

Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Anisa Fitri

Universitas Djuanda, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

fitrianisa72041@gmail.com

Abstrak

Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media/alat peraga, guru menggunakan media/alat peraga seadanya atau sangat sederhana, jauh dari menarik perhatian siswa karena tidak memperhatikan komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika, oleh karena itu diperlukannya inovasi dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui Inovasi media pembelajaran apa saja yang di gunakan di SDN Cikereteg dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Studi Kasus. Dengan menggunakan jenis penelitian Kualitatif, Penelitian ini dilakukan di SDN Cikereteg 1, subjek dari penelitian adalah guru yang ada di SDN Cikereteg 1 sedangkan objeknya yaitu Inovasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Cikereteg 1. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan literatur atau kajian kepustakaan. Hasil penelitian yang di peroleh yaitu Inovasi media pembelajaran pada Mata pelajaran Matematika di SDN Cikereteg 1 diantaranya menggunakan media gambar, puzzle, games, vidio dan alat peraga, berdasarkan hasil wawancara penggunaan media tersebut sangat efektif dalam pembelajaran matematika siswa tidak merasa bosan karena media oembelajaranya bervariasi dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran matematika pada saat pembelajaran.

Kata kunci: Inovasi, Media pembelajaran, Matematika

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Undang Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan 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, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari mulai dari sekolah dasar menengah hingga perguruan tinggi. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan

membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Tahap perkembangan intelektual anak sekolah dasar termasuk dalam tahap aktivitas konkret, karena pemikiran logis mereka didasarkan pada manipulasi fisik objek. Penggunaan media massa (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di kelas dasar sangat diperlukan karena sesuai dengan tingkat berpikir anak. Dengan menggunakan media/alat peraga tersebut, siswa memahami materi secara lebih konkrit, berdasarkan fakta yang jelas dan kasat mata sehingga anak lebih mudah memahami konsep yang disajikan.

Menurut Luecke (2003:2), inovasi merupakan suatu proses untuk mewujudkan, mengkombinasikan, atau mematangkan suatu pengetahuan/gagasan ide, yang kemudian disesuaikan guna mendapat nilai baru suatu produk, proses, atau jasa. Sedangkan Inovasi media pembelajaran adalah suatu pengembangan media pembelajaran tepat guna, yang baru dan/atau memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran. pembelajaran untuk meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran matematika memiliki peranan sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep dasar matematika maupun bagi peserta didik dalam menerima pengetahuan yang disampaikan guru kepadanya (Andrijati, 2014).

Media yang inovatif, sebagai suatu ide, praktek, atau obyek media yang dianggap baru Oleh karena itu keterampilan serta penguasaan media pembelajaran di dalam bidang pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses belajar mengajar Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan disekolah. Guru memiliki peran yang besar dalam proses belajar mengajar, disamping sebagai fasilitator dalam pembelajaran peserta didik, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didik sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, keterampilan, budi pekerti luhur, dan kepribadian baik. Salah satu upaya guru untuk meningkat mutu pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesanya agar lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan profesional dalam mengajar agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Guru perlu memilih metode, model, sumber belajar serta media pembelajaran yang sesuai agar pengajaran guru lebih menarik minat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Fenomena di sekolah menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika masih terdapat kecenderungan guru jarang menggunakan media/alat peraga, guru menggunakan media/alat peraga seadanya atau sangat sederhana, jauh dari menarik perhatian siswa karena tidak memperhatikan komposisi warna, ukuran kurang proporsional, dan tidak dikemas dengan baik. Kondisi yang demikian menjadikan pembelajaran matematika tidak menarik, tidak menyenangkan, sehingga tidak optimal dalam membantu siswa untuk memperoleh konsep-konsep matematika. Masalah yang terjadi di Sekolah Dasar adalah lemahnya proses pembelajaran Matematika. Oleh karena itu peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik hanya menerapkan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga dirasa sangat

membosankan dan terkesan memakai media pembelajaran yang monoton sehingga membuat kondisi pembelajaran peserta didik menjadi jenuh. Untuk mengatasi beberapa kesulitan yang dialami peserta didik dalam Pembelajaran Matematika adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Melalui media Pembelajaran yang menarik dan bervariasi ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi dengan mudah dan dapat membuat siswa lebih aktif di kelas, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian mengenai Inovasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Cikereteg 1, tujuannya yaitu untuk mengetahui Inovasi media pembelajaran apa saja yang di gunakan di SDN Cikereteg dan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Matematika.

II. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Studi Kasus. Dengan menggunakan jenis penelitian Kualitatif. Prof.Dr.Sugiyono mengemukakan bahwa Metode Kualitatif ini disebut juga metode naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (Natural setting). Sehingga kami mengambil metode penelitian kualitatif ini karena sejalan dengan pandangan yaitu bersifat alamiah. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cikereteg, pada 27 Januari 2023, teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menguji variabel atau responden. Instrumen yang digunakan yaitu Pedoman Wawancara (Guru Kelas 2 SD).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang merupakan sebuah analisis yang bertujuan untuk mendiskripsikan dan memberikan gambaran tentang suatu masalah yang ada, komponen pokok yang berdasarkan kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber-sumber seperti hasil wawancara, jurnal, dan artikel ilmiah yang berkaitan. Dalam penelitian kualitatif teknik analisis dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data-data yang diperoleh dari lapangan langsung peneliti analisis dengan teknik analisis dari Miles dan Huberman. Miles dan Huberman dalam Djam'an Satori dan Aan Komariah, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yakni reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Dalam analisis ini peneliti berangkat dari mereduksi data, pada reduksi data ini peneliti mencoba untuk memilih data, memusatkan perhatian pada penyederhanaan, mengabstraksikan dan mentransformasikan data yang muncul dari catatan-catatan lapangan, selain itu baru melakukan penyajian data dan yang terakhir menarik kesimpulan dan verifikasi. Dengan analisis ini peneliti berharap mampu mengkonfirmasi data dengan suatu teori dan mencakup setiap permasalahan yang ditelaah agar terjamin kebenarannya dan kevalidanya.

Penelitian ini dilakukan di SDN Cikereteg 1, subjek dari penelitian adalah guru yang ada di SDN Cikereteg 1 sedangkan objeknya yaitu Inovasi Media Pembelajaran Pada Mata

Pelajaran Matematika di SDN Cikereteg 1. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara dan literatur atau kajian kepustakaan yang dilakukan dengan menelaah dan membaca sumber-sumber kepustakaan untuk memperoleh data yang diperlukan. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan mengajukan beberapa pertanyaan dengan responden kemudian mencatat jawab jawaban dari responden untuk dijadikan sebagai bahan penelitian dan literatur merupakan acuan yang digunakan yang menjadikan karya tulis atau karya ilmiah yang dijadikan sebagai rujukan atau isi pembahasan penelitian.

III. HASIL DAN DISKUSI

Media berperan sebagai mediator dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar mereka mendapatkan informasi yang mempengaruhi pendidikan, seperti perilaku dan pengetahuan, sehingga merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa untuk memahami dan dengan mudah menerima pesan atau informasi. Sedangkan Pembelajaran adalah usaha guru atau pendidik dalam usaha melakukan proses bel ajar mengajar dengan adanya intraksi yang aktif kepada peserta didik, serta pemanfaatan sumber belajar yang ada pada suatu lingkungan agar dapat terjadi proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, guna mencapai komponen-komponen dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, oleh karena itu Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Dalam pembelajaran matematika kebanyakan siswa tidak menyukai pembelajaran matematika, Beberapa alasan yang membuat siswa tidak suka hitung-hitungan adalah karena pelajaran Matematika dianggap terlalu sulit, rumit, menguras pikiran, dan juga membosankan. Oleh karena itu Dalam pembelajaran matematika tentunya harus ada media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, Inovasi media pembelajaran adalah suatu pengembangan media pembelajaran tepat guna, yang baru dan/atau memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran. pembelajaran untuk meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 di SDN Cikereteg 1 pada tanggal 27 Januari 2023, inovasi yang sudah dilakukan oleh guru-guru di SDN Cikereteg 1 mengenai inovasi media pembelajaran diantaranya :

a. Media gambar

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, proyektor. Angkowo (dalam Poerwanti, 2015:390), berpendapat bahwa media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar.

Di SDN Cikereteg sering sekali guru menggunakan media gambar untuk pembelajaran matematika seperti untuk materi penjumlahan, pengurangan, perkalian ataupun pembagian dengan menggunakan media gambar ini siswa

lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

b. Puzzle

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan suatu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Puzzle juga sangat efektif untuk pembelajaran matematika seperti anak membongkar pasang puzzle gambar bangun ruang sehingga dapat memudahkan anak dalam mengingat bangun ruang. Kelebihan dari Puzzle yaitu Pembelajaran dengan permainan puzzle, anak dapat melatih kognitif anak, anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam beraktivitas di kelas. Penggunaan permainan puzzle akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya fikir anak

c. Games

Game edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara Ibu Enah mengatakan seorang guru harus menguasai banyak games agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran dan Media game edukasi membantu meningkatkan partisipasi aktif dan menarik minat belajar peserta didik, contoh games seperti tebak angka, game menjodohkan hasil penjumlahan, pecahan dll

d. Vidio

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Manfaat media video menurut Aqib (2013:51) antara lain: 1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik; 2) proses belajar lebih interaksi; 3) efisiensi waktu dan tenaga; 4) meningkatkan kualitas hasil belajar; 5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja; 6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi. Berdasarkan hasil wawancara pembelajaran menggunakan vidio juga sangat efektif siswa sangat senang pada saat menonton pembelajaran dengan vidio karena menurut para siswa pemnelajaranya tidak membosankan dan dilengkaspi dengan gambar-gambar yang menarik

e. Alat peraga

Menurut Estiningsih, alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri konsep yang dipelajari (Sukayati,2009). Menurut Sudjana pengertian alat peraga adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif. Menurut ibu Enah wali guru kelas 2A SDN Cikereteg 1 alat peraga sangat membantu proses pembelajaran, contohnya ibu Enah membuat alat peraga seperti papan tangga penjumlahan yang dapat membantu siswa dalam menghitung penjumlahan, alat peraga tebak bangun ruang, papan pecahan dll, dengan bantuan alat peraga siswa dapat lebih aktif pada saat belajar di kelas dan alat

peraga dapat menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Oleh karena itu alat peraga mempunyai kelebihan, Adapun kelebihan penggunaan alat peraga antara lain dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik karena pelajaran menjadi lebih menarik. Kedua, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak akan mudah bosan

Dengan menggunakan bantuan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di SDN Cikereteg 1, siswa merasa tidak bosan saat pembelajaran karena berdasarkan hasil wawancara media pembelajaran yang bervariasi dapat membuat anak tidak bosan dalam pembelajaran dan membuat anak lebih minat dalam mengikuti pembelajaran, dengan guru menguasai berbagai media pembelajaran dan games-games anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika dikelas. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran

IV. KESIMPULAN

Media pembelajaran menurut (Surayya, 2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Inovasi media pembelajaran adalah suatu pengembangan media pembelajaran tepat guna, yang baru dan/atau memiliki kebaruan, serta mampu memecahkan persoalan pembelajaran. pembelajaran untuk meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 Di SDN Cikereteg 1 dalam pembelajaran matematika sudah menerapkan inovasi media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran matematika diantaranya yaitu media gambar seperti media gambar digunakan untuk.materi penjumlahan, pengurangan, perkalian ataupun pembagian agar siswa dapat memahami.dengan mudah pembelajaran, yang kedua ada puzzle yang digunakan untuk.materi bangun ruang atau bangun datar sehingga siswa dapat.mengingat materi bangun ruang atau bangun datar, yang ketiga ada games seperti game tebak angka, menjodohkan hasil penjumlahan, yang ke empat yaitu vidio pembelajaran, dengan vidio pembelajaran siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, yang terakhir yaitu alat peraga, media alat peraga sangat membantu guru dalam pembelajaran seperti alat peraga tangga penjumlahan dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa di kelas dan siswa dapat

REFERENSI

- Adindha, D. R. (2020). PENGARUH KOMPETENSI KEPERIBADIAN GURU TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DI SDN PARAKAN SALAK. (*Doctoral dissertation*, Universitas Djuanda).
- Ahsani, E. L. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BEAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD 5 PASURUHAN LOR. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 60-69.
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. . *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34-40.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2).
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (tgt) terhadap hasil belajar matematika siswa sd. . *Jurnal cakrawala pendas*, 3(1).
- Handayani, N. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. . *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120-131.
- Khotimah, S. H. (2019). Pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun ruang. . *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 48-55.
- Kurniawati, S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN LECTORA TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN HARJASARI 01 . (*Doctoral dissertation*, Universitas Djuanda Bogor).
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Prastica, Y. H. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. . *Jurnal BASICEDU: Journal of Elementary Education*, 5(5), 3260-3269.
- Rahmawati, N. O. (2022). Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Pecahan Campuran Siswa Kelas Tinggi Di Masa Pandemi COVID-19. . *Educivilia: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 147-156.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Sususnan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sri, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Suciptiati, E. B. (2019). Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Play). *Al-Kaaf: Jurnal Riset Kajian Kependidikan dan Ekonomi Islam*, 2(3).
- Sya, M. F. (2020). Pemerataan Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Sekolah Dasar Indonesia. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 71-81.
- Yunita, S. &. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.