

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BENDA KONKRET GELAS AJAIB
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERKALIAN PESERTA DIDIK DI
KELAS 4 SDIT AL MUQORROBIN**

Encep Andriana¹, Siti Rokmanah², Adlin Putri Pinanggih³

¹²³PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

1andriana1188@untirta.ac.id, 2sitirokmanah@untirta.ac.id,

32227200074@untirta.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the effectiveness of using magic glass concrete object learning media to improve students' multiplication skills in grade 4 SDIT Al Muqorrobin. This study employs descriptive qualitative research. The subjects in this study were all SDIT Al Muqorrobin class IV A students, a total of 19 students. According to the findings of the researchers, the use of the magic glass concrete object media in the classroom has been shown to be capable of creating an interactive classroom environment and increasing students' enthusiasm for learning. The use of magic glass concrete object media has been shown to improve students' multiplication abilities.

Keywords: Media, Concrete Object, Multiplication

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran benda konkret gelas ajaib untuk meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik di kelas 4 SDIT Al Muqorrobin. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A SDIT Al Muqorrobin yang berjumlah 19 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, dalam penerapan media benda konkret gelas ajaib ini terbukti mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif dan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Penerapan media benda konkret gelas ajaib juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.

Kata Kunci: Media, Benda Konkret, Perkalian

A. Pendahuluan

Matematika sangatlah penting untuk diberikan kepada semua peserta didik melalui proses pembelajaran di sekolah. Matematika memiliki peran yang besar dalam

kehidupan manusia. Dengan pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan mengelola informasi serta mampu berpikir secara logis, kritis, dan kreatif. Hal tersebut seperti

yang diungkapkan oleh Kosasih Djahiri (2007: 1) bahwa Pembelajaran matematika bertujuan menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari membentuk sikap logis, kritis, cermat, dan disiplin. Sehingga sebagai seorang guru harus senantiasa berupaya dalam meningkatkan proses pembelajaran matematika yang nantinya akan membuahkan hasil belajar yang optimal serta tujuan pembelajaranpun dapat tercapai dengan efektif.

Namun pada realitanya, masih ditemukan problematika yang terjadi ketika proses pembelajaran matematika berlangsung. Salah satu problematika yang ditemukan oleh peneliti ketika dilapangan berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas 4 SDIT Al Muqorrobin adalah rendahnya kemampuan perkalian peserta didik. Selama pembelajaran matematika perkalian berlangsung, hampir seluruh peserta didik terlihat kurang antusias dan kurang fokus. Hal tersebut diduga terjadi karena pembelajaran tidak dikemas secara menarik dengan menggunakan alat pendukung seperti media yang

menarik. Guru hanya menjelaskan materi perkalian dengan menuliskannya di papan tulis, sehingga peserta didik merasa jenuh, bosan, dan tidak bersemangat. Maka untuk mengatasi problematika tersebut dibutuhkan suatu media yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga antusiasme peserta didik dapat meningkat.

Menurut (Sadiman, 2008) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat memberikan rangsangan atau stimulus terhadap pikiran, minat, serta perhatian siswa. Sedangkan menurut (Adam, 2015) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis yang dapat membantu guru untuk memudahkan menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai.

Dengan adanya media peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara, dan berimajinasi semakin terangsang (Tafonao, 2018). Dari beberapa pendapat ahli tersebut,

dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang interaktif ketika pembelajaran berlangsung dan meningkatkan antusiasme, motivasi, serta fokus peserta didik. Selain itu, dengan adanya bantuan media yang sesuai dalam proses pembelajaran, dapat membantu peserta didik dalam mempelajari dan memahami isi materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

Pemilihan media yang akan diterapkan pada pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya. Pada peserta didik usia Sekolah Dasar dalam proses belajarnya masih harus melakukan kegiatan fisik dengan benda konkret atau nyata, hal tersebut seperti yang didukung oleh teori belajar Bruner, Piaget dan Vygotsky (Siegler, 2006). Penggunaan media benda konkret pada peserta didik SD pada pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang konkret sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep materi dan mengingatnya, selain itu juga dapat menstimulus perhatian serta motivasi peserta didik. Media permainan dapat

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong anak menjadi kreatif, dapat mengembangkan ide, serta pemahaman.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengajukan solusi terkait problematika rendahnya kemampuan perkalian pada peserta didik kelas 4 SDIT Al Muqorrobin yaitu dengan menggunakan media benda konkret yang diberi nama "Gelas Ajaib". Media yang dipilih tentunya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah melalui tahap observasi dan wawancara dengan wali kelas 4 SDIT Al Muqorrobin. Dengan penggunaan media benda konkret gelas ajaib pada pembelajaran matematika ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dan pemahaman konsep perkalian peserta didik kelas 4, serta diharapkan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar.

Penelitian ini difokuskan pada Penerapan Media Pembelajaran Benda Konkret Gelas Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Peserta Didik di Kelas 4 SDIT Al Muqorrobin. Berdasarkan fokus permasalahan tersebut, maka yang

menjadi tujuan pada penelitian ini yaitu yaitu:

1. Untuk mengetahui proses penerapan media benda konkret gelas ajaib dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan media benda konkret gelas ajaib dalam meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik.

Adapun penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan juga kontribusi antara lain: (1) Bagi guru: penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, guru dapat merancang pembelajaran yang menarik sehingga konsep-konsep matematika yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik dan tujuan yang dirumuskan dapat tercapai secara efektif dan efisien. (2) Bagi peserta didik: dengan penelitian ini berkontribusi untuk meningkatkan antusiasme, minat, motivasi, dan kemampuannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. (3). Bagi sekolah: hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam rangka perbaikan kualitas proses dan juga hasil pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Al muqorrobin, Kota Cilegon. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media benda konkret gelas ajaib untuk meningkatkan kemampuan perkalian matematika peserta didik. Subyek penelitian adalah yang menjadi sampel dalam penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A SDIT Al Muqorrobin yang berjumlah 19 peserta didik.

Terdapat 3 cara teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini berlangsung pada awal bulan September 2022 dan pertengahan bulan Oktober 2022. Teknik analisis data yang peneliti lakukan melalui 3 tahapan yaitu 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, 3) penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas, peneliti memperoleh permasalahan pada proses pembelajaran yang penting. Permasalahan tersebut

berkaitan dengan kesulitan pembelajaran matematika pada materi perkalian di kelas 4. Sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan perkalian peserta didik kelas 4 di SDIT Al Muqorrobin masih rendah. Ketika observasi berlangsung, peserta didik terlihat kurang memahami materi perkalian yang dijelaskan oleh guru. Mereka terlihat tidak fokus, tidak antusias, dan tampak kebingungan ketika materi dijelaskan. Ketika guru memberikan kesempatan untuk mengerjakan soal perkalian di papan tulis kepada peserta didik, mereka masih harus dibimbing dalam mengerjakannya secara perlahan oleh guru.

Setelah melakukan observasi dan wawancara lebih lanjut bersama wali kelas 4 SDIT Al muqorrobin, ditemukan faktor-faktor yang menjadi penyebab dari permasalahan rendahnya kemampuan perkalian peserta didik. Faktor-faktor tersebut antara lain yaitu motivasi peserta didik dalam belajar masih rendah, hal tersebut dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak memerhatikan guru yang sedang menjelaskan materi dan berbicara serta bercanda dengan teman disampingnya. Mereka

belum mengetahui apa manfaat dari pembelajaran matematika tersebut. Faktor yang kedua yaitu masih terdapat peserta didik yang belum lancar dalam penjumlahan, ketika peserta didik dibimbing menyelesaikan operasi hitung perkalian bersama guru, terdapat peserta didik yang tampak kesulitan dalam melakukan penjumlahan untuk mendapatkan hasil dari perkalian tersebut. Faktor lain yang menjadi sorotan yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi, sehingga pelaksanaan pembelajaran cenderung membosankan, kurang membangkitkan antusiasme, fokus, dan semangat peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan dan faktor-faktor penyebab diatas, upaya yang diajukan peneliti dalam menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan media benda konkret gelas ajaib pada pembelajaran matematika materi perkalian. Pemilihan media benda konkret gelas ajaib ini didukung teori belajar Bruner, Piaget dan Vygotsky (Siegler, 2006) yang mengemukakan bahwa pada peserta didik usia Sekolah Dasar dalam proses

belajarnya masih harus melakukan kegiatan fisik dengan benda konkret atau nyata. Selain itu, menurut teori Piaget (Siegler dkk, 2006) menyatakan bahwa anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret dimana anak belum bisa memahami hal yang abstrak.

Media benda konkret gelas ajaib ini adalah salah satu jenis media visual yang di dalamnya berisikan pesan atau materi pembelajaran yang disajikan secara kreatif dan menarik dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Media konkret gelas ajaib ini berupa 10 gelas berwarna-warni yang dikaitkan pada papan kardus persegi panjang yang dilapisi karton berwarna hitam. Kemudian, pada bagian ujung kiri atasnya ditambahkan 1 gelas berwarna emas yang berfungsi untuk menyimpan beberapa stik kayu sebagai alat hitungnya.

Adapun proses penerapannya yaitu diawali guru mengenalkan nama media tersebut, bagian-bagian serta fungsinya. Kemudian guru mengajukan pertanyaan untuk memberikan stimulus peserta didik misal $2 \times 3 = \dots$, lalu guru mengajak semua peserta didik untuk

menyelesaikan soal tersebut dengan bantuan media benda konkret gelas ajaib. Untuk $2 \times 3 = \dots$ artinya kita harus mengisi tiap gelas 1, 2, dan 3 dengan 2 stik kayu. Untuk menentukan hasilnya yaitu dengan menjumlahkan semua stik kayu pada semua gelas. Maka akan didapatkan hasil $2+2+2=6$ stik kayu. Jadi, $2 \times 3 = 6$. Media alat peraga konkret ini dikembangkan dengan menambahkan roda berputar yang berisi angka-angka. Roda berputar ini berfungsi dalam aktivitas permainan peserta didik secara berkelompok di depan kelas secara bergantian. Ketika roda berputar tersebut berhenti maka angka yang ditunjuk oleh tanda panah akan digunakan dalam operasi hitung perkalian yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompoknya. Jika jawaban yang diperoleh adalah benar maka akan diberikan point.

Selama proses penerapan media benda konkret gelas ajaib pada pembelajaran matematika materi perkalian ini berlangsung di kelas 4 SDIT Al Muqorrobin, peserta didik terlihat sangat antusias dalam belajar, dari sikap antusiasme tersebut terlihat adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Mereka

fokus memerhatikan guru ketika sedang mengenalkan dan menjelaskan cara menyelesaikan operasi hitung perkalian dengan menggunakan media benda konkret gelas ajaib ini. Bahkan sebelum media tersebut dikenalkan, banyak peserta didik yang mengajukan pertanyaan benda apakah itu. Tidak sedikit pula peserta didik yang ingin mencoba media benda konkret gelas ajaib ini secara langsung. Tidak hanya itu, dengan adanya aktivitas permainan secara berkelompok berhasil membangun suasana kelas yang interaktif antara guru dengan peserta didik, dan juga peserta didik dengan peserta didik yang lain. Peserta didik tampak senang ketika mendapatkan hasil hitung perkalian yang benar.

Setelah melaksanakan pembelajaran materi perkalian dengan menggunakan media benda konkret gelas ajaib ini, diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari 19 siswa, terdapat 16 peserta didik yang berhasil menyelesaikan soal operasi hitung perkalian dengan benar secara mandiri. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media benda konkret gelas ajaib ini

terbukti mampu meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik kelas 4 SDIT Al Muqorrobun.



Gambar 1 Media Benda Konkret Gelas Ajaib



Gambar 2 Kegiatan peserta didik menggunakan media.

E. Kesimpulan

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan adanya bantuan media yang sesuai dalam proses pembelajaran, dapat membantu peserta didik dalam

mempelajari dan memahami isi materi atau pesan yang disampaikan oleh guru. Sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Dalam proses penerapan media benda konkret gelas ajaib pada pembelajaran matematika materi perkalian di kelas 4 SDIT Al Muqorrobin, terbukti mampu meningkatkan rasa antusiasme, motivasi, dan semangat peserta didik dalam belajar. Tidak hanya itu, penerapan media gelas ajaib ini mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif.

Hasil dari penerapan media benda konkret gelas ajaib ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan perkalian peserta didik kelas 4 SDIT Al Muqorrobin.

Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Menggunakan Media Wayangmatika. *Pancaran*: 5(3), 51-60.

DAFTAR PUSTAKA

- Natal, S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Alat Peraga Konkrit di Kelas III SDN 36 Serimbang.
- Nurfadhillah, S. dkk. (2021) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, (3)2, 243-255.
- Wahyuningtyas, D. & Ladamay, I. (2016). Meningkatkan Pemahaman