

PENGGUNAAN MEDIA PAPAN MUSI (MULTIFUNGSI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Devi Afriyuni Yonanda, Yeni Dwi Kurino, Nisa Rahmayanti

Universitas Majalengka; Jl Raya KH Abdul Halim No 103, (0233) 2814 Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

¹nisarahma1199@gmail.com, ²deviyonanda1990@gmail.com, ³yenidwikurino@unma.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang terutama peserta didik karena dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik. Pembelajaran matematika merupakan dasar ilmu pengetahuan yang wajib di sekolah tetapi pembelajaran matematika masih terbentuk kesan umum bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang menakutkan, kurang diminati dan sulit bagi peserta didik. Untuk menarik minat belajar siswa perlunya bantuan media pembelajaran guna meningkatkan hasil dari proses belajar mengajar karena pendidikan sangat berperan penting dalam menghadapi persaingan dunia yang sangat ketat saat ini. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media papan musisi, media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi tambahan, pengurangan, faktor persekutuan terbesar (FPB), dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Dalam tulisan ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran papan Musi si dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Kata Kunci :Media Pembelajaran, Media Papan Musisi

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Oleh karena itu, penguasaan materi matematika bagi siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini. Siswa perlu memiliki kemampuan memperoleh, memilih dan mengolah informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kemampuan ini membutuhkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerjasama yang efektif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui belajar matematika, karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan siswa terampil berpikir rasional (Depdiknas, 2003).

Menurut J. Bruner dalam Hidayat (2004: 8), "Belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepadanya" merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang wajib dipelajari terutama di sekolah-sekolah formal. Pembelajaran matematika selama ini terbentuk kesan umum bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang menakutkan dan sulit bagi peserta didik. Hal ini terbukti bahwa bnyaknya peserta didik yang kurang menyukai matematika. pembelajaran pada umumnya sudah berjalan dengan baik namun masih terdapat permasalahan

selama proses pembelajaran. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan guru dan peserta didik harus berperan aktif dalam proses pembelajaran (Ismiyati,2016:2). Untuk mencapai proses pembelajaran yang menyenangkan maka diperlukan media untuk menunjang pembelajarannya.

Media merupakan hal yang mutlak ada dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya media, pembelajaran tidak akan berhasil, karena informasi atau ide yang ada dalam pikiran guru tidak akan sampai ke dalam pikiran peserta didik. Media merupakan sarana transportasi yang mengantarkan informasi dari guru menuju siswa. Oleh karena itu, media memiliki peran dan kedudukan yang sangat penting selain komponen pembelajaran yang lain. Media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Ketika media pembelajaran dibangun asal-asalan dan tidak sesuai dengan situasi-kondisi, maka akan terjadi Miscommunication Antara guru dan peserta didik dan akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak menarik. Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Ketika peserta didik menilai bahwa apa yang ditampilkan oleh guru tidak menarik maka peserta didik akan datar saja dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebaliknya ketika materi pembelajaran dibungkus sedemikian rupa menggunakan media yang menarik di samping metode yang tepat akan membawa peserta didik kedalam alam pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga di dalam hati peserta didik tertanam bahwa pembelajarannya sangat menyenangkan, hal ini menimbulkan keinginan yang kuat dalam peserta didik untuk mengikuti pembelajaran seterusnya.

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika Siswa maka harus menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu Papan musisi. Papan Musisi merupakan singkatan dari papan multi fungsi. Kenapa papan ini disebut papan multi fungsi karena papan ini memiliki fungsi lebih dari satu kegunaan. Saya dapat menentukan KPK, menentukan FPB, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Diharapkan semoga penggunaan media Ini dapat meningkatkan hasil belajar.

METODE

Penelitian ini adalah study literatur : Metodologi yang digunakan adalah dengan mengumpulkan bahan tulisan dari buku , jurnal-jurnal ilmiah maupun artikel yang membahas tentang penggunaan media papan Musisi dalam pembelajaran Matematika. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini disesuaikan dengan tujuan dari penelitian ini. Studi literatur yang menghasilkan teori referensi akan digunakan sebagai pendukung teori dan alat utama untuk selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hakikat belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang dialami oleh setiap individu selama ia hidup. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh individu, pasti tidak akan terlepas dari makna belajar. Tidak ada ruang, waktu, dan tempat yang dapat membatasi proses belajar yang dialami oleh individu.

2. Hakikat pembelajaran

Pembelajaran yaitu sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru

secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Pengertian di atas bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan di suatu tempat untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baik melalui pengalaman dari lingkungannya.

3. Hasil belajar

Menurut Djamarah yang dikutip dalam Fauzuddin (2017) yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu adanya sebuah perubahan dari tahapan seorang peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran dengan pola pikir kreatif mereka sendiri-sendiri. Menurut Sadirman (2007) suatu hasil belajar itu merupakan adanya sebuah aktifitas rutin yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengerjakan suatu pekerjaan baik di sekolah maupun di rumah yang berbau dengan pendidikan, yang dimana suatu pekerjaan tersebut selalu memiliki peningkatan dalam kekreatifitasan untuk mempermudah pembelajarannya.

Hasil belajar juga merupakan suatu komponen yang sangat Penting bagi pembelajaran. Hasil belajar menjadi variabel dependen atau Variabel yang dipengaruhi. Artinya bahwa hasil belajar merupakan hasil dari Sebuah tindakan yang diberikan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan Hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

4. Matematika

Menurut James dan James yang dikutip dalam (Suherman 2014), “matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang pengukuran, simbol, dan keakuratan sebuah hasil dimana semua tekniknya sudah terkonsep dan sifatnya tetap”. Menurut Johnson dan Rising yang dikutip dalam (Suherman 2014), bahwa “matematika merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mempekerjakan daya ingat dan kesabaran dalam menghitung, menghafal rumus-rumus, dan menunjukkan hasil yang sesuai melalui analisa”. Sedangkan menurut Carl Friedrich Gauss “matematika itu rajanya semua ilmu, karena setiap kegiatan yang dilakukan semua orang pasti akan melibatkan materi pembelajaran matematika mulai dari perhitungan, waktu, dan jarak yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari tanpa pengecualian. Sedangkan menurut Abdul Halim, matematika yaitu pembelajaran yang memiliki karakter tersendiri dan paling menonjol, dimana karakter matematika yaitu ilmu yang nyata dan semuanya sudah terkonsep secara saklek. Menurut Indriani dalam (cahyaningsih 2018 :5) berpendapat “ tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih dan menumbuhkan cara berfikir sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten”

Jadi dapat di simpulkan bahwa pembelajaran matematika sifatnya pasti tidak akan mengalami perubahan dalam perhitungannya serta semua rumusnya sudah tersusun dengan baik dan tidak dapat dirubah oleh siapapun dan kapanpun. Akan tetapi pembelajaran matematika ini sangat banyak yang tidak menyukainya, karena dianggap matematika itu pelajaran tersulit dan pelajaran yang membosankan. Maka dari itu seorang pendidik harus pandai dalam merangkum materi sehingga materi tersebut bisa di minati oleh peserta didik. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang paten dan tidak akan berubah berubah dari zaman dulu hingga sekarang. Dengan begitu maka siswa seharusnya lebih muda.

5. Media Pembelajaran.

Gerlach dan Ely dalam (Arsyad 2016 :5) mengatakan bahwa “media apabila dipahami

secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku kelas dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar ar-rum diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah alat atau sarana untuk berkomunikasi dengan siswa Dalam proses pembelajaran Yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk Belajar.

6. Papan musi (papan multifungsi) merupakan sebuah media pembelajaran yang di modifikasi oleh pendidik dengan berisikan sebuah angka mulai dari angka 1 hingga 50. Angka pada papan musi di sesuaikan dengan soal yang ada. Papan musi ini digunakan oleh pendidik dalam meminimalisir kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran matematika pada materi FPB dan KPK. Karena peserta didik selalu mengalami kesulitan membedakan penyelesaian materi FPB dan KPK dengan cara menggunakan pohon faktor yang sering diajarkan oleh para pendidik pada umumnya. Dengan cara itu sudah biasa dan yang memahami hanya sedikit, maka pendidik harus bisa berkreasi sedemikian rupa agar dapat mempermudah peserta didik dalam belajar matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Media merupakan sarana transportasi yang mengantarkan informasi dari guru menuju siswa. Dan media papan Musi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi FPB dan KPK.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A (2016) . Media Pembelajaran. jakarta : PT Raja Grafindo Persada. 10-20
- Sadirman, A.M. (2014). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Pratiwi, A, F (2020) keefektifan Model Quantum Teaching Berbantuan Media Papan Pelangi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Kecamatan Semarang Utara. Semarang
- Wahyuni. I (2015). Peningkatan Hasil Belajar Matematika FEB dan KPK Melalui media Papan musi. Sidoarjo : Universitas muhamadiyah Sidoarjo
- Depdiknas (2003). Kumpulan Pedoman Kurikulum 2004. Jakarta:
- Prayitno. H. S (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar kelas IV. Surabaya: Jurnal pendidikan matematika. Vol-7. No-3.
- Dahar, R. W. (2014). Teori belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Erlangga.
- Suherman. E (2014). Strategi pembelajaran matematika Kontemporer. Bandung: jica.18
- Arikunto. S, dkk. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 52
- Fauziddin, M., PG-PAUD, D. P., & Tambusai, S. P. T. (2017). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pencapaian Konsep Dengan Bantuan Alat Peraga Dakon Bilangan Pada Materi KPK Dan FPB Kelas IV SDN 001 Petapahan Kecamatan Tapung.



- Gazali.Y.R (2015) . Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. Banjarmasin : Jurnal pendidikan matematika. Vol 2. No.3
- sKhoirinnisa, M. (2013). Media pembelajaran dan teknologi matematika tentang alat peraga “DAKOTA” (dakon matematika) dalam materi FPB dan KPK (Bachelor’s thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). 3.