

Pada pertemuan ketiga peserta didik menggunakan *flash card* yang berisi petunjuk perjalanan pion tentara pada papan permainan tentara secara keseluruhan. Pada aktivitas ini, dituntut kemampuan peserta didik dalam membaca dan memahami *flash card*. Di akhir kegiatan semua peserta didik wajib mengerjakan LKS 3 yang dapat melihat dan mengukur kemampuan penalaran matematis peserta didik dalam memahami dan memecahkan soal cerita yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan dalam dunia ketentaraan.

Kemudian peserta didik mengerjakan LKS 3 secara individual dan guru membimbing jika peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan LKS 3. Permasalahan pada LKS 3 adalah peserta didik kurang memahami soal cerita secara menyeluruh.

Dari pengerjaan LKS 3 terlihat bahwa peserta didik belum bisa menjawab secara detail soal yang diberikan. Peserta didik hanya memberikan jawaban akhir tanpa ada proses perhitungan.

c. *Retrospective Analysis*

Rumusan masalah pertama dalam penelitian ini adalah: “*Bagaimana strategi dan pendekatan yang tepat agar peserta didik dapat menyelesaikan berbagai bentuk soal terkait dengan operasi penjumlahan dan pengurangan di kelas II SD?*”. Untuk menjawab rumusan masalah ini, kita perlu memperhatikan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan PMRI. Dari pendekatan PMRI ini, dapat melihat bagaimana interaksi peserta didik dalam pembelajaran.

Rumusan masalah kedua *Bagaimana mengetahui penalaran matematis peserta didik dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan papan permainan tentara*. Untuk menjawab rumusan masalah ini, maka peneliti membagi menjadi 3 aktivitas agar penalaran matematis peserta didik terlihat dengan sendirinya.

Pada aktivitas pertama dimana peserta didik diharapkan dapat mengenal angka 1–100 setelah peserta didik bermain menggunakan papan permainan tentara. Pada papan permainan tentara ini terdapat berbagai jenis alat dan kendaraan yang terkait dengan dunia ketentaraan seperti mobil, senapan, bom, ranjau, tali, dan helikopter yang dapat menarik perhatian peserta didik. Tidak hanya itu,

peserta didik diharapkan memahami petunjuk papan permainan tentara ini. Permasalahan yang diberikan kepada peserta didik mengacu pada kemampuannya dalam membaca dan memahami petunjuk permainan.

Pada aktivitas kedua, dimana peserta didik diharapkan dapat menyelesaikan soal operasi penjumlahan dan pengurangan pada kartu soal dengan cepat dan tepat. Di mana kartu soal dapat diambil peserta didik saat peserta didik berada di tiap POS mulai dari POS 1 – 100. Pada saat mengambil kartu soal, peserta didik diwajibkan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal dalam waktu maksimal 10 detik. Jika peserta didik dapat menjawab dengan tepat, maka pion tentara dipersilahkan maju sejauh 3 langkah. Namun, jika peserta didik tidak berhasil menjawab, maka pion tentara dipersilahkan mundur sejauh 2 langkah. Permasalahan yang diberikan kepada peserta didik mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menjawab seluruh pertanyaan pada kartu soal dengan cepat dan tepat. Pada aktivitas kali ini terlihat kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan.

Pada aktivitas ketiga, dimana peserta didik diharapkan dapat menalar secara matematis petunjuk yang diberikan oleh *flash card*. Tetapi, petunjuk ini hanya diberikan pada POS-POS tertentu. Pada aktivitas ini akan tampak penalaran matematis peserta didik bagaimana peserta didik dapat memahami soal cerita terkait dengan dunia ketentaraan. Disinilah peserta didik mempelajari berbagai bentuk soal operasi penjumlahan dan pengurangan dalam dunia ketentaraan. Keseluruhan aktivitas yang diberikan diharapkan dapat memunculkan kemampuan penalaran matematis peserta didik dalam menyelesaikan berbagai persoalan terkait dengan operasi penjumlahan dan pengurangan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa peserta didik belajar operasi hitung dalam kehidupan nyata di dunia ketentaraan. Bentuk pembelajaran ini disebut PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia melalui desain materi operasi hitung menggunakan papan permainan tentara melalui kartu soal dan *flashcard* untuk mengetahui kemampuan penalaran matematis peserta didik. Ini terlihat dari setiap tahapan aktivitas yang dikerjakan