

BELAJAR MATEMATIKA ASIK (MASAK) DENGAN ALAT PERAGA MATEMATIKA DI SD GMT 29 TABOLABUI

Damaris Lalang¹⁾, Dewi Rosalina Alojaha²⁾, Reni Diana Mose³⁾

^{1,2,3}Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Tribuana kalabahi

Abstrak

Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting yang mendasari ilmu pengetahuan, namun bagi sebagian orang masih merasa matematika itu sulit untuk dipahami. Untuk menarik minat belajar matematika khususnya siswa di SD GMT 29 Desa Tabolabui maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang asik dan menyenangkan dan membuat siswa mudah memahami pelajaran matematika. Metode pembelajaran Matematika Asik (MASAK) bisa jadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Metode belajar ini dilakukan dengan memanfaatkan barang daur ulang yang dibuat menjadi alat peraga. Dengan metode belajar MASAK siswa tidak hanya memahami metode belajar matematika yang menyenangkan namun juga mengajarkan siswa agar bagaimana mengelola barang daur ulang untuk menjadi suatu objek yang bermanfaat baik bagi edukasi dan juga bagi lingkungan hidup.

Kata Kunci: Daur ulang, Matematika, Media pembelajaran

Abstract

Mathematics is one of the important subjects that underlie science, but for some people still find mathematics difficult to understand. To attract interest in learning mathematics, especially students at SD GMT 29 Tabolabui Village, we need a learning method that is fun and enjoyable and makes students easy to understand mathematics. The Cool Mathematics learning method (MASAK) can be an alternative to be used in the learning process. This learning method is done by utilizing recycled materials that are made into teaching aids. With the COOK learning method students not only understand the fun method of learning mathematics but also teach students how to manage recycled goods to become an object that is beneficial both for education and for the environment.

Keywords: Recycling, Mathematics, Learning media

Correspondence author: Damaris Lalang, dhamar.ipb14@gmail.com, Kalabahi-NTT, Indonesia

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu pelajaran yang penting dan mendasari ilmu yang lain. Matematika juga merupakan pelajaran yang menarik dan penuh tantangan karena memiliki banyak rumus untuk menghitung berbagai macam benda. Banyak yang menyukai pelajaran ini namun banyak juga yang merasa kesulitan untuk menyelesaikan soal matematika. Untuk menarik siswa agar lebih semangat dalam memahami pelajaran matematika diperlukan suatu metode belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran matematika dengan cara yang kreatif. Metode belajar Matematika Asik (MASAK) bisa menjadi salah satu alternatif untuk digunakan dalam menambah minat belajar siswa. Metode belajar ini dilakukan dengan memanfaatkan barang daur ulang yang dibuat menjadi alat peraga. Dengan metode belajar MASAK siswa tidak hanya memahami metode belajar matematika yang menyenangkan namun juga mengajarkan siswa agar bagaimana mengelola barang daur ulang untuk menjadi suatu objek yang bermanfaat baik bagi edukasi dan juga bagi lingkungan hidup.

Untuk menunjang kemampuan siswa dalam belajar matematika maka siswa diajarkan menggunakan berbagai sumber media pembelajaran yang menambah kemampuan siswa dalam berinteraktif, kreatif, sistematis dan berfikir logis. Untuk memudahkan mengajar suatu pengertian/konsep salah satunya menggunakan objek-objek, gambar dan benda-benda konkret atau semi konkret, dalam hal ini diperlukan suatu media/alat peraga yang bisa membawa materi dari konkret menuju abstrak (Hudojo,2005:160). Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pendidikan, menurut Schramm (1982) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (rifai dan sudjana, 2009). Miarso (2004) mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar.

Tujuan dari pengabdian ini adalah ingin mengetahui kreatifitas dan karakter konservasi pada siswa ditingkat Sekolah Dasar (SD) menggunakan alat peraga dari bahan daur ulang serta mengetahui respon dan antusiasme pada siswa ditingkat SD di Desa Tasi Kecamatan Lembur.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan di SD GMT 29 Tabolabui Desa Tasi. Pelaksanaan pendampingan dan pembelajaran dilaksanakan 1 hari pada kelas 3 (tiga)

dimana siswa masih kesulitan dalam belajar matematika khususnya Nilai Tempat Bilangan (NABILA). Oleh karena itu, maka dalam pengabdian menggunakan alat peraga ini harapannya agar mereka memiliki motivasi belajar matematika yang baik dan tertarik untuk belajar serta mengetahui atusiasme siswa disekolah dalam pembelajaran matematika yang lebih asik dan menyenangkan. Adapun mengenai materi, disesuaikan dengan standard media inovasi yang dibuat, yaitu mengenai Nilai Tempat Bilangan (NABILA). Pada proses pengabdian ini, permasalahan pendidikan menjadi sasaran utama yaitu bagaimana mengaktifkan dan merubah manajemen pembelajaran yang telah ada dengan menggunakan pendukung media inovasi pembelajaran. Selain itu, selain pendampingan berupa proses pembelajaran dengan media inovasi berbasis bahan daur ulang. Kegiatan yang digunakan dalam pengabdian ini berupa pendampingan, ceramah dan diskusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menarik antusiasme dan meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika tidak hanya dengan mengajar, namun siswa juga perlu suatu media pembelajaran seperti alat peraga yang menarik sehingga mereka benar-benar menikmati pembelajaran. Pada pengabdian ini melibatkan mahasiswa yang berjumlah 2 orang yang ditugaskan untuk mendampingi dan menjelaskan pembelajaran menggunakan alat peraga NABILA. Fokus dalam pengabdian ini agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan cara yang asyik.

Nilai tempat bilangan (NABILA) adalah nilai dari suatu tempat bilangan tertentu dan biasanya dimulai dari sebelah kanan. Nilai tempat bilangan dimulai dengan bilangan satuan yaitu 1 sampai 9, sedangkan bilangan puluhan dimulai dari 10 sampai 99 dan seterusnya.

Sebagai contoh misalkan menentukan tempat bilang dari 58 maka angka 8 merupakan bilangan satuan dan angka 5 merupakan bilangan puluhan dengan kata lain menggambarkan bilangan 50.

Bahan dasar dari alat peraga NABILA adalah kardus bekas, kertas bekas dan tutup botol air mineral yang diberi/di uliskan bilangan dari 0 sampai 9. Kardus dan kertas bekas digunakan untuk membuat kotak tempat bilangan yang dimulai dari satuan sampai ribuan. Untuk bilangan satuan diberi warna biru, satuan bilangan puluhan diberi warna merah, satuan bilangan ratusan diberi warna pink dan satuan bilang ribuan diberi warna hijau.

Misalkan siswa ditugaskan untuk menentukan tempat bilangan dari 329 maka siswa tersebut akan memasukkan bilang 9 ke kotak warna biru, kemudian bilangan 2 dan 3 dimasukkan kedalam kotak berwarna merah dan pink.

Sistem pembelajaran yang digunakan untuk nilai tempat bilangan menggunakan bahan daur ulang diawali dengan ceramah yaitu salah satu mahasiswa menjelaskan terlebih dahulu materi dari nilai tempat bilangan kemudian menjelaskankan lagi menggunakan alat peraga dan selanjutnya diakhiri dengan diskusi.



Gambar 1 Kegiatan Pengabdian di SD GMIT 29 Tabolabui

SIMPULAN

Metematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan masih banyak yang tidak menyukai pelajaran matematika, oleh sebab itu pengabdian ini mencoba memberikan salah satu solusi untuk permasalahan tersebut. Dari hasil pengamatan dan wawancara kepada beberapa siswa, kami memperoleh informasi bahwa mereka merasa lebih memahami materi tentang nilai tempat bilangan dengan pembelajaran menggunakan alat peraga dan juga merasa pembelajaran tersebut menarik karena cara menjelaskan asyik untuk diikuti.

Banyak alat-alat dari lingkungan sekitar yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran, akan tetapi selama ini guru jarang memanfaatkannya. Pembelajaran Matematika Asyik ini memberikan manfaat bagi kekurangan yang selama ini ada dalam pembelajaran untuk siswa di SD Tabolabui Desa Tasi, Kecamatan Lembur.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Hidayatullah. (2018). *Pendampingan Relawan Matematika Asyik (REMATIK) Terhadap Siswa di Sekolah dan Anak-anak Nelayan Pinggir Pantai Kenjeran Surabaya*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Gagne, R. (1970). *Principles of instructional design*. New York: Halt, Rinehart and Winston
- Hudojo, Herman. (2005). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Miarso, Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group
- Rifai, Ahmad dan Sudjana, Nana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana. (1990). *Media Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru