

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “KALINGGA” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN

Ida Sri Astutik, M.Pd.¹

¹*SD Negeri Kwadungan Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri, ida.sriastutik82@gmail.com*

Abstrak. Pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas 2 SDN Kwadungan Ngasem Kediri masih belum maksimal, dimana hasil ketuntasan klasikal yang berada pada angka 48%. Berdasar hasil identifikasi masalah, ditemukan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan keefektifan pembelajaran matematika pada konsep perkalian dan pembagian dengan menggunakan media pembelajaran “Kalingga”, juga untuk meningkatkan hasil belajar tentang konsep perkalian dan pembagian. Manfaat penelitian ini adalah: 1). bagi penulis, sebagai wahana untuk mengekspresikan karya dalam bentuk media pembelajaran, 2). bagi guru, dapat dijadikan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan serta referensi dalam mengembangkan media pembelajaran, 3). bagi siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran “Kalingga”, yang merupakan akronim dari Perkalian dan Pembagian yang Gampang, dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep perkalian dan pembagian. Media pembelajaran Kalingga, berupa kotak box bertingkat yang terbuat dari papan kayu dan papan tripleks, dengan bahan pendukung berupa kelereng yang berfungsi sebagai benda kongkrit. Sebelum penggunaan media pembelajaran “Kalingga”, hasil ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 48%, dengan rata-rata nilai 66,51. Pada pertemuan pertama penggunaan media pembelajaran “Kalingga”, didapat hasil ketuntasan klasikal yang meningkat menjadi 62,50%, dengan rata-rata nilai 70,62. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan yang signifikan yakni ketuntasan klasikal mencapai angka 83,33%, dengan rata-rata nilai 81,45. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran “Kalingga” dalam pembelajaran matematika, mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk materi perkalian dan pembagian.

Kata Kunci. Media pembelajaran, Kalingga, Hasil Belajar

1. Pendahuluan

Belajar merupakan aktivitas atau proses untuk mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, dan mengokohkan kepribadian. Sedangkan pembelajaran adalah sebuah sistem membelajarkan subyek didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Kokom Komalasari, 2015:3). Tujuan pembelajaran di sekolah dasar adalah mengembangkan kemampuan akademik, keterampilan hidup, pengembangan moral, pembentukan karakter, kemampuan bekerjasama, dan mengembangkan estetika terhadap dunia sekitarnya (Kurikulum Pendidikan Dasar dalam Semiawan, 2008:v).

Pendidikan dasar yang menjadi landasan bagi pengembangan pendidikan di tingkat selanjutnya, haruslah mampu berfungsi mengembangkan potensi diri siswa dan juga sikap serta kemampuan dasar yang diperlukan siswa untuk hidup dalam masyarakat, terutama

untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam masyarakat, baik dari sisi ilmu pengetahuan, teknologi, sosial maupun budaya, di tingkat lokal maupun global. Kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa dan menjadi tujuan utama dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kemampuan dalam membaca, menulis dan berhitung atau biasa disebut CALISTUNG.

Kemampuan berhitung di tingkat sekolah dasar berhubungan dengan pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika bagi sebagian siswa merupakan mata pelajaran yang kurang diminati, karena hanya berhubungan dengan angka-angka. Sehingga hasil belajar dan prestasi yang didapat siswa untuk mata pelajaran ini tidak bisa maksimal. Kadang, juga jauh dari harapan atau kurang dari KKM yang diharapkan. Seorang pendidik sebagai pendesain proses pembelajaran, harus mampu menciptakan suatu kondisi yang menyenangkan agar siswa dapat belajar menyukai mata pelajaran matematika.

Masih terbatasnya alat peraga maupun media pembelajaran tentang konsep perkalian dan pembagian di kelas II, menyebabkan materi ini tidak bisa terserap dengan sempurna. Apalagi siswa di kelas awal sekolah dasar yang berada pada rentangan usia dini. Sesuai dengan tahap perkembangannya, siswa yang masih belia itu melihat sesuatu secara keseluruhan dengan pemahaman secara holistik yang berangkat dari hal-hal konkrit, serta memahami hubungan antara konsep secara sederhana.

2. Metode Penelitian

Media Pembelajaran “Kalingga” dikembangkan melalui penelitian dengan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan sebagai proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg and Gall dalam Wina Sanjaya, 2013:133). Langkah-langkah pengembangan dari proses ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengumpulan informasi.

Data yang dikumpulkan merupakan data hasil ulangan harian siswa SD Negeri Kwadungan Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri, tentang materi perkalian dan pembagian. Hasil nilai ulangan harian ternyata masih banyak nilai yang di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM untuk materi pembagian pecahan yaitu 75,0. Penentuan KKM didasarkan pada sarana dan prasarana, kemampuan awal siswa, kemampuan guru dalam penguasaan materi, dan daya dukung lainnya. Selanjutnya, melakukan analisis dari hasil ulangan harian, didapat hasil sebagian besar siswa kurang memahami konsep perkalian dan pembagian yang diajarkan oleh guru.

2. Pengembangan produk awal.

- a. Merancang sebuah media pembelajaran yang sederhana dengan menggunakan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.
- b. Mengkomunikasikan hasil rancangan ke teman sejawat.

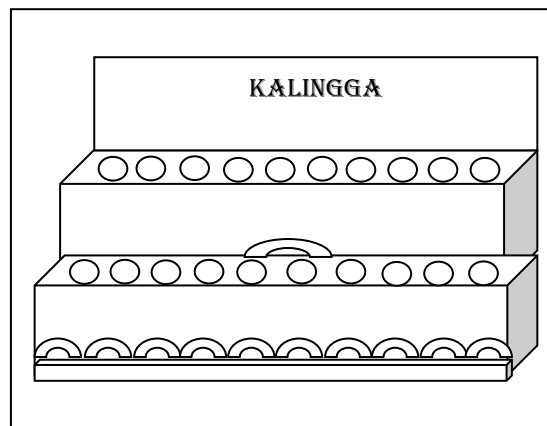
3. Uji lapangan produk awal/uji terbatas.

- a. Uji coba produk awal dilakukan di sekolah dengan melibatkan rekan-rekan guru SDN Kwadungan untuk menjadi sasaran kegiatan.
- b. Dari hasil uji coba ditemukan kekurangan dan kesulitan penggunaan produk, di antaranya: media pembelajaran ini tidak begitu praktis, yaitu kotak untuk perkalian dan pembagian tidak bisa langsung diketahui hasilnya, tetapi harus membuka laci terlebih dahulu.
- c. Hal ini dinilai sangat tidak praktis, karena siswa harus melakukan dua kegiatan dalam menemukan konsep perkalian dan pembagian, apalagi hasilnya juga tidak langsung diketahui secara nyata.

4. Penyempurnaan awal produk.
Dari hasil uji coba produk ditemukan kesulitan penggunaan produk, sehingga ada masukan yang diberikan rekan guru tentang kesulitan penggunaan produk. Salah satunya dengan menggunakan desain yang sedikit berbeda agar hasil perkalian dan pembagian bisa langsung diketahui oleh siswa. Selain itu penggunaan laci perkalian dan pembagian yang mengharuskan siswa membuka dan menutup kembali dirasa sangat tidak efektif.
5. Uji coba lapangan lebih luas.
Setelah penyempurnaan produk selesai dilakukan, dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran “Kalingga” dengan melibatkan rekan-rekan guru yang letak sekolahnya dekat dengan SDN Kwadungan, yaitu di sekolah imbas Gugus Ngasem Jaya.
6. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan lebih luas.
7. Uji lapangan pada skala yang lebih luas/uji coba produk akhir.
Uji coba produk akhir dilaksanakan di SDN Kwadungan, dengan siswa kelas 2, sebanyak 33 siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa kelas 2 merasa sangat senang, mereka dapat bermain dengan riangnya dan tidak menyadari bahwa di balik permainan tersebut telah tertanam konsep tentang perkalian dan pembagian.
8. Revisi atau penyempurnaan produk akhir.
Ada sedikit revisi pada media pembelajaran “Kalingga” ini, yaitu ketika uji coba produk akhir dilakukan ada beberapa kelereng yang tidak bisa keluar dari kotak pembagian. Setelah dianalisis, ternyata ada ruang kosong yang agak luas di dalam balok. Hal ini diatasi dengan mengisi ruang kosong tersebut dengan menggunakan gabus styrofoam.
9. Diseminasi dan implementasi.
Diseminasi dilaksanakan oleh penulis di Gugus Ngasem Jaya dengan melibatkan rekan-rekan guru segugus. Antusiasme rekan guru sangat terasa, ketika media pembelajaran “Kalingga” ini dipresentasikan. Rekan-rekan guru merasa banyak manfaat yang didapat dari penggunaan media ini, karena selama ini banyak kesulitan yang dirasakan oleh rekan-rekan guru dalam menanamkan konsep perkalian dan pembagian di kelas rendah, khususnya di kelas 2 sekolah dasar.

3. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Sesuai dengan namanya “Kalingga” yang merupakan akronim dari Perkalian dan Pembagian yang Gampang, maka diharapkan penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi perkalian dan pembagian dengan gampang dan efektif. Adapun bentuk fisik dari rancangan media pembelajaran “Kalingga” seperti tampak pada Gambar di bawah ini.



Gambar. 1 Rancangan media “Kalingga”

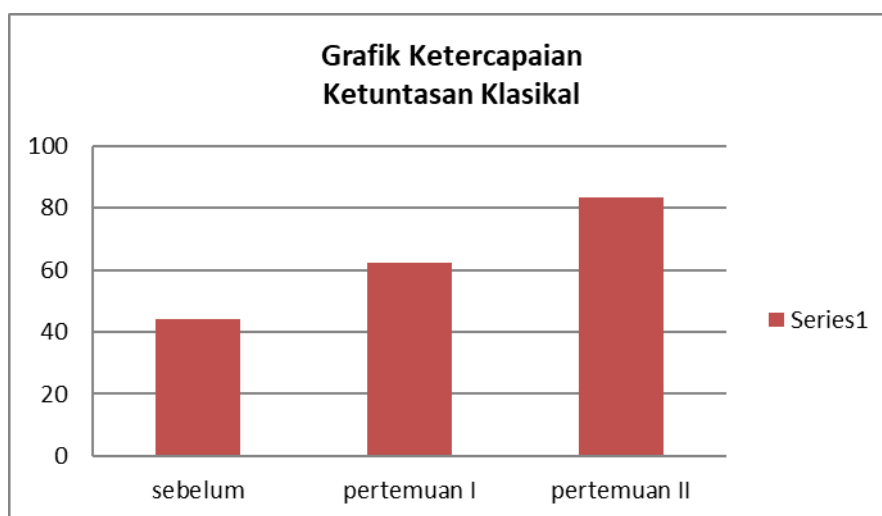


Gambar 2. Media “Kalingga” yang sudah jadi

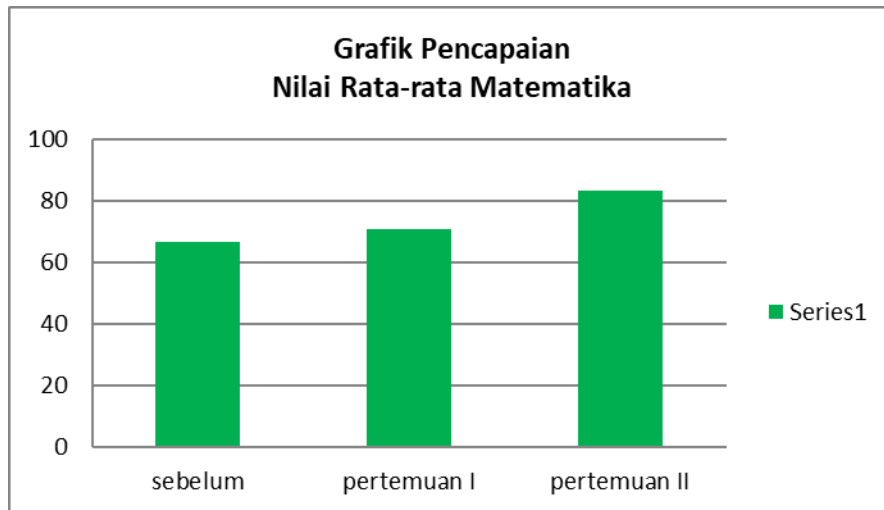
Rangkaian kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media pembelajaran “Kalingga” telah selesai dilaksanakan, penulis dapat merefleksikan hasil pembelajaran sebagai berikut :

1. Sebelum menggunakan media pembelajaran “Kalingga”, ketuntasan klasikal hanya mencapai angka 48 % dengan rata-rata nilai 66,51.
2. Pada pertemuan pertama dengan menggunakan media pembelajaran “Kalingga”, ketuntasan klasikal mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu hasil perolehan angka mencapai 62,50 % dengan rata-rata nilai 70,62.
3. Pada pertemuan kedua dengan menggunakan media pembelajaran “Kalingga” menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan, yaitu ketuntasan klasikal mencapai 83,33 % dengan rata-rata nilai 81,45.
4. Pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian dari pra pertemuan, pertemuan I dan pertemuan II dapat dijelaskan dengan menggunakan grafik sebagai berikut.

Tabel 1. Grafik ketuntasan klasikal



Tabel 2. Grafik rata-rata kelas



5. Dari refleksi hasil pembelajaran dan tabel yang telah disajikan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran “Kalingga” dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas 2, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Selain itu, metode demonstrasi yang melibatkan seluruh siswa juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian dan pembagian di kelas 2. Dengan melibatkan siswa secara langsung, maka siswa mempunyai pengalaman belajar secara langsung, sehingga konsep yang didapatkannya terasa lebih bermakna dan tertanam dengan lebih mendalam.



Gambar. 3 Implementasi media “Kalingga” di kelas

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, khususnya pada siswa di kelas rendah, karena pada fase perkembangan ini, siswa bisa menangkap materi dengan baik jika menggunakan benda yang nyata/konkrit. Media pembelajaran “Kalingga”, yang merupakan akronim dari Perkalian dan Pembagian yang Gampang, merupakan salah satu media pembelajaran sederhana yang bisa meningkatkan minat belajar siswa tentang materi perkalian dan pembagian di kelas rendah. Penerapan media pembelajaran “Kalingga”

sangatlah mudah, karena didesain layaknya permainan sederhana yang biasa dimainkan oleh anak-anak, sehingga siswa merasa senang dan secara tidak langsung mendapat ilmu tentang konsep perkalian dan pembagian. Penggunaan media pembelajaran “Kalingga” dapat meningkatkan hasil pembelajaran, baik nilai hasil belajar secara individu maupun ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa juga berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran tentang penanaman konsep perkalian dan pembagian di kelas rendah.

4.2 Saran

Dalam proses mentransfer ilmu kepada siswa sebaiknya menggunakan media pembelajaran, agar siswa dapat memahami suatu konsep secara lebih bermakna. Media pembelajaran yang digunakan seharusnya mengacu pada materi yang sesuai dengan fase perkembangan intelektual siswa. Guru sebagai pelaku pendidikan seharusnya selalu berusaha berinovasi dalam setiap proses pembelajaran agar prestasi belajar siswa bisa lebih maksimal.

Daftar Pustaka

- Arifin, Zaenal.2015.Evaluasi Pembelajaran.Bandung.PT Remaja Rosdakarya
- Fatkhurrohman Pupuh, Sutikno Sobry.2009.Strategi Belajar Mengajar.Bandung. Refika Aditama
- Hasibuan, Mujiono (2006) Metode Pembelajaran diakses dari <http://nurhibitullah.blogspot.co.id/2016/06/metode-demonstrasi-pengertian-ciri.html> tanggal 3 Januari 2018
- Komalasari Kokom. 2015. Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung : Refika Aditama
- Samani Muchlas. 2015. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung : Rosda
- Sanjaya Wina. 2013. Penelitian Pendidikan. Bandung : Kencana Prenada Media Group
- Semiawan, Conny R. 2008. Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar. Jakarta. Indeks
- Susilana Rudi,Riyana Cepi.2012. Media Pembelajaran.Bandung : Wacana Prima