

MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Ahmad Yusron ¹, Dwi Nasykhatul Muffidah ², Ida Rahmawati ³, Nisriinaa Firyaaal Lahfah ⁴, Rasilah ⁵

¹²³⁴⁵ STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu, Jawa barat, Indonesia

nasykhatul@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran di pelajaran matematika menurut beberapa penelitian yang sudah dilakukan. Media pembelajaran matematika bermanfaat untuk menyampaikan peran melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong siswa dalam jalannya proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan dan mereview semua artikel terkait pendidikan matematika dalam kurun waktu 2019-2024. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 15 artikel jurnal. Berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa media pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan kemampuan matematika peserta didik.

Sejarah Artikel

Submitted: 19 Juli 2024

Accepted: 22 Juli 2024

Published: 29 Juli 2024

Kata Kunci

Media, Matematika, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi anak, Dimana matematika akan membantu siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang (Wangge, 2020) ada dalam kehidupan sehari-hari, serta matematika merupakan sarana untuk berpikir logis dan jelas (Arsana, dkk. 2019).

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa sekarang dan nanti (Supriyanti, 2020). Dalam memahami konsep matematika, peserta didik perlu diberikan rangkaian ke kegiatan nyata yang logis. Dengan demikian, alat bantu belajar diperlukan dalam pembelajaran matematika. Keberadaan media pembelajaran matematika dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan (Wangge, 2020). Dan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang mengerikan. Selain mengerikan, matematika juga dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan yang hanya membahas mengenai angka rumus, gambar dan operasi hitung. Hal ini seharusnya menjadi perhatian khusus oleh para guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan soal soal latihan yang ada dalam buku pedoman, ang cakupnya dapat digambarkan terlalu terbatas. Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masihn menemui kesulitan memahami materi terutama materi matematika (Putri, dkk, 2020).

Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan pesan berupa pikiran, perasaan, dan perhatian yang sangat berguna dalam pembelajaran. Media juga dapat membantu mengajarkan konsep-konsep abstrak sehingga akan lebih mudah diterima oleh peserta didik. Dalam pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung penggunaan media yang tepat. Media

pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif akan dapat membuat anak menjadi senang belajar dan pada akhirnya membuat mereka termotivasi belajar dan diharapkan matematika tidak lagi menjadi pelajaran yang sulit bagi anak didik. Ada begitu banyak media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran. Beberapa penelitian mengenai media pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat banyak media yang dapat menjadi alternatif pembelajaran jarak jauh seperti video pembelajaran (Dewasni dkk, 2021).

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran (Rahmila, dkk, 2022). Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran (Adawiyah, 2019). Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan jaman dengan kebutuhan pembelajar saat ini, yang merupakan kaum pelajar milenial.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi literatur (*literature study*). Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa referensi seperti jurnal. Hasil rangkuman dari beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan: (1) apa saja media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, (2) bagaimana kelayakan media pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar. (3) bagaimana perubahan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran pada pelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh dari beberapa artikel yang terkait penggunaan media pembelajaran pada pelajaran matematika di sekolah dasar. Tahapan awal yang dilakukan pada penelitian ini adalah merumuskan masalah dan mengumpulkan data dari beberapa jurnal yang terkait melalui pencarian jurnal elektronik. Berdasarkan hasil pencarian oleh peneliti mendapatkan beberapa jurnal yang relevan. Data artikel tersebut kemudian diolah dengan metode merangkum serta menentukan intisari dari hasil penelitian penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

Pendidikan matematika merupakan pendidikan yang sangat penting dalam membentuk landasan pengetahuan peserta didik sehingga harus di ajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. Pendidikan matematika sangat penting bagi seorang anak untuk diperoleh mulai dari lingkungan sekolah dasar (Litau et al., 2024). Sejalan dengan (Asyidah et al .,2023) yang menyatakan bahwa mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik, mulai dari pendidikan awal mereka, untuk tujuan membekali mereka dengan keterampilan penting penalaran logis, pemikiran analitis, pendekatan sistematis, evaluasi kritis, serta membina proses berfikir kreatif mereka, selain mempromosikan kemampuan kolaboratif mereka.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pada

dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Menurut Juhaeni (2023) Media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar merupakan hal sangat penting karena dapat membantu anak dalam memahami konsep matematika. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran sangat cocok dengan tahap berpikir SD pada tahap operasional konkrit (tahap berpikir Piaget)

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh kemampuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Purba, Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-aat grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Nurfadhillah, dkk. 2021).

Media pembelajaran berfungsi sebagai media dimana pesan-pesan, yang mencakup pikiran, emosi, dan fokus, disampaikan terbukti sangat berharga dalam proses memperoleh pengetahuan. Selain itu, platform media ini membantu penyebaran ide-ide abstrak untuk memastikan pemahaman dan asimilasi yang mulus diantara individu dalam pendidikan (Hasiri et al., 2021).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan peran melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong siswa dalam jalannya proses pembelajaran.

Menurut penelitian (Permatasari, dkk, 2021) bahwa media pembelajaran berupa alat peraga jam sudut di kelas IV SD Negeri Cikasungka I dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada peserta didik sekolah dasar. Menurut penelitian (Fitri, 2023) media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di SDN Cikereteg 1 diantaranya menggunakan media gambar, puzzel, games, video dan alat peraga sangat efektif digunakan, karena dalam belajar siswa tidak merasa bosan dan dapat mudah memahami materinya.

Menurut penelitian (Pradiani, 2023) media pembelajaran pop-up book matematika materi bangun ruang sudah sangat layak dari aspek valid, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SDN 45 Mataram.

Menurut penelitian (Firman, 2024) penggunaan aplikasi wordwall dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar karena media pembelajaran berbasis aplikasi wordwall dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materinya.

Menurut penelitian (Muslihatun, dkk, 2019) media pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 3 Karangasem menggunakan media pembelajaran permainan Congklak Bilangan (COGAN) pada materi tentang FPB dan KPK, proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dengan menggunakan media congklak dapat memudahkan guru-guru dalam menerangkan pelajaran.

Dalam proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode pengajaran dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode pengajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang

sesuai. Meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, seperti tujuan, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung. Dalam pembelajaran khususnya konsep dasar matematika SD, dengan alat pembelajaran matematika, materi matematika yang abstrak disajikan ke dalam pendekatan yang lebih konkret, ada visualisasinya, serta manfaat dalam mempelajari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Pada proses pembelajaran terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode pengajaran dan media pengajaran. Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa sekarang dan nanti. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai penyebaran ide-ide abstrak untuk memastikan pemahaman dan asimilasi yang mulus diantara individu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding 3rd Connects 2019 Education Transformation in Facing Industrial Revoution 4.0*, 183-187.
- Arsana, I. K., Suarjana, M., & Arini, N. W. (2019). Pengaruh Penggunaan Mind Mapping Berbantuan Alat peraga Tangga Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 99-107.
- Asyidah, A. Z. U. M. I. R., Estari, S. R. I. I. N. L., & Asanah, U. S. H. (2023). ANALISIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, 2948–2962.
- Firman, Desyandri, & Nuria, S. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2264-2273.
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar . *Karimah Tauhid*, 442-447.
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69.
<https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Jannah, F. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (n.d.). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
- Juhaeni, Ariyanti, D., Sa'adah, N., & Safaruddin. (2023). Pengembangan Media travel Snake-Ladder Game dalam Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 233-245.
- Litau, F. Y., Sinisuka, K., Tanjung, N. A., & Ifroh, U. (2024). Pengenalan “ Math Games ” Untuk Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung di Sekolah Dasar. 2(1).
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimuddin, R. L., Fijatullah, R. N., Nisa, E. U., & Sari, C. K. (2019). PEMANFAATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN CONGKLAK BILANGAN SEBAGAI

INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14-22.

Nurfadhillah, S., Nurfalalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 225-242.

Permatasari, K. T., Apriyanti, E., & Fitriyani, Z. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Alat Peraga Jam Sudut. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 83-88.

Pradiani, N. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas v Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1456-1469.

Rahmila, R., Iriana, R., Kusasi, M., & Leny. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 188-201.

Supriyanti, A. (2020). Prediksi Jumlah Calon Peserta Didik Baru Menggunakan Metode Double Exponential Smoothing Dari Brown. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika dan Statistika*, 56-62.

Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Faktual: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* , 31-38.