

PENGUNAAN DAN PEMANFAATAN MEDIA MATEMATIKA DI SDI NDONA 4

USE AND UTILIZATION OF MATHEMATICS MEDIA AT SDI NDONA 4

Anastasia Melinda Wanda^{1*}, Berta Kende², Virgilius Bate Lina³

¹ Universitas Flores, Ende, Indonesia

^{2,3} Universitas Flores, Bajawa, Indonesia. Universitas Flores, Ende, Indonesia

^{*1} anastasiawanda24@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan guru dalam sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Dalam kegiatan pembelajaran, tentunya terdapat komponen lainnya untuk mendukung kegiatan pembelajaran tersebut, yaitu media pembelajaran. Dalam pembelajaran Matematika penanaman dan pemahaman konsep dari suatu materi harus menarik minat siswa dan memotivasi siswa agar lebih paham mengenai materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media realia dan visual di SDI Ndonga 4. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terlalu kaku dengan menggunakan media realia dan visual untuk menarik minat siswa. Kesimpulan yang di dapat dari penelitian ini adalah dengan membawa media realia dan visual mempermudah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Hal ini akan berpengaruh pada pelaksanaan dan keberhasilan dalam pembelajaran materi matematika menyederhanakan dan Mengurutkan Pecahan, operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan, dan ciri-ciri bangun ruang yang sesuai, benar, dan siswa tidak mengalami miskonsepsi.

Kata Kunci: Pemanfaatan, Media, Matematika

Abstract: Learning is a process of interaction between students and teachers in learning resources in a learning environment that includes teachers and students exchanging information. In learning activities, of course there are other components to support these learning activities, namely learning media. In learning Mathematics, embedding and understanding the concepts of material must attract students' interest and motivate students to understand more about the material. This research aims to determine the use of Realia and Visual media at SDI Ndonga 4. This research method is descriptive qualitative. The results of this research show that learning is more fun and less rigid by using realia and visual media to attract students' interest. The conclusion drawn from this research is that bringing real and visual media makes the learning process easier. This will affect the implementation and success in learning mathematics material on simplifying and ordering fractions, operations for adding and subtracting numbers, and the characteristics of geometric shapes that are appropriate, correct, and students do not experience misconceptions.

Received	Revised	Published
20 Juli 2024	10 September 2024	15 September 2024

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya serta masyarakat. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kemajuan bangsa. Bila suatu bangsa yang ingin maju harus memperhatikan

mutu pendidikan masyarakatnya. Mata pelajaran matematika perlu diajarkan pada semua peserta didik untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Tujuan diajarkannya matematika dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Tahun 2007 adalah untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten. Serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah.

Matematika berasal dari Bahasa Latin, yaitu *mathematika* yang berasal atau diambil dari kata *mathematike* yang memiliki arti “mempelajari”. Asal kata *mathema* yang berarti ilmu atau pengetahuan. Kata *mathematike* memiliki hubungan yang kata artinya tidak jauh berbeda, yaitu *matheia* atau *mathenein* yang berarti belajar atau berpikir. Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika menjadi mata pelajaran yang penting. Alasannya karena matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu yang lainnya (Siti Ruqoyyah, 2017).

Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih perkembangan dan kecerdasan otak. Matematika itu sangat diperlukan untuk melatih kecerdasan otak, untuk menganalisis dan juga menyelesaikan sebuah masalah. Atau tujuan dari pembelajaran matematika adalah kemampuan untuk menjelaskan keterkaitan antar konsep atau bisa disebut dengan kemampuan koneksi matematis. Pada dasarnya setiap anak itu memiliki kemampuan koneksi matematis, hanya saja berbeda-beda. Siswa yang mampu memiliki kemampuan matematis akan lebih memahami materi secara keseluruhan dan bertahan lama. Siswa akan mampu melihat hubungan antar topik dalam matematika, luar matematika maupun kehidupan sehari-hari (Junike Wulandari Putri, 2017).

Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu peningkatan kemampuan berpikir logis, matematika membantu kita dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis seperti membuat keputusan penting, memecahkan masalah, dan membuat perencanaan. Kemampuan berhitung seperti menghitung uang, mengatur keuangan, atau membagi-bagikan benda, dengan memiliki kemampuan berhitung yang baik kita dapat mengelola keuangan dengan baik dan menghindari kesalahan dalam transaksi serta mengoptimalkan sumber daya. Peningkatan problem solving matematika melibatkan pemecahan masalah. Kita dapat menyelesaikan masalah di tempat kerja, dalam hubungan pribadi atau dalam mengatasi rintangan dan tantangan dalam hidup kita. Matematika juga penting bagi kita untuk mempelajari dan mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari agar kita dapat mengoptimalkan potensi diri dan sukses dalam berbagai aspek kehidupan.

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik. Prosesnya yaitu penyampaian pesan dari guru melalui media tertentu ke penerima pesan atau peserta didik. Pesan yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik adalah isi ajaran atau materi yang ada pada kurikulum.

Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan, sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pembelajaran (Suryosubroto, 1997:19). Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling terkait, diantaranya tujuan pembelajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/strategi pembelajaran, alat/media, sumber belajar dan evaluasi. Dalam proses pembelajaran sering kali siswa gagal

dalam proses pembelajaran matematika, karena kebosanan dalam belajar. Salah satunya penjelasan guru yang sulit dipahami, penjelasan guru yang tidak fokus pada masalah yang disampaikan, kurang memperhatikan tepat tidaknya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kebosan siswa, perhatian siswa yang berkurang, mengantuk sehingga berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka hal yang harus dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Sebagai calon guru kita hendaknya menyediakan media pembelajaran semenarik mungkin agar dapat menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Seringkali dalam pembelajaran matematika siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajarannya, diantaranya kesulitan menghitung cepat, kemampuan logika keterampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar matematika.

Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan yang mulai dari SD sampai perguruan tinggi. Maka dari itu pelajaran harus diusahakan menarik dan menyenangkan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Sesuai dengan penggunaannya materi dan para siswa harus juga disesuaikan oleh guru. Dengan demikian guru harus memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sadiaman (1996:30), menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya kongkrit, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah kesalahan pemahaman. Memacu pada kelebihan media gambar dan media realia maka dapat memungkinkan pemanfaatan media gambar dan media realia dalam pembelajaran matematika akan memperoleh hasil belajar yang baik. Jadi keberhasilan dalam pembelajaran sangat didukung oleh pemilihan metode dan media yang tepat. Pembelajaran matematika akan efektif dan efisien jika siswa dilibatkan secara aktif dan kreatif melalui berbagai kegiatan yang mengarah pada proses penyelidikan dan penemuan. Hal ini akan membuat siswa belajar secara deduktif dan mampu berpikir secara induktif. Dengan demikian siswa akan memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Pada proses pembelajaran diperlukan alat yang bisa merangsang pembelajaran yaitu media untuk pembelajaran. Media untuk pembelajaran pada awalnya hanya sebagai alat bantu, dan hanya sebatas di visual. Seiring dengan perkembangan zaman media gambar dan realia dapat dikemas dalam berbagai bentuk yang lebih menarik.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang inovatif dalam pembentukan karakter siswa disekolah dasar. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah Referensi (Hunowo,2019).

Sedangkan, deskriptif menurut Sugiyona (2020:64), adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui keberadaan variabel mandiri, baik hanya satu variabel atau lebih (variabel yang berdiri sendiri) tanpa membuat perbandingan variabel itu sendiri dan mencari hubungan dengan variabel lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu penelitian yang mendeskripsikan atau menjelaskan apa yang ada dilapangan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi tentang penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya adalah menerapkan beberapa media pembelajaran yaitu seperti media real atau realia dan juga media visual dan mencari media yang mudah di pahami dan dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran matematika untuk SD. Dan media yang dipakai pada penelitian di SDI Ndona 4 adalah media real dan media visual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media real dan visual lebih baik dari pada tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan terjadinya peningkatan belajar siswa. Hasil belajar menggunakan media real dan visual dinilai lebih efektif karena dapat memperoleh perhatian serta minat bagi peserta didik. Dengan menggunakan media realia dan visual memberikan solusi bahwa diantara beberapa media pembelajaran, media realia dan visual memberikan peningkatan akan pemahaman dan kemampuan dalam menerapkan langsung kreatifitas peserta didik. Setelah pembelajaran dengan menerapkan media realia dan visual dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik meningkat. Terbukti dengan permasalahan ataupun pertanyaan yang diberikan, siswa mampu memecahkan permasalahan secara maksimal. Dapat dikatakan bahwasannya pengaruh media realia dan visual pada hasil belajar peserta didik amat positif.



Gambar 1 Proses Penggunaan Media Visual di Kelas IV



Gambar 2 Proses Penggunaan Media Visual Operasi Penjumlahan dan Mengurangan Menggunakan Stik Es Krim



Gambar 3 Proses Menggunakan Media Realia Bangun Ruang di Kelas II

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dibuat kesimpulan bahwasannya respon siswa sangat baik terhadap pembelajaran menggunakan media realia dan visual yang terbukti dengan pemahaman dan kemampuan siswa ketika melakukan penyelesaian tugas-tugas. Dengan menggunakan media realia dan visual dapat mempermudah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Media pembelajaran memiliki peran dan fungsi penting dalam proses belajar mengajar, pemilihan media belajar yang tepat akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini akan berpengaruh pada pelaksanaan dan keberhasilan dalam pembelajaran matematika menyederhanakan dan mengurutkan pecahan, operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan, dan ciri-ciri bangun ruang, yang sesuai, benar, dan siswa tidak mengalami miskonsepsi

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada dosen pengampu mata kuliah, kepala sekolah, para guru beserta siswa/siswi SDI Ndona 4, dan teman-teman mahasiswa yang turut terlibat dalam kegiatan dan dalam penulisan artikel ini.

Referensi

- Sinen, R. (2017). Penerapan sistem informasi manajemen pendidikan dalam proses pembelajaran di smp negeri 21 makassar. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289-298.
- Khaeri, U. (2023). *ETNOMATEMATIKA PADA UNGKAPAN BAHASA PATTINJO DALAM KONSEP GEOMETRI* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82.