

URGENSI PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN

Darwisa¹, Zakaria²

e-mail: darwisahamza@gmail.com¹

^{1,2} Program Studi PGMI IAIN Bone, Jl. HOS. Cokroaminoto, Watampone, Indonesia

Abstract: *This study aims to describe the use of concrete objects at primary school, and to determine the urgency of using concrete objects at multiplication materials. This research is qualitative descriptive research using pedagogic and sociological approaches. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation. The data obtained were analyzed using qualitative analysis with three stages: reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that in learning mathematics at MIS Al-Muhsinin Bulu Laju, especially in grade 3, concrete objects were used are grains (corn seeds) and rocks (acid stones). This media contains educational elements and can make students entertained. The ability to calculate the multiplication of students is classified as very good. Media has great benefits in the learning process. The use of media can overcome differences in experience, overcome space, help students to get to know the environment, help students in uniformity of observation, provide correct understanding of basic concepts and attract students' attention.*

Keywords: *Media Concrete Objects, Mathematics Learning Multiplication Material*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media benda konkret dan untuk mengetahui urgensi penggunaan media benda konkret di sekolah dasar pada materi perkalian. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan paedagogik dan sosiologis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif dengan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju khususnya di kelas 3 telah menggunakan media benda konkret. Jenis media benda konkret yang digunakan yaitu biji-bijian (biji jagung) dan bebatuan (batu asam). Selain mudah dijangkau oleh siswa, media ini juga menarik dan mengandung unsur pendidikan serta media ini dapat membuat siswa terhibur. Kemampuan menghitung perkalian siswa khususnya di kelas 3 MIS Al-Muhsinin Bulu Laju tergolong sangat baik. Media memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran terutama media benda konkret. Media dapat mengatasi perbedaan pengalaman, mengatasi ruang, membantu siswa untuk mengenal lingkungan, membantu siswa dalam keseragaman pengamatan, memberikan pemahaman konsep dasar yang benar dan menarik perhatian siswa.*

Kata Kunci: *Media Benda Konkret, Pembelajaran Matematika Materi Perkalian.*



PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern. Selain itu, matematika merupakan sarana berpikir dalam menentukan sekaligus mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, mempunyai peran penting dalam berbagai macam disiplin dan dapat memajukan daya pikir manusia. Untuk mencipta dan menguasai teknologi di masa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sedini mungkin.

Salah satu materi dasar yang diajarkan pada mata pelajaran matematika adalah perkalian, yaitu materi yang wajib dikuasai oleh siswa sehingga pentingnya memahami konsep perkalian dasar. Bahkan, kalau sudah disajikan dalam soal cerita seringkali siswa mengalami kesulitan. Oleh karena itu, berbagai upaya yang dilakukan guru agar pelajaran matematika menjadi pelajaran yang digemari siswa. Upaya itu antara lain dengan penggunaan media yang tepat.

Media benda konkret adalah benda-benda asli atau tiruan dalam bentuk nyata yang digunakan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi melalui ciri fisiknya sendiri. Dengan menggunakan media benda konkret yang merupakan alat belajar sambil bermain dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa senang dalam belajar. Hal ini diperkuat oleh pendapat Winarti, bahwa salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru yaitu melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa secara efektif dan dapat memunculkan minat belajar siswa karena menggunakan benda-benda konkret untuk membantu pemahaman siswa, mengurangi verbalisme, siswa lebih aktif, dan pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga media benda konkret dapat digunakan pada mata pelajaran matematika materi perkalian.

Permasalahan yang sering muncul adalah banyak anak yang menunjukkan ketidaksenangan terhadap pelajaran matematika. Kita sering mendengar ungkapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Matematika dianggap sulit, membingungkan, dan sederhana kata lain yang menunjukkan ketidaksenangan pada mata pelajaran ini. Ini semua terjadi karena anak tidak diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar matematika. Anak tidak dibiarkan menemukan pengalaman matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menimbulkan anggapan bahwa matematika hanya beban di sekolah dan sedapat mungkin dihindari hingga dewasa kelak.

Hal ini perlu disikapi guru dengan baik sehingga mata pelajaran matematika dapat dikuasai oleh siswa secara maksimal, maka diharapkan guru dapat mengaitkan matematika

dengan kehidupan sehari-hari atau menggunakan media-media yang ada di dalam maupun di luar ruangan yang bersifat konkret. Karena Siswa usia kelas rendah masih perlu pembelajaran yang semi abstrak, artinya tidak langsung ke abstraknya dalam berhitung mereka membutuhkan bantuan alat peraga, benda konkret dan sebagainya.

Dikaitkan dengan tahap perkembangan kemampuan siswa sekolah dasar, penyampaian bahan ajar matematika sangat diperlukan media belajar yang berbentuk alat peraga yang tepat maupun benda-benda konkret yang dipakai anak untuk dapat memahami suatu konsep matematika. Oleh karena itu siswa akan lebih mudah memahami materi matematika dengan menggunakan media benda konkret khususnya pada materi perkalian. Pengadaan media pembelajaran yaitu media benda konkret tidak perlu menggunakan biaya yang besar. Guru dapat membuat atau menyediakan media sederhana yang tersedia di lingkungan seperti biji-biji jagung dan bebatuan dan bisa memakai bahan bekas.

Berdasarkan hasil observasi di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone, fakta menunjukkan bahwa penggunaan media benda konkret baru di terapkan di sekolah, pada saat pembelajaran matematika benda yang digunakan masih terbatas di sebabkan guru baru mencari atau mengumpulkan benda-benda konkret yang ada disekitar yang mudah di jangkau, hal ini dalam masa percobaan penggunaan media benda konkret di sekolah. Setelah itu dengan adanya media memberikan efek positif terhadap siswa yang dulunya hanya diam dan pasif di dalam kelas sekarang menjadi aktif mengikuti pembelajaran. Permasalahan-permasalahan umum yang terjadi pada siswa di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone pada pembelajaran matematika materi perkalian adalah sulit menyelesaikan soal perkalian. Sehingga guru perlu memberikan pemahaman tentang konsep dasar matematika materi perkalian.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif, waktu penelitian ini pada tanggal 18 Januari 2021 di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone. Subjek penelitian ini menggunakan data primer yaitu guru wali kelas dan siswa kelas III yang berjumlah 5 orang siswa. Data sekunder yaitu dokumen berupa data hasil belajar matematika yang diambil dari prestasi siswa diantaranya nilai rapor serta beberapa literatur, artikel, jurnal, serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian ini. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif

dan menggunakan instrument pedoman observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi. Serta teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III Di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

Media benda konkret adalah salah satu media yang digunakan oleh guru di sekolah. Media ini sangat sederhana dan mudah dijangkau oleh siswa dan guru, seperti biji-bijian (biji jagung) dan bebatuan (batu asam) untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa agar memudahkan dalam proses belajar mengajar di kelas III di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone khususnya pada pembelajaran Matematika materi perkalian yang dirancang untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator dalam mengembangkan kreativitas siswa. Guru bertugas memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung di kelas, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan otentik. Dengan memfasilitasi pembelajaran, berarti guru berusaha mengajak dan membawa seluruh peserta didik untuk berpartisipasi.

Salah satu upaya guru dalam mengajak siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan benda-benda konkret yang ada disekitar sebagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan guru untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang baru bagi siswa.

Untuk mengetahui penggunaan media benda konkret pada pembelajaran Matematika materi perkalian di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone, ada beberapa hal yang perlu di perhatikan dalam melakukan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan di lapangan, peneliti menemukan beberapa temuan penelitian terkait:

a. Membuka Pembelajaran

Proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila guru dapat mengkondisikan kegiatan belajar secara efektif. Kondisi tersebut harus dimulai dari kegiatan pendahuluan seperti memeriksa kehadiran siswa, menyampaikan tujuan (kemampuan) yang diharapkan atau garis besar materi yang akan dipelajari, menyampikan alternatif

kegiatan belajar yang akan ditempuh siswa, menyampikan materi yang akan dipelajari serta membuat kaitan antara materi yang dipelajari dengan materi sebelumnya.

b. Menyiapkan Media Benda Konkret

Pada proses pembelajaran, media yang ingin kita gunakan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga perlu adanya persiapan. Mengenai media benda konkret sangat mudah didapat di lingkungan sekitar serta tidak memberatkan bagi siswa.

c. Membentuk Beberapa Kelompok

Pengelompokkan siswa adalah suatu penempatan siswa sesuai dengan karakteristik-karakteristik yang ada pada siswa. Hal tersebut perlu dikelompokkan, agar guru lebih mudah dalam memberikan perhatian pelayanan kepada siswa. Ada dua hal yang mendasari pengelompokkan siswa. Hal yang pertama adalah fungsi integrasi, yaitu pengelompokkan siswa berdasarkan kesamaan yang ada pada siswa, kesamaan ini meliputi jenis kelamin. Sedangkan hal ke dua yang mendasari pengelompokkan siswa adalah fungsi perbedaan, yaitu mengelompokkan siswa berdasarkan perbedaan yang ada pada siswa seperti karakter dan kemampuan siswa.

d. Melakukan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Benda Konkret

Guru ketika menjelaskan materi pembelajaran haruslah kreatif seperti mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata agar siswa lebih mengerti materi yang diajarkan, guru harus memiliki ide-ide cemerlang terkait media apa yang cocok dengan materi yang diajarkan agar siswa semangat dalam belajar contohnya dengan menggunakan media benda konkret yang mudah di jangkau oleh siswa. Selain itu, guru harus berusaha memancing dan mendorong siswa agar selalu tertarik dan penuh perhatian terhadap pelajaran.

Dalam proses pembelajaran matematika materi perkalian, guru menjelaskan terlebih dahulu bahwa materi perkalian salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmatika dasar (yang lainnya adalah penjumlahan, pengurangan dan pembagian). Operasi perkalian adalah “penjumlahan berulang atau penambahan bilangan yang sama. Pada penjumlahan pada suku sama misalnya $5+5+5+5$ yang merupakan penjumlahan berulang serta dapat disajikan dalam bentuk 4×5 dan disebut perkalian 4 dan 5”.

Pada hal ini materi perkalian yang akan dibahas itu adalah materi perkalian sederhana satu angka contohnya 4×3 , jadi untuk mengetahui hasilnya maka kita dapat menjumlahkan bilangan yang sama seperti $4+4+4$ atau $3+3+3+3$. Untuk lebih

mempermudah mendapatkan hasilnya maka kita gunakan media benda konkret untuk menjumlahkan angkat tersebut. Banyak kita jumpai anak-anak yang usianya sudah ada di kelas tinggi tapi tidak bisa dalam perkalian, ada yang bisa perkalian tetapi hanya sekedar menghafal saja tetapi tidak mengetahui konsep mendapatkan hasil dan ada juga anak yang lemah dalam menghafal perkalian sehingga sampai saat ini dia tidak paham materi perkalian.

e. Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Keaktifan siswa pada proses belajar itu sangat penting sehingga guru harus mencari solusi apa yang membuat siswa agar aktif dalam kelas. Nah, dari itu penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan tetapi harus diperhatikan juga letak kecocokan materi dengan media yang digunakan. Keaktifan siswa dalam belajar sangat mempengaruhi berhasil tidaknya seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran

2. Urgensi Penggunaan Media Benda Konkret pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III Di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone.

Penggunaan media benda konkret sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika. Karena dapat memberikan energi positif terhadap keaktifan siswa di dalam kelas. Sebagai seorang guru harus mampu memberikan energi positif terhadap siswa-siswinya. Adapun hasil yang dapat dilihat dari penggunaan media benda konkret pada pembelajaran matematika materi perkalian di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone yaitu:

a. Ranah kognitif (pengetahuan)

1) Membantu Siswa untuk Mengenal Lingkungan

Seorang guru harus mampu dan menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, salah satunya menggunakan media yang berasal dari lingkungan kita sendiri dengan begitu akan membantu siswa untuk mengenal lingkungannya. Karena lingkungan sangat penting bagi siswa, jika kita tidak mampu membawa siswa ke lingkungan setidaknya kita mampu membuat sesuatu hal sehingga siswa bisa mengenal lingkungannya. Lingkungan adalah tempat interaksi baik itu siswa kepada siswa serta siswa kepada guru, media pembelajaran ini guru dan siswa akan lebih akrab dengan lingkungan sehingga menumbuhkan rasa cinta akan lingkungan sekitar. Media membuat siswa dapat mengenal lingkungannya.

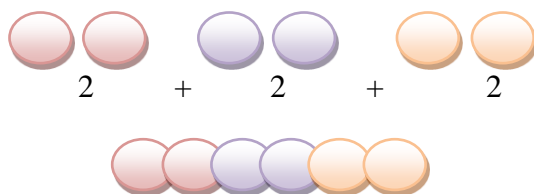
2) Membantu Siswa dalam Keseragaman Pengamatan

Kegiatan mengajar perlu yang namanya titik fokus maksudnya pada saat proses pembelajaran berlangsung sering kali siswa itu bermain bersama temannya di belakang ataukah sibuk sendiri dengan pekerjaannya entah apa yang dia kerjakan dan ada pula yang hanya melamun, diam membisu di tempat duduknya. Hal ini perlu diatasi, sehingga media pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut. Media membantu siswa dalam keseragaman pengamatan, artinya fokus pada satu materi saja.

3) Memberikan Pemahaman Konsep Dasar Yang Benar

Konsep dasar pada materi perkalian adalah penjumlahan yang berulang, sehingga inilah yang menyebabkan $A \times B$ berbeda dengan $B \times A$, sebab $A \times B = B+B+B+B(A \times)$, sedangkan $B \times A = A+A+A+A(\text{sebanyak } B \times)$. Misalnya saja pada aturan pemakaian suatu obat, biasanya ditulis 3×1 tablet sehari. Ini menunjukkan bahwa obat itu tidak diminum 3 tablet sekaligus, melainkan 1 tablet setiap kali minum sebanyak 3 kali (pagi/siang/sore). Jadi pada materi perkalian pentingnya diberikan pemahaman konsep dasar yang benar.

Melalui penggunaan media benda konkret pada materi perkalian dapat dikaitkan dengan pemahaman konsep dasar perkalian. Misalnya: $3 \times 2 = ?$, terlebih dahulu ingat konsep dasar materi perkalian bahwa perkalian itu penjumlahan yang berulang. Jadi $3 \times 2 = 2+2+2$, adapun cara menggunakan biji-bijian itu sangat mudah yaitu dengan cara memisahkan masing-masing 2 biji-bijian sebanyak 3 kali setelah itu jumlahkan biji-bijian tersebut secara keseluruhan. Konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dapat dijelaskan dengan lebih mudah melalui media benda konkret seperti yang diilustrasikan pada gambar berikut.



Jadi, $3 \times 2 = 6$

Sehingga dalam hal ini pada proses pembelajaran media sangat diperlukan. Terkait dengan penggunaan media benda konkret yaitu media yang secara nyata kita gunakan dalam proses pembelajaran memberikan nilai plus terhadap siswa

sehingga dengan mudah mereka memahami pembelajaran. Media yang digunakan harus memberikan pemahaman konsep dasar yang benar pada materi perkalian.

b. Ranah Afektif (Sikap)

1) Menarik Perhatian Siswa

Setiap guru dalam mengajar, pastinya berharap agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dalam setiap kali proses pembelajaran dilakukan. Membuat siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran bukanlah hal yang mudah, namun bukan pula sesuatu yang sukar untuk dilakukan, semua tergantung bagaimana seorang guru dalam mendesain perencanaan pembelajaran dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan tidak mengabaikan karakteristik setiap siswa. Nah, bagaimana cara menarik perhatian siswa saat mengajar? . Sebenarnya banyak cara yang bisa dilakukan salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Mengajar dengan menerapkan metode ceramah pastinya akan berbeda dengan mengajar menggunakan suatu media pembelajaran, apalagi jika media yang digunakan adalah sesuatu yang baru dan unik bagi siswa, pastinya respon dan tingkat perhatian siswa akan lebih besar. Media pembelajaran bisa berupa sesuatu dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang ada dan memiliki keterkaitan dengan pembelajaran atau bisa berupa media alami seperti lingkungan sekitar. Media pembelajaran yang unik dapat membuat siswa berkesan akan memunculkan rasa ingin tahu siswa, sehingga dengan begitu perhatian siswa akan muncul dengan sendirinya tanpa perlu diminta. Dalam mengajar banyak hal yang dapat dilakukan untuk menarik perhatian siswa salah satunya menggunakan media.

c. Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

1) Mengatasi Perbedaan Pengalaman

Pengalaman tiap siswa berbeda-beda, tergantung dari faktor -faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa kesiswa. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata (benda konkret), maupun gambar-gambar yang dapat disajikan secara visual dan audial. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut. Media yang digunakan di kelas dapat mengatasi perbedaan pengalaman.

2) Mengatasi Ruang

Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Di dalam kelas siswa sering kali merasa materi ini susah untuk dipahami padahal sejatinya materi tersebut sangatlah mudah bahkan ada yang tidak fokus mendengarkan materi dan banyak hal yang terjadi di dalam kelas sehingga membuat siswa gagal paham dalam proses pembelajaran. Hal ini perlu di lakukan inovasi, sebagai guru yang memahami ruangan dengan baik pastinya mampu mengatasi kesukaran yang terjadi di dalam kelas. Seperti halnya melalui penggunaan media yang tepat maka semua materi yang disajikan kepada siswa akan tersampaikan dengan baik bahkan memberikan energi positif kepada siswa. Media dapat mengatasi ruang atau kesukaran-kesukaran yang terdapat di ruang kelas.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Benda Konkret Di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan narasumber tentang penggunaan media benda konkret pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju Kecamatan Amali Kabupaten Bone dapat disimpulkan bahwa di kelas 3 MIS Al-Muhsinin Bulu Laju telah menerapkan penggunaan media benda konkret pada pembelajaran matematika. Benda konkret yang digunakan guru adalah berupa biji-bijian (biji jagung) dan bebatuan (batu asam). Alasan penggunaan media benda konkret adalah media dapat membuat siswa aktif di dalam kelas, kemauan belajar yang tinggi serta dapat membuat siswa fokus pada pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Umar yang mengatakan bahwa, media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa”.

Proses penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran yang dilakukan oleh narasumber di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju yaitu dengan melakukan apersepsi terlebih dahulu sebelum masuk ke pembelajaran agar pembelajaran sebelumnya diingat kembali oleh siswa sehingga siswa tidak kaku dalam menerima materi selanjutnya yang masih saling terkait. Pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran menggunakan media benda konkret harus terjadi umpan balik antara siswa dengan guru agar suasana belajar tetap kondusif. Di akhir pembelajaran guru memberikan penguatan kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka. Guru juga biasanya memberikan hadiah maupun pujian agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media, respon siswa dalam belajar lebih aktif dan bersemangat karena media yang digunakan sederhana namun menarik. Guru dalam proses pembelajaran juga sangat terbantu karena dapat tercipta suasana aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Retno Nuzilatus Shoimah bahwa pada dasarnya prinsip media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat membantu pendidik menyampaikan materi dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Untuk itu, semua objek atau benda bisa dijadikan media pembelajaran jika cocok atau sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Benda sederhana yang sering ditemui atau dipergunakan oleh siswa. Hal ini dapat mengembangkan kompetensi guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

2. Urgensi Penggunaan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III Di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju

Penggunaan media benda konkret sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran terutama materi perkalian, hal ini dapat membantu guru dan mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut. Adapun hasil yang dapat dilihat terkait penggunaan media pada pembelajaran matematika adalah:

a. Mengatasi Perbedaan Pengalaman

Media pembelajaran sangat penting adanya dalam proses pembelajaran meskipun media nampak sederhana. Media tersebut membuat siswa yang dulunya diam menjadi aktif, dan yang dulunya tidak suka menjadi sangat suka. Ini membuktikan bahwa media itu sangat penting. Banyak media yang dapat kita gunakan pada saat proses pembelajaran, baik itu media gambar, media audio, media benda konkret dan lain sebagainya, ini sangat di perlukan guna untuk mengatasi perbedaan pengalaman siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya mengungkapkan bahwa media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua orang anak yang hidup di dua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.

b. Mengatasi Ruang

Dapat juga kita ketahui bahwa media pembelajaran memberikan efek positif terkait ruang kelas yang dapat menghilangkan kesukaran-kesukaran ruangan. Kemudian

guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan pembaharuan dan memilih media serta metode apa yang cocok dalam mengajar sesuai ruang kelas yang ada sehingga ruangan terasa nyaman dan siswa betah untuk belajar. Sejalan dengan pendapat Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya bahwa media dapat mengatasi ruang, banyak hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa/mahasiswa di dalam kelas, seperti; objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.

c. Membantu Siswa untuk Mengenal Lingkungannya

Lingkungan itu perlu untuk diperkenalkan kepada siswa, salah satunya dengan pemilihan media yang tepat yang memberikan efek positif terhadap siswa seperti halnya media yang kita gunakan untuk membuat siswa mengenal lingkungannya sendiri. Oleh karena itu, gunakanlah dan manfaatkanlah lingkungan sekitar kita sebagai media pembelajaran dengan baik dan maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Wida Haliza yang mengatakan bahwa media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya. Mereka tidak hanya diajak “membaca tentang” atau “berbicara tentang” gejala-gejala fisik dan sosial, tetapi diajak berkontak secara langsung dengannya.

d. Membantu Siswa dalam Keseragaman Pengamatan

Media pembelajaran juga membuat siswa untuk fokus belajar di kelas, karena melihat sebelum penggunaan media siswa susah untuk fokus belajar, banyak kegiatan-kegiatan lain yang mereka kerjakan. Sehingga penggunaan media dapat membantu siswa dalam keseragaman pengamatan, pengamatannya itu tertuju pada media yang dipaparkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Wida Haliza yang mengatakan bahwa media menghasilkan keseragaman pengamatan, persepsi yang dimiliki A berbeda dengan B, bila A hanya pernah mendengar sedang si B pernah melihat sendiri bahkan pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Media memberikan pengalaman dan persepsi yang sama. Pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal penting yang dimaksudkan oleh guru.

e. Memberikan Pemahaman Konsep Dasar yang Benar

Seorang guru ketika ingin mengajar terlebih dahulu harus memikirkan metode dan strategi apa yang akan digunakan dan yang terpenting medianya apa. Karena media sangat dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih

mudah memahami konsep dasar yang benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya bahwa media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik. Penggunaan media, seperti; gambar, film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.

f. Menarik Perhatian Siswa

Banyak hal yang dapat kita gunakan untuk menarik perhatian siswa seperti mengadakan game di tengah pembelajaran, bernyanyi dan lain sebagainya. Tetapi ketika hanya bermodalkan ceramah maka akan membuat siswa menjadi bosan sehingga media pembelajaran sangatlah penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikatakan oleh Umar bahwa, media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa”.

Penggunaan media dinilai dapat meningkatkan semangat belajar siswa, rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar, dan menumbuhkan rasa senang dalam belajar. Melalui media siswa diajarkan bagaimana cara menyelesaikan masalah terkait soal-soal yang diberikan. Penggunaan media memberikan pengalaman yang baru kepada siswa karena media yang digunakan memang nampak sederhana tapi sebelumnya tidak pernah digunakan oleh siswa. Selain itu, media juga bisa membuat siswa mengenal lingkungannya karena media itu berasal dari lingkungan kita sendiri.

Media benda konkret sangat direkomendasikan oleh penulis untuk dijadikan sebagai alat/bahan ajar dalam proses pembelajaran terutama materi perkalian, khususnya untuk mengembangkan daya pikir siswa dalam menemukan hasil dari soal-soal dan dapat memberikan pemahaman tentang perkalian dengan mudah. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju bahwa penggunaan media benda konkret dapat menambah pemahaman siswa, meningkatkan pola pikir siswa dan membuat suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan yang membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ika Ratih Sulistiami dengan judul penelitian “pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media benda konkret (manik-manik dan sedotan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2” dengan hasil penelitian bahwa pembelajaran menggunakan

media benda konkret pada materi perkalian dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Selain itu, dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan pemahaman serta minat siswa juga meningkat dalam belajar menggunakan media, sekaligus siswa dapat memperoleh kesenangan dan semangat dsalam belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran matematika di MIS Al-Muhsinin Bulu Laju khususnya di kelas 3 telah menggunakan media benda konkret. Jenis media benda konkret yang digunakan yaitu biji-bijian(biji jagung) dan bebatuan (batu asam). Media ini digunakan dalam proses pembelajaran karena selain mudah dijangkau oleh siswa juga menarik dan mengandung unsur pendidikan serta media ini dapat membuat siswa terhibur. Kemampuan menghitung perkalian siswa khususnya di kelas 3 MIS Al-Muhsinin Bulu Laju tergolong sangat baik. Karena peserta didik hampir secara keseluruhan sudah mampu melakukan perhitungan dan dengan mudah menyelesaikan soal-soal perkalian. Seperti halnya siswa mampu memahami materi yang disampaikan, menyelesaikan soal-soal, menjawab pertanyaan, dan lain sebagainya. Media memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran terutama media benda konkret yang secara nyata diperlihatkan kepada siswa MIS Al-Muhsinin Bulu Laju. Penggunaan media dapat mengatasi perbedaan pengalaman, mengatasi ruang, membantu siswa untuk mengenal lingkungan, membantu siswa dalam keseragaman pengamatan, memberikan pemahaman konsep dasar yang benar dan menarik perhatian siswa.

Saran

Beberapa hal yang menjadi saran dari studi ini yakni pendidik atau guru diharapkan dapat menggunakan media benda konkret dalam pembelajaran dengan baik dan selalu memberikan inovasi serta motivasi kepada siswa agar pembelajaran bisa maksimal dan lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif dalam setiap mengikuti aktivitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir dan Basyiruddin Usman, “*Media Pembelajaran*”, (Cet. I; Jakarta: Ciputat pers, 2002), h. 13.
- Haliza, Wida. “*Penggunaan Virtual Classroom Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Kelas X Mipa I SMAN 6 Banjarmasin*”. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin 2021. H. 13.
- Hamdani, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Cet. I; Bandung: Cv Pustaka Setia, 2011), h. 87.
- Ika Ratih Sulistiani, “*Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd Dinoyo 1 Malang*”, h. 2.
- Maria Tri Erowati,” *Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Di SDN Sumberejo 01*”, Surakarta, 21 November 2015, h. 290.
- Ria Fitriany, *Penggunaan Media Benda Konkret Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Di Ma’arif NU 03 Kalijaran Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2013/2014*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Purwokerto, 2014, h. 2.
- Shoimah, Retno Nuzilatus. “*Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma’arif NU Sukodadi-Lamongan*”. Fakultas Agama Islam Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. Hal.7.
- Umar, “ *Media Pendidikan (Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran)*”. Jurnal Tarbawiyah. Vol.11. No 1 Edisi Januari-Juli 2014. H. 132.
- Yosepha Sumarjilah, “*Penggunaan Media Kongkrit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN Rejoagung 01 Kabupaten Jember*”, Pancaran, Vol. 4, No. 4, Nopember 2015, h. 69-78.