

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK GURU DAN SISWA TELUK KENIDAI

Ramon Muhandaz¹⁾, Arnida Sari^{2*)}, Rena Revita³⁾, dan Mayu Syahwela⁴⁾

¹Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau ramon.muhandaz@uin-suska.ac.id

²Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau arnidasari@uin-suska.ac.id

³Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau rena.revita@uin-suska.ac.id

⁴Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau mayu.syahwela@uin-suska.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru dan siswa agar bersemangat dalam belajar matematika dengan mendatangkan media sebagai inovasi baru dalam belajar matematika. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN 018 Teluk Kenidai. Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah guru dan siswa SDN 018 Teluk Kenidai sebanyak 47 guru dan siswa siswa yang terdiri dari 10 orang guru dan 37 siswa. Instrumen yang digunakan pada pengabdian ini adalah lembar observasi dan dokumentasi. Hasil observasi kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Guru dan siswa sangat senang dalam belajar menggunakan media yang disampaikan serta guru dan siswa antusias dan merespon positif kegiatan pelatihan media pembelajaran matematika ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika membuat siswa menjadi aktif dalam belajar dan paham dalam materi matematika dasar berupa operasi hitung.

Kata Kunci : Matematika, Media Pembelajaran, Pelatihan.

Abstract

This service activity aims to provide understanding to teachers and students so that they are enthusiastic about learning mathematics by introducing media as a new innovation in learning mathematics. This service activity was carried out at SDN 018 Teluk Kenidai. The targets of this service activity were teachers and students of SDN 018 Teluk Kenidai, totaling 47 teachers and students consisting of 10 teachers and 37 students. The instruments used in this service are observation and documentation sheets. The observation results were then analyzed descriptively qualitatively. Teachers and students were very happy in learning using the media presented and teachers and students were enthusiastic and responded positively to this mathematics learning media training activity. Thus, it can be concluded that the use of mathematics learning media makes students active in learning and understanding basic mathematics material in the form of arithmetic operations.

Keywords: Mathematics, Learning Media, Training

PENDAHULUAN

Revisi kurikulum di Indonesia dari tahun ke tahun untuk mendapatkan pendidikan yang terbaik. Terhitung mulai

tahun 1947, 1964 dengan Rencana Pendidikan Sekolah Dasar, pada 1968 Kurikulum Sekolah Dasar (SD), 1973 Kurikulum Proyek Perintis Sekolah Pembangunan, 1975, 1984 Kurikulum 1984,

Kurikulum 1994, 1997 adanya revisi Kurikulum 1994, 2004 Kurikulum Berbasis Kompetensi, 2006 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Hidayat, 2013).

Pada penerapan Kurikulum 2013, selain siswa guru juga dituntut untuk kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pada penerapan Kurikulum 2013, guru memerlukan media pembelajaran yang memadai untuk siswa agar dapat melakukan proses pembelajaran dengan efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut, siswa dapat mempraktikkan teori dari materi pelajaran yang diajarkan oleh guru sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran. Namun, banyak sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran termasuk media pembelajaran yang kurang memadai (Nurfadhillah, Nurfalah, Amanda, Kaunyah, & Anggraeni, 2021). Dari segi perkembangan zaman, dalam belajar mengajar sudah banyak penelitian yang berhasil dalam pengembangan dan menggunakan aplikasi dalam media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik serta sesuai perkembangan zaman memudahkan siswa dan guru dalam meningkatkan kemampuan matematisnya (Alghozi, Salsabila, Sari, Astuti, & Sulistyowati, 2021; Dewantara, B, & Harnida, 2021; Mahuda, Meilisa, & Nasrullah, 2021; Santoso, Azmy, & Yustitia, 2022; Setyadi & Qohar, 2017). Namun penggunaan media dengan IT tersebut terbatas pada daerah-daerah yang terletak di pelosok desa. Sehingga untuk mendapatkan media pembelajaran lebih mudah didapatkan dengan menggunakan media visual. Pendekatan dengan menggunakan media visual ini sangat disambut baik oleh siswa karena siswa dapat merangkai dan membuatnya sendiri dengan mudah (Lestari & Hasratuddin, 2023; Merliza, 2021; Widiyahti, Suprpto, & Adamura, 2015; Yopa, Juwita, Zananti, & Putra, 2022).

Kekurangan media pembelajaran pada umumnya terjadi di sekolah yang jauh dari kota atau kota kabupaten. Hal tersebut menyebabkan siswa menerima

dan mengikuti pembelajaran secara konvensional, mereka cenderung menghafal tanpa analisis dan imajinatif. Disinilah pentingnya kreativitas guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran atau media pembelajaran tersebut. Kreativitas dan inovasi guru dituntut dalam memberdayakan segala sesuatu yang ada dan dimiliki sekolah untuk dijadikan media pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah tempat bertugas (Nasaruddin, 2015; Permatasari, Apriyani, & Fitriyana, 2021).

Kondisi sekolah yang tidak mendukung seperti kondisi kelengkapan fasilitas laboratorium seharusnya tidak menghalangi terselenggaranya pembelajaran yang efektif. Pembelajaran hendaknya dapat terus diselenggarakan tanpa harus menunggu lengkapnya fasilitas berupa media pembelajaran dan laboratorium. Oleh karena itu untuk menjaga kelangsungan pendidikan melalui praktikum/eksperimen, maka perlu dikembangkan alternatif media pembelajaran yang dalam penyediaannya lebih mudah dan terjangkau serta dalam penggunaannya tidak rumit karena tidak khawatir rusak.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dibutuhkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran matematika di sekolah sebagaimana tuntutan dalam kurikulum yang merupakan suatu hal yang sangat penting untuk dimiliki oleh seorang guru (Dewantara dkk., 2021). Beberapa penelitian yang menelaah bagaimana kreatifitas guru serta kemampuan guru dalam menggunakan serta mengembangkan media berhasil dilaksanakan dan memiliki hasil yang optimal (Dewantara dkk., 2021; Faot, 2021; Kadir, Shabir, & Ramadhani, 2023; Murdiana, Jumri, & Damara, 2020; Murni, Mudjiran, & Mirna, 2023; Nuralan, 2022). Namun tidak semua guru yang terampil dalam membuat media pembelajaran, sehingga perlu dilakukannya suatu pelatihan penggunaan alat peraga pembelajaran matematika bagi guru dan siswa sebagai upaya mengatasi minimnya fasilitas laboratorium atau media pembelajaran penunjang pembelajaran di sekolah untuk menunjang pelaksanaan kurikulum 2013.

METODELOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN 018 Teluk Kenidai terletak di Desa Teluk Jering Kelurahan Teluk Kenidai Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.. Kegiatan pengabdian yang dilakukan ini merupakan *Participatory Action Research (PAR)* yang merupakan pendekatan penelitian tindakan yang menekankan partisipasi dan tindakan oleh anggota masyarakat yang terkena dampak penelitian tersebut. Menurut Denzin & Lincoln, (2009), pendekatan *participatory action research (PAR)* merupakan pendekatan riset yang bertujuan sebagai pelatihan untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan praktis masyarakat.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu tahap persiapan; tahap pelaksanaan; tahap pendampingan dan tahap pelaporan. Tahapan ini dilalui satu per satu supaya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran matematika agar dapat berjalan dengan baik. Setiap tahap dijelaskan pada berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilangsungkan di SDN 018 Teluk Kenidai. Instrumen yang digunakan pada pengabdian ini adalah lembar observasi untuk menjawab rumusan masalah dan dokumentasi. Lembar observasi terdiri dari aspek untuk menilai keterlibatan guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan. Lembar observasi yang digunakan berupa check list atau daftar cek. Check list atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang diamati.

Untuk melihat keberhasilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran matematika. Kegiatan ini dapat dinilai keberhasilannya apabila:

- a. Persentase indikator/aspek pada lembar aktivitas siswa pada kategori minimal baik/sangat baik
- b. Kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar
- c. Antusias yang tinggi dari guru dan siswa saat pelaksanaan kegiatan pengabdian
- d. Tanggapan dan pernyataan puas dari

pihak-pihak terkait

Keberlanjutan kegiatan di waktu mendatang dan dapat meningkatkan kemampuan penggunaan media pembelajaran matematika

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilaksanakan dalam 4 tahap kegiatan yaitu (1) tahap persiapan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap pendampingan dan (4) tahap pelaporan. Tahapan ini dilalui satu per satu supaya pembelajaran dengan menggunakan media TTS Matematika dapat berjalan dengan baik. Setiap tahap dijelaskan berdasarkan pada kegiatan pengabdian yang dilangsungkan di SDN 018 Teluk Kenidai.

Pada tahap persiapan, tim kegiatan pengabdian masyarakat menyiapkan segala sesuatu yang terkait dengan kegiatan pelatihan. Mulai dari survei lokasi, perizinan, sosialisasi, hingga pembuatan media pembelajaran. Tim pengabdian memberikan pelatihan ini di SDN 018 Teluk Kenidai karena minimnya penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran matematika sehari hari.

Pada tahap pelaksanaan, tim kegiatan pengabdian masyarakat mulai melakukan pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika. Adapun media yang diberikan kepada siswa SDN 018 Teluk Kenidai yaitu media operasi bilangan bulat, dakota dan jam sudut.

Kegiatan di awali dengan sambutan dari Kepala Sekolah yaitu Bapak Zainal, M.Pd. Kepala sekolah menyambut dengan senang kedatangan para tim pengabdian untuk memberikan pelatihan di sekolah tersebut. Beliau juga berharap ke depannya bisa menjalin kerjasama agar kegiatan seperti ini diadakan secara berkala. Hal ini dikarenakan di sekolah tersebut guru nya jarang mendapatkan pelatihan, sehingga kegiatan seperti ini dirasa sangat memberikan manfaat yang berarti untuk para guru dan siswa. Setelah kegiatan pembukaan selesai, diadakanlah sesi foto bersama dengan seluruh guru dan siswa yang hadir pada saat kegiatan pengabdian berlangsung.



penggunaan media Dakota dan Jam sudut. Kegiatan ini dilakukan di luar kelas sambil mengadakan games kecil untuk menghibur anak- anak di SDN 018 Teluk Kenidai tersebut.



di uk an an va an ng li. ng ng m an pembukaan oleh Ibu Rena Revita, M.Pd lalu diserahkan kepada mahasiswa untuk menjelaskan bagaimana cara menggunakan media pembelajaran matematika yang sebelumnya sudah dipersiapkan. Terlihat dari hasil pelatihan penggunaan media tersebut, siswa menjadi lebih semangat dan antusias untuk belajar matematika menggunakan media.

Gambar 3. Tim Pengabdian menjelaskan tentang penggunaan media



Gambar 2. Tim pengabdian menjelaskan tentang penggunaan media

Keesokan harinya, perwakilan dari tim pengabdian kembali ke sekolah untuk melakukan kegiatan pelatihan



Gambar 4. Tim Pengabdian mengadakan games untuk siswa

Terakhir, kegiatan ditutup dengan wawancara kepada beberapa orang siswa yang mengikuti kegiatan pelatihan. Dari hasil

wawancara tersebut, diketahui bahwa mereka mudah memahami materi matematika dengan menggunakan media tersebut. Mereka merasa senang jika belajar matematika menggunakan media, matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Wawancara juga dilakukan kepada salah seorang guru matematika yang ada di sekolah. Beliau mengatakan bahwa dengan adanya pelatihan ini, sekolah merasa terbantu untuk memberikan fasilitas pembelajaran kepada siswanya khususnya dalam pembelajaran matematika. Beberapa media yang sudah diserahkan kepada pihak sekolah dapat membantu guru dalam mengajarkan matematika kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran selama proses kegiatan belajar berlangsung seharusnya mutlak untuk dilaksanakan apalagi untuk mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan bantuan media, diharapkan sifat matematika yang abstrak itu bisa menjadi lebih real di mata siswa. Dengan demikian, siswa tidak lagi mengalami kesulitan untuk memahami materi matematika.

Dalam hal ini, keterampilan seorang guru dalam menyiapkan media pembelajaran sangat diperlukan. Hanya saja terkadang, keberadaan sekolah yang jauh dari kota membuat akses para guru untuk membuat dan menampilkan media pembelajaran di kelas menjadi terbatas.

Dengan diadakannya pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika ini, pihak sekolah khususnya guru merasa terbantu untuk dapat memberikan fasilitas tambahan sebagai penunjang siswa belajar di kelas. Dari hasil kegiatan pun diketahui bahwa siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam belajar matematika ketika menggunakan media pembelajaran. Media yang sudah dipersiapkan oleh tim pengabdian ini didesain menarik dan praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa.

Tim pengabdian berharap setelah diadakannya kegiatan pelatihan ini, dapat memberikan motivasi kepada guru khususnya guru matematika untuk membuat media pembelajaran. Selain

daripada itu, kami juga berharap kegiatan ini memberikan perubahan yang berarti terhadap proses pembelajaran di kelas yang mungkin selama ini hanya bersifat konvensional. Walaupun SDN 018 Teluk Kenidai termasuk sekolah yang berkategori sekolah pinggiran dengan kondisi yang cukup memperhatikan, harapannya siswa yang ada di sekolah tersebut memperoleh ilmu pengetahuan, serta cara belajar yang sama dan bermutu seperti sekolah-sekolah yang ada di Kota.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil kegiatan pengabdian pelatihan penggunaan media pembelajaran matematika ini adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung lancar dan tanpa kendala yang berarti, tim pengabdian mendapat respon positif dari pihak sekolah karena sudah melaksanakan kegiatan pelatihan seperti ini, dan berharap ke depannya bisa menjalin kerjasama untuk memberikan pelatihan lagi kepada guru maupun siswa yang ada di sekolah SDN 018 Teluk Kenidai, siswa mengikuti pelatihan dengan penuh antusias dan aktif merespon ketika tim pengabdian memberikan pertanyaan dan dengan diadakannya kegiatan pelatihan media ini, guru memperoleh fasilitas tambahan berupa media untuk mengajarkan matematika kepada siswa di lain waktu.

REFERENSI

- Alghozi, A. A., Salsabila, U. H., Sari, S. R., Astuti, R. T., & Sulistyowati, H. (2021). Penggunaan Platform Padlet sebagai Media Pembelajaran Daring pada Perkuliahan Teknologi Pendidikan Islam di Masa Pandemi Covid-19. *ANWARUL*, *1*(1), 137–152. doi: 10.58578/anwarul.v1i1.52
- Dewantara, A. H., B, A., & Harnida, H. (2021). Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, *1*(1), 15–28.
- Faot, I. Y. (2021). Kreativitas Guru dalam Menciptakan Alat Peraga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Kelas IV SD Inpres Tobu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 330–338. doi: 10.33578/jpfkip.v10i2.8223
- Hidayat, S. (2013). *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Kadir, A., Shabir, A., & Ramadhani, A. (2023). Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 30 Mico Kecamatan Palakka Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 2(2), 133–142. doi: 10.35458/gjp.v2i2.762
- Lestari, J. I., & Hasratuddin. (2023). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Permainan Jual Beli Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas III SDN 112319 Bulu Sari. *Jurnal Adijaya Multidisplin*, 1(01), 133–138.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756. doi: 10.24127/ajpm.v10i3.3912
- Merliza, P. (2021). Studi Etnomatematika: Eksplorasi Konsep Matematika pada Permainan Tradisional Provinsi Lampung. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 21–30. doi: 10.24014/sjme.v7i1.12537
- Murdiana, M., Jumri, R., & Damara, B. E. P. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 152–160. doi: 10.33369/jpmr.v5i2.11450
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128. doi: 10.31004/cendekia.v7i2.2066
- Nasaruddin, N. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30. doi: 10.24256/jpmipa.v3i2.232
- Nuralan, S. (2022). Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SD Negeri 2 Bambapun. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 11(2), 1401–1408.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1. *EDISI*, 3(2), 225–242.
- Permatasari, K. T., Apriyani, E., & Fitriyana, Z. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Alat Peraga Jam Sudut. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(2), 83–88. doi: 10.21831/jpms.v9i2.25823
- Santoso, R. B., Azmy, B., & Yustitia, V. (2022). Padlet Application-Based Media on Many Facets Building Materials: Learning Media Innovation for Elementary Schools. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 123–134. doi: 10.30738/union.v10i2.12224
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7. (College). doi: 10.15294/kreano.v8i1.5964
- Widiyahi, U. N., Suprpto, E., & Adamura, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berkarakter melalui Permainan Edukatif Matcindo Sebagai Learning Exercise bagi Siswa. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 4(1), 59–70. doi: 10.25273/jipm.v4i1.839
- Yopa, Y., Juwita, I., Zananti, S., & Putra, Y. Y. (2022). Pengembangan Permainan Sembilun Sebagai Media Pembelajaran Literasi Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 132–143. doi: 10.24127/ajpm.v11i1.4355