

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR INPRES ENDE 7 KABUPATEN ENDE

Marselina Wali¹, Virgilius Bate Lina², Agnes Remi Rando³, Agustina Pali⁴
^{1,2,3}) Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores
e-mail: marselinawali0103@gmail.com

Abstrak

Sosialisasi penggunaan media pembelajaran matematika di SD Inpres Ende 7 dilaksanakan berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah maupun guru tentang kondisi pembelajaran matematika yang sesungguhnya dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan PKM ini, memiliki tujuan untuk: 1) Menerapkan konsep bangun datar, 2) Mendemonstrasikan cara menggunakan media pembelajaran berbasis budaya daerah, 3) Membiasakan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, 4) meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran, 5) membuka wawasan berpikir guru agar merasa penting memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar setiap hari. Hasil yang diperoleh setelah sosialisasi berlangsung bahwa para guru dan siswa sangat antusias dan situasinya sangat menyenangkan. Manfaat lain dari kegiatan PKM ini dapat membuka wawasan para guru bahwa media pembelajaran tidak harus mengeluarkan banyak biaya dan waktu untuk pengadaan melainkan dibutuhkan kreativitas untuk memanfaatkan berbagai potensi dan kekayaan yang ada di lingkungan sekolah itu sendiri sehingga dapat membantu proses pembelajaran matematika menjadi lebih efektif dan efisien. Karena kreatifitas guru dapat merubah pola pikir siswa yang mengatakan bahwa matematika itu sulit dan membosankan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

Kata kunci: Sosialisasi, Media, Matematika

Abstract

Socialization of the use of mathematical learning media in SD Inpres Ende 7 is carried out based on the results of interviews with the head of the school as well as teachers about the actual conditions of learning mathematics when learning is taking place. The objectives of these activities are to: 1) Implement the concept of flat building, 2) demonstrate how to use local cultural-based learning media, 3) Get students familiar with the use of learning media that corresponds to the materials they are studying, 4) Increasing teacher creativity in creating learning media, 5) Opening up teachers' thinking horizons so that they feel it is important to utilize media in the teaching and learning process every day. The results obtained after the socialization took place that the teachers and students were very enthusiastic and the situation was very pleasant. Other benefits of these activities can open up the insight of teachers that the learning media does not have to spend a lot of cost and time on the procurement but rather requires creativity to exploit the various potential and wealth that exists in the school environment itself so that it can help the learning process of mathematics to be more effective and efficient. Because the teacher's creativity can change the way students think that mathematics is difficult and boring into fun and easy to understand.

Keywords: Socialization, media, mathematics

PENDAHULUAN

Menurut Ahmad Susanto (2013: 186) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Adapun tujuan umum matematika di SD adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Havighurst (Ahmad Susanto, 2013) pada masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah yaitu usia 6-12 tahun, memiliki tugas perkembangan sebagai berikut: a) belajar ketrampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari, b) membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai organisme yang sedang tumbuh berkembang, c) belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya, d)

belajar peranan sosial yang sesuai dengan pria atau wanita, e) mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari, f) mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai, g) mencapai kebebasan pribadi, h) mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok dan institusi-institusi sosial.

Piaget (Thobroni, 2015: 93), mengatakan bahwa konstruktivisme adalah pengetahuan yang dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses di mana anak mengevaluasi dan mencoba memahami informasi baru. Sedangkan

SD Inpres Ende 7 merupakan salah satu SD Inpres yang terdapat di kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende. Sumber daya manusia yang terdapat di SDI ini terdiri dari para guru yang merupakan gabungan guru yang berstatus PNS dan guru honorer. Para guru pada SDI Ende 7 memiliki berbagai program salah satunya adalah peningkatan kinerja guru melalui kerjasama dengan pihak lain yang dapat membantu para guru ini untuk terus secara berkelanjutan mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Selain itu para guru di SDI Ende 7 sangat terbuka untuk berbagai kegiatan ilmiah yang ditawarkan dari luar walaupun tidak terprogram sebelumnya. Ini artinya bahwa para guru memiliki semangat yang tinggi untuk meningkatkan profesionalitasnya. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru, hampir semua guru menginginkan ada perubahan yang positif yang berdampak pada peningkatan kompetensi siswa melalui pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas sehingga para siswa memiliki kemampuan akademik yang bagus dan karakter yang baik.

Beberapa permasalahan yang dialami berdasarkan hasil wawancara terhadap kepala sekolah dan guru menyatakan bahwa pada proses pembelajaran matematika masih menggunakan cara lama yaitu 1) guru menjelaskan materi kemudian siswa diberikan contoh soal dan dikerjakan di papan tulis untuk mengecek tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran, 2) sedikit sekali siswa yang aktif pada saat pembelajaran matematika berlangsung, 3) hampir tidak pernah menggunakan alat bantu pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Kegiatan ini dilatarbelakangi atas dasar kebutuhan para siswa untuk mengetahui cara belajar matematika yang lebih bermakna, lebih menyenangkan dan mampu tersimpan lama dimemori jangka panjang siswa itu sendiri. Dengan kegiatan PKM ini diharapkan mampu mengubah pola pikir siswa yang pada awalnya belajar matematika merupakan sesuatu yang membosankan, sulit dan kaku menjadi belajar yang terbuka, menyenangkan dan enjoi. Di lain sisi juga atas tuntutan Tridharma perguruan tinggi bagi para dosen, dalam hal ini adalah dosen dan mahasiswa PGSD Uniflor untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat sebagai bentuk aplikasi dari pengajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Adapun beberapa contoh pengabdian kepada masyarakat yang relevan dengan kegiatan ini antara lain: 1) PKM sosialisasi media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 064034 Medan Johor (Fita Fatria), 2) Sosialisasi penggunaan media pembelajaran pada guru SD Negeri 1 Kapoa Buton Selatan (Agusalim, dkk). Dari kedua artikel di atas memiliki beberapa tujuan penting di antaranya menyadarkan para guru dan siswa betapa pentingnya pembelajaran menggunakan media dan juga meningkatkan kreatifitas guru untuk menciptakan media pembelajaran agar suasana belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Kegiatan PKM yang dilaksanakan di SDI Ende 7 Kecamatan Ende Timur Kabupaten Ende ini, sesungguhnya memiliki tujuan untuk: 1) Menerapkan konsep bangun datar, 2) Mendemonstrasikan cara menggunakan media pembelajaran berbasis budaya daerah, 3) Membiasakan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang mereka pelajari di kelas, 4) meningkatkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran, 5) membuka wawasan berpikir guru agar merasa penting memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar setiap hari.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pemberian informasi kepada guru-guru mengenai penggunaan media pembelajaran matematika guna mempermudah dan memperlancar proses belajar mengajar di dalam kelas.

Ada beberapa tahapan dalam kegiatan ini antara lain:

a. Tahap Persiapan

Dalam tahap ini dilakukan survey dan penentuan lokasi sasaran kegiatan PKM

b. Tahap Pelaksanaan

Memberikan panduan untuk dibaca terlebih dahulu oleh para guru dan siswa yang mewakili dari setiap kelas.

c. Tahap Pelatihan

Ada beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan ini antara lain: presentasi, demonstrasi, dan latihan. Metode presentasi digunakan untuk memaparkan materi matematika sekolah dasar yang sesuai dengan media yang kita gunakan dalam sosialisasi tersebut. Metode demonstrasi yaitu mendemonstrasikan keterhubungan antara media dengan materi yang relevan. Sedangkan metode latihan digunakan untuk mengajarkan cara pemanfaatan media sesuai dengan materi kepada siswa maupun guru.

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2022 mulai pukul 09.00-13.00 WITA. Kegiatan berlangsung di SD Inpres Ende7, Kecamatan Ende Timur, Kabupaten Ende. Tim pelaksana adalah dosen dan mahasiswa Prodi PGSD Universitas Flores.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Hamka, 2019 bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pelajaran agar lebih efektif dan efisien. Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media sangat memudahkan siswa karena dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit.

Beberapa cara yang efektif untuk merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien, antara lain:

- a. Media harus dirancang sesederhana mungkin sehingga jelas dan mudah dipahami oleh siswa
- b. Media hendaknya dirancang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan
- c. Media hendaknya dirancang tidak terlalu rumit dan tidak membuat anak-anak menjadi bingung
- d. Media hendaknya dirancang dengan bahan-bahan yang sederhana dan mudah didapat tetapi tidak mengurangi makna dan fungsi media itu sendiri
- e. Media dapat dirancang dalam bentuk model, gambar, bagan terstruktur, dan lain-lain, tetapi dengan bahan yang murah dan mudah didapat sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media dimaksud. (Supriyono, 2018)

Adapun beberapa factor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran di ruang kelas, antara lain:

- a. Faktor kemampuan guru
- b. Faktor sarana dan prasarana, penunjang proses pembelajaran
- c. Faktor lingkungan sekolah
- d. Faktor penggunaan alat bantu mengajar (media pembelajaran). Factor kemampuan guru di sini menyangkut dua kemampuan dasar yakni kemampuan mendesain program dan keterampilan mengkomunikasikannya kepada siswa. (Supriyono, 2018)

Menurut Daryanto (2010:12) ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- a. Landasan filosofis berpendapat bahwa dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang sesuai dengan karakteristik.
- b. Landasan psikologis menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak.
- c. Landasan teknologi merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar mempunyai tujuan dan terkontrol.
- d. Landasan empiris yaitu pemilihan media pembelajaran hendaknya atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar dan karakteristik media itu sendiri.

Hasil yang diperoleh setelah sosialisasi berlangsung bahwa para guru dan siswa sangat antusias dan situasinya sangat menyenangkan. Manfaat lain dari kegiatan PKM ini dapat membuka wawasan para guru bahwa media pembelajaran tidak harus mengeluarkan banyak biaya dan waktu untuk pengadaan

melainkan dibutuhkan kreativitas untuk memanfaatkan berbagai potensi dan kekayaan yang ada di lingkungan sekolah itu sendiri sehingga dapat membantu proses pembelajaran matematika menjadi lebih efektif dan efisien.

Adapun rangkaian kegiatan PKM di antaranya:



Gambar1:Kegiatan diawali dengan doa bersama



Gambar2:Menyanyikan Lagu Indonesia raya



Gambar3:Sambutan Kepala Sekolah



Gambar4:Penyampaian Materi tentang Media Pembelajaran secara Umum



Gambar5:Penjelasan materi tentang Contoh Media Pembelajaran Matematika SD



Gambar6:Demonstrasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika



Gambar7: Siswa Siswi dan Guru-Guru sangat antusias



Gambar8: Penyerahan Media Pembelajaran Sebagai Cinderamata Bagi SDI Ende

SIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan PKM dapat disimpulkan bahwa para siswa sangat berpotensi dan antusias untuk menerima hal-hal baru. Sedangkan para guru juga sangat berkompeten untuk menciptakan inovasi pembelajaran hanya karena banyak waktu disita untuk menyelesaikan administrasi pembelajaran dan juga jam mengajar yang terlalu banyak sehingga yang difokuskan adalah penggunaan metode ceramah dan latihan soal pada pembelajaran matematika. Namun setelah dibuka wawasannya maka menggugah mereka untuk memanfaatkan berbagai potensi yang mereka miliki di lingkungan sekolah sehingga proses pembelajaran mengalami perubahan yang juga akan berimbas pada hasil yang jauh lebih baik dari sebelumnya serta iklim belajarpun menjadi lebih baik dan menyenangkan.

SARAN

Kepada kepala sekolah SDI Ende 7 agar dapat memanfaatkan fungsi kontrolnya untuk mewajibkan mengontrol pembelajaran secara kontinu dalam menggunakan media sebagai alat bantu sehingga siswa-siswi menjadi lebih antusias dan pembelajaran pasti lebih menyenangkan yang akan berdampak pada hasil belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak dan secara khusus bagi kepala sekolah, guru dan semua siswa-siswi SD Inpres Ende 7 yang telah menyediakan ruang dan waktu serta keterlibatan secara langsung dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusalim., Azaz Akbar., Kamarudin., A. Muh Ali., Yurfiah., & Asril. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Pada Guru SD Negeri 1 Kapoa Buton Selatan. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Buton, 9 (1), 94-102. <https://doi.org/10.35326/pkm.v5i2.1192>
- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Medya.
- Fita Fatria. (2021). PKM Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 064034 Medan Johor. Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, 8 (1), 95-101.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo pada Mata Kuliah Fisika Dasar di program Studi Pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2 (1), 19-33.
- Heruman.2010. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Septy Burfadhillah & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). Pengertian Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Supriyono, Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Susanto, Ahmad. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- M. Thobroni. (2015). Teori dan Praktek. Yogyakarta: Ar-ruzz Media