkan peserta didik dalam mengenal papan permainan tentara dan petunjuk permainannya. Selanjutnya, guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok. Setelah itu, setiap kelompok dibagikan seluruh perlengkapan permainan mulai dari papan permainan tentara, pion tentara, dadu, kartu soal, dan *flash card*. Setiap kelompok memulai permainan ini dengan mengundi siapa yang terlebih dahulu jalan. Selanjutnya, semua kelompok memulai permainan sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Setelah itu, peserta didik mendapatkan LKS 1. Kemudian setiap kelompok diminta mengerjakan soal yang ada pada LKS 1 dan guru membimbing jika peserta didik mengalami kesulitan dalam pemahaman soal pada LKS yang telah dibagikan.

Di mana pada kegiatan awal peserta didik harus mengenal bilangan 1 – 100, dan memahami tentang petunjuk serta menghitung jumlah benda-benda yang berhubungan dengan ketentaraan ada LKS 1. Permasalahan pada lembar kerja pertama adalah peserta didik diharapkan dapat menentukan gambar bom, ranjau, senjata, helikopter, dan mobil. Di samping itu, peserta didik diharapkan dapat memahami konsep yang ada di dalam papan permainan tentara. Aktivitas peserta didik dilakukan dalam bentuk pengerjaan LKS 1.

#### **Aktivitas 2**

Selanjutnya, peserta didik diminta mengerjakan LKS 2 yang bertujuan untuk mengukur kecepatan dan ketepatan peserta didik dalam menyelesaikan soal operasi penjumlahan dan pengurangan.

#### **Aktivitas 3**