

Pemanfaatan Media Aktual Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian di MIN Yogyakarta II

Karimatul Hissoh

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Yogyakarta II

e-Mail: karimatulhissoh@gmail.com

Abstract

This research aims to improve the ability to calculate the multiplication of grade III-C students in MIN Yogyakarta II. This research uses class action research methods including planning, implementation, observation, and reflection activities. easy to understand mathematics. The right media choices can be a bridge to the difficulty of primary school students in understanding this lesson. learning activities should be able to provide students with a real experience. Students are actively conducting explorations, experiments, testing, discussions or other activities that emphasize students being active in learning by utilizing the surrounding environment. The results showed that Students can see and feel directly in observing, converting the form of multiplication into a form of division, solving everyday problems involving multiplication and converting the multiplication form into a form of division.

Keywords: *Mathematics, Actual Media Environment*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menghitung perkalian siswa kelas III-C di MIN Yogyakarta II. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. mudah dalam memahami matematika. Pilihan media yang tepat bisa menjadi jembatan terhadap kesulitan siswa sekolah dasar dalam memahami pelajaran ini. maka dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Siswa aktif melakukan eksplorasi, percobaan, pengujian, diskusi atau kegiatan lain yang menekankan siswa aktif dalam belajar dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Siswa dapat melihat dan merasakan langsung dalam mengamati, mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian, memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dan mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian.

Kata Kunci: *Matematika, Media Aktual Lingkungan*

Pendahuluan

Guru kelas merupakan amanah yang membutuhkan integritas dan kompetensi yang multi aspek. Selain dituntut untuk memahami model administrasi, permasalahan teknis, dan psikologi peserta didik yang beragam, seorang guru kelas juga dituntut memiliki kemampuan komprehensif terkait seluruh mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh guru kelas adalah matematika. Namun, matematika selama ini cenderung kurang disukai siswa, padahal sesungguhnya matematika sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat terjadi karena cara menyampaikan materi pembelajaran matematika yang monoton tanpa menggunakan strategi belajar (Erni Yuliati, 2020: 136).

Kondisi modernisasi yang semakin masif dan tuntutan pemberdayaan fasilitas yang semakin meningkat, model pembaharuan atau inovasi pendidikan menjadi keharusan untuk menjawab tantangan tersebut. Inovasi tidak saja hanya didefinisikan dalam makna yang sempit yaitu penemuan, melainkan lebih dari itu, inovasi bisa ditafsirkan sebagai sebuah pembaharuan, yang dalam tulisan ini digunakan mencerna proses pembelajaran. Pembaharuan model pembelajaran yang penulis maksudkan proses pembelajaran diartikan tidak saja hanya dilakukan dengan media yang mewah dan mahal, melainkan proses pembelajaran ini dilaksanakan dengan memanfaatkan benda-benda sekitar sebagai laboratorium pembelajaran bagi siswa (Syaefudin 2009). Secara lebih rinci pemilihan benda-benda sekitar sebagai sarana pembelajaran perlu memperhatikan beberapa tujuan. Sebuah paradigma yang mapan yang berlaku dalam sebuah system boleh jadi menjadi malfungsi apabila paradigma tersebut masih diterapkan pada sistem yang telah mengalami perubahan (Santayasa, 2007).

Pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar banyak mempelajari objek abstrak yang menuntut kemampuan berpikir anak untuk memahami materi pelajaran. Objek-objek pada pokok bahasan Matematika banyak yang belum bisa dimengerti sehingga sering terjadi miskonsepsi, hal ini dikarenakan oleh belum tersedianya media yang mampu mengonkretkan sifat abstraksi materi sehingga cenderung mengarahkan guru memilih metode ceramah dalam pengelolaan kelas. Media yang dipilih di antaranya: *chart* atau gambar statik. Pilihan media yang banyak digunakan pada kelas tradisional, belum dapat menggambarkan mekanisme materi Matematika secara utuh. Dalam pembelajaran Matematika untuk anak SD/MI tidak dapat dipelajari tanpa mempraktikkannya, pemahaman anak dapat dicapai apabila siswa berperan aktif dalam belajar. Kondisi tersebut sesuai untuk siswa sekolah dasar (Atikah Syamsi, 2014: 17).

Matematika di ajarkan kepada anak SD/MI bertujuan untuk melatih berpikir sistematis (teratur), logis (masuk akal), kritis (banyak bertanya), tidak lekas percaya, kreatif (berdaya cipta) dan konsisten (taat aturan). Hal ini dilakukan melalui pelatihan penambahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian bilangan. Memanfaatkan Benda-benda sekitar sebagai media belajar siswa merupakan formula penulis, untuk menjawab masalah tersebut. Selain mempermudah guru

dalam memberikan contoh realistik materi belajar siswa, penggunaan benda-benda sekitar sebagai media belajar juga membantu mengobati rasa penasaran siswa terhadap suatu objek.

Permasalahan yang akan dijawab dari karya tulis ini dibagi menjadi dua hal; *pertama*, tulisan ini bermaksud menjawab permasalahan siswa yang kesulitan memahami dan mengartikulasikan materi pembelajaran Matematika yang sedang diajarkan, khususnya materi tentang Operasi Hitung Perkalian dan pembagian. *Kedua*, tulisan ini bermaksud menawarkan solusi praktis terkait pemanfaatan benda-benda sekitar sekolah sebagai media belajar siswa agar lebih mudah memahami materi belajar dan terlibat langsung dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Media Belajar Matematika

Peran media dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar menjadi kunci utama, karena mengingat usia peserta didik di sekolah dasar yang dalam psikologi perkembangannya masih berpikir secara konkrit, sedangkan materi Matematika kebanyakan bermuatan abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut. Banyak media pembelajaran Matematika di sekolah dasar, salah satunya yang berperan banyak adalah media aktual, media aktual mempunyai dua pengertian, yaitu media yang konkrit (alam) dan media yang terkini. Melalui media aktual diharapkan siswa mampu memahami materi Matematika, terlebih yang bermuatan abstrak menjadi konkrit (Atikah Syamsi, 2014: 20).

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi merangsang pemikiran, pengantar pesan kepada sasaran dan dapat membangkitkan perasaan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sedangkan teknologi pembelajaran adalah suatu cara atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diharapkan nantinya peserta didik dapat menerima materi dengan lebih baik, dengan rasa senang dan tanpa ada paksaan materi pelajaran. Pada intinya media dan teknologi pembelajaran aktual adalah suatu cara atau alat yang digunakan dalam proses dalam pembelajaran yang bersifat konkrit dan kekinian yang diharapkan nantinya peserta didik dapat menerima materi dengan lebih baik.

Media Aktual Lingkungan

Pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif (*student centered*), yaitu kegiatan eksplorasi, percobaan, diskusi atau kegiatan lain untuk mengungkap fenomena alam atau segala sesuatu yang terjadi dalam aktivitas keseharian dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Kegiatan belajar lebih ditekankan pada aktivitas kontekstual. Maksud dari kegiatan tersebut adalah apa yang dilakukan siswa di kelas merupakan refleksi aktivitas siswa di

lingkungan tempat tinggalnya atau di lingkungan sekolahnya. Dengan demikian aktivitas belajar dapat di dilakukan dalam kelas, di luar kelas, atau di lingkungan sekolah (Atikah Syamsi, 2014: 21). Dalam pembelajaran Matematika yang perlu diperhatikan adalah kesiapan guru dan kreativitas guru untuk menentukan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sekitar dan menyiapkan media atau sarana belajar yang bervariasi dari lingkungan sekitar. Hal ini untuk mengatasi kejenuhan pada diri siswa. (Sri Sulistyorini, 2006).

Lingkungan sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar karena dapat digunakan sebagai sasaran belajar, sumber belajar, maupun sebagai sarana belajar. Segala sesuatu di sekitar anak itu merupakan obyek untuk dipelajari/diajarkan kepada anak, atau lingkungan sebagai sasaran belajar bagi anak, misalkan kita mempelajari tentang konsep penjumlahan, untuk mempelajari materi tersebut di atas maka kita bisa menggunakan benda-benda atau peralatan yang ada di lingkungan sekitar sekolah yang mungkin dibawa oleh anak. Beberapa sumber belajar misalnya guru, bukubuku, laboratorium, kebun sekolah, tenaga ahli, lingkungan sekitar dan sebagainya.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang tak habis-habisnya memberikan pengetahuan bagi anak. Lingkungan tersebut semakin digali, semakin banyak yang kita dapatkan, tidak saja bagi Matematika itu sendiri tetapi juga berupa sumber dari berbagai ilmu pengetahuan lainnya seperti IPA, IPS dan Matematika. Misalnya dalam mempelajari konsep pecahan, dengan memanfaatkan lingkungan yaitu penggunaan sapu lidi atau bahkan roti yang dipecah sesuai dengan pecahan yang diinginkan. Setiap proses belajar memerlukan sarana belajar, misal ruang kelas dengan perabotnya, laboratorium dengan perlengkapannya, perpustakaan dan sebagainya. Lingkungan sebagai sarana belajar yang baik, bahkan lingkungan sekitar yang alami menyediakan bahan-bahan yang tidak usah dibeli, misalnya untuk mempelajari bangun ruang, maka kita hanya memerlukan benda-benda di sekitar sekolah yang cukup representatif untuk dijadikan sebagai sarana belajar. Dengan demikian lingkungan merupakan sarana belajar yang ekonomis (Darmodjo, 1993).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Konsep penelitian tindakan kelas memiliki tujuan utama untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan proses profesionalisme, dan menumbuhkan budaya akademik. Konsep tersebut sejalan dengan maksud penulis dalam penyusunan karya tulis ini yaitu meningkatkan kemampuan dan minat belajar dalam memahami materi pelajaran Matematika dengan media benda-benda sekitar (Arikunto, 2010).

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III c MIN Yogyakarta II. Prosedur penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dan pada setiap siklus terdiri dari tiga (3) pertemuan. Setiap siklus terdiri dari satu rangkaian kegiatan yang meliputi 4

(empat) tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media benda-benda sekitar seperti gelas plastik, mangkuk dan permen di kelas IIIC MIN Yogyakarta II, terlebih dahulu penulis memberikan instruksi terkait mekanisme dan prosedur yang dilakukan siswa. Penyampaian arahan ini sangat penting karena agar siswa tidak melakukan tindakan di luar konsep belajar yang diinginkan. Adapun materi pokok yang diajarkan berhubungan dengan pelaksanaan Media gelas plastik, mangkuk dan permen, yaitu materi tentang operasi hitung perkalian dan pembagian yang hasilnya bilangan sampai tiga angka. Standar kompetensi melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka.

Indikator yang akan dicapai yaitu: a) Mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian; b) Melakukan operasi hitung perkalian yang hasilnya bilangan sampai tiga angka; c) Memperkirakan hasil perkalian bilangan hasil penaksiran sepuluh terdekat; d) Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian; dan e) Mengubah bentuk pembagian menjadi bentuk perkalian.

Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa terlihat sangat menikmati dan melaksanakan rangkaian proses ini dengan antusias. Hal itu dikarenakan proses pembelajaran diberi kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi benda-benda (alat peraga). Dengan alat peraga yang ditelitinya itu, anak akan melihat secara langsung bagaimana keteraturan struktur benda yang ditelitinya. Proses belajar yang demikian ini sangatlah baik bagi perkembangan kognisi, afeksi, dan psikomotorik siswa. Ada konsep konstruksi kognisi yang menjadi alur pemikiran dari proses pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media gelas plastik, mangkuk dan permen ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Matematika khususnya standar kompetensi melakukan perkalian yang hasil bilangannya tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka. Para siswa sudah dapat mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian, memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dan mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian.

Secara langsung, pemahaman ini juga berdampak positif bagi tercapainya kualitas kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Siswa juga sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media gelas plastik, mangkuk dan permen proses yang mereka lakukan cukup menunjukkan bahwa mereka memang memberikan respon positif terhadap pola pembelajaran yang seperti ini. Laporan kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan media gelas plastik, mangkuk dan permen menunjukkan bahwa peserta didik sudah memahami dan mencermati secara seksama. Secara teoritis adanya peningkatan minat dan kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika ini bisa dibaca dari perspektif teori konstruktivisme.

Simpulan

Pola pembelajaran dengan menggunakan gelas plastik, mangkuk, dan permen mata pelajaran Matematika kelas III-C MIN Yogyakarta II dapat diimplementasikan dengan baik, menarik dan menyenangkan siswa dan mampu meningkatkan minat dan kemampuan belajar. Siswa dapat melihat dan merasakan langsung dalam mengamati, mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian, memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan perkalian dan mengubah bentuk perkalian menjadi bentuk pembagian.

Kegiatan pembelajaran yang menekankan proses dengan memanfaatkan lingkungan sekitar diharapkan dapat memberi pengalaman konkret bagi siswa, dengan demikian pembelajaran menjadi bermakna dan berkualitas. Pembelajaran dikatakan berkualitas jika guru menyajikan permasalahan yang menantang menyenangkan, memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, memberi pengalaman sukses, mengembangkan kecakapan berpikir dan dalam pembelajarannya memanfaatkan sumber belajar baik berupa sumber belajar alami maupun hasil desain.

Daftar Pustaka

- A.M., S. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- al-Tabany, T. I. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arikunto, S. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara.
- Azhar, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Hudoyo, H. 1988. *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Susilana, R. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Syamsi, Atikah. "Pemanfaatan Media Aktual Lingkungan dalam Pembelajaran Matematika untuk *Lower Class* di MI/SD," *EduMa*, Vol. 3, No. 1, Juli 2014
- Syamsu, Y. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Yuliati, Erni. "Strategi *Peer Lessons* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Kelas IV MI Negeri 1 Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Volume 5, Nomor 1, Mei 2020