



Peningkatan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian dengan Penggunaan Media Saku Perkalian

Liya Indriyani¹

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

Indriyaniliya61@gmail.com

Ibnu Muthi²

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

Ibnumuthi11@gmail.com

Alamat: Jl. Cut Meutia No. 83 Bekasi

Korespondensi penulis: Indriyaniliya61@gmail.com

Abstract. *This Research Is Motivated By Students' Low Understanding Of Mathematical Concepts Which Is Caused By The Learning Process Not Optimizing The Use Of Media When Learning Takes Place In Understanding The Concepts Of Learning Material And Not Giving Students Opportunities To Participate In Learning. This Research Aims To Improve Students' Understanding Of Mathematical Concepts Multiplication Pocket Media Is Able To Provide Details In The Form Of Existing Images, So That Students Are Able To Remember Them Better. Understanding The Concept Of Multiplication Calculation Operations. First, Restate The Concepts That Have Been Studied With The Following Example Questions. $5 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 = 20$. Most Students' Work Process Is Not Appropriate Because Students Do Not Re-Express Their Spelling Concepts Directly In The Results. Second, Classifying Objects Based On Mathematical Concepts.*

Keywords: *Mathematics, Multiplication Pocket Media, Understanding Concepts*

Abstrak. Penelitian Ini Di Latar Belakang Oleh Rendahnya Pemahaman Konsep Matematika Siswa Yang Disebabkan Karena Proses Pembelajaran Belum Mengoptimalkan Penggunaan Media Ketika Pembelajaran Berlangsung Dalam Memahami Konsep Materi Pembelajaran Serta Belum Memberikan Kesempatan Siswa Dalam Berpartisipasi Dalam Pembelajaran. Penelitian Ini Merupakan Bertujuan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. Media Saku Perkalian Mampu Memberikan Secara Detail Dalam Bentuk Gambar Yang Apa Adanya, Sehingga Siswa Mampu Untuk Mengingatnya Dengan Lebih Baik. Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian Pertama, Menyatakan Ulang Konsep Yang Telah Dipelajari Dengan Contoh Soal Sebagai Berikut. $5 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 = 20$. Kebanyakan Siswa Dalam Proses Pengerjaannya Belum Sesuai Dikarenakan Siswa Tidak Mengungkapkan Ulang Kembali Konsep Pengerjaannya Langsung Pada Hasil. Kedua, Mengklasifikasikan Objek-Objek Berdasarkan Konsep Matematika.

Kata Kunci: Matematika, Media Saku Perkalian, Pemahaman Konsep

1. LATAR BELAKANG

Proses Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Masih Di Dominasi Dengan Konsep Pembelajaran Konvensional Tidak Adanya Penggunaan Media Pembelajaran. Hal Ini, Memunculkan Proses Pembelajaran Pada Siswa Menjadi Pasif Dan Membosankan. Siswa Hanya Duduk Dan Mencatat Materi Yang Telah Guru Sampaikan. Hal Ini, Mengakibatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menjadi Rendah. Bahkan Siswa Tidak Mampu Mendefinisikan Kembali Isi Materi Yang Telah Dipelajari Dengan Bahasanya Sendiri. Hal Tersebut Juga Memunculkan Paradigma Bahwa Matematika Merupakan Pelajaran Yang Sulit Dipahami Dan Membosankan.

Received: Juni 16, 2024; Revised: Juli 02, 2024; Accepted: Juli 17, 2024; Online Available: Juli 19, 2024;

* Liya Indriyani, Indriyaniliya61@gmail.com

Menurut Arsyad (2015: 89) Menyatakan Bahwa “Media Saku Perkalian Dapat Memperlancar Pemahaman, Memperkuat Ingatan, Menumbuhkan Minat Siswa, Dan Dapat Memberikan Hubungan Antara Isi Materi Pelajaran Dengan Dunia Nyata.” Penggunaan Media Akan Menimbulkan Suasana Belajar Yang Aktif Dan Menyenangkan. Selain Itu, Adanya Media Ini Akan Merubah Pandangan Siswa Terhadap Pada Mata Pelajaran Matematika Menjadi Mata Pelajaran Yang Menyenangkan. Semua Siswa Dilibatkan Secara Langsung Menggunakan Media Saku Perkalian Sehingga Media Ini Akan Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. Dengan Demikian, Penggunaan Media Saku Perkalian Diharapkan Dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Perkalian Bilangan Yang Hasilnya Dua Angka.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media Dalam Prespektif Pendidikan Merupakan Instrumen Yang Sangat Strategis Dalam Ikut Menentukan Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. Sebab Keberadaannya Secara Langsung Dapat Memberikan Dinamika Tersendiri Terhadap Peserta Didik. Kata Media Pembelajaran Berasal Dari Bahasa Latin “Medius” Yang Secara Harfiah Berarti “Tengah”, Perantara Atau Pengantar. Dalam Bahasa Arab, Media Perantara Atau Pengantar Pesan Dari Pengirim Kepada Penerima Pesan.

Menurut Oemar Hamalik Media Pembelajaran Adalah Alat, Metode, Dan Teknik Yang Digunakan Dalam Rangka Lebih Mengefektifkan Komunikasi Dan Interaksi Antara Guru Dan Siswa Dalam Proses Pendidikan Dan Pengajaran Di Sekolah.

Menurut Suprpto Dkk, Menyatakan Bahwa Media Pembelajaran Adalah Suatu Alat Pembantu Secara Efektif Yang Dapat Digunakan Oleh Guru Untuk Mencapai Tujuan Yang Diinginkan. Matematika Berperan Penting Dalam Pembelajaran Disekolah Dasar. Melalui Pembelajaran Matematika Peserta Didik Memiliki Bekal Kemampuan Berhitung Sesuai Dengan Tingkat Perkembangannya.

Matematika Berperan Penting Dalam Kehidupan Masa Depan Peserta Didik. Dalam Siagian (2016) Salah Satu Contoh Peranan Penting Matematika Yaitu Apabila Peserta Didik Dapat Menguasai Ilmu Matematika Maka Akan Lebih Mudah Memahami Bidang Ilmu Lainnya, Seperti Sains Atau Teknologi. Oleh Karena Itu Matematika Sangat Berguna Bagi Kehidupan Peserta Didik. Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian Pertama, Menyatakan Ulang Konsep Yang Telah Dipelajari Dengan Contoh Soal Sebagai Berikut. $5 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 20$. Kebanyakan Siswa Dalam Proses Pengerjaannya Belum Sesuai Dikarenakan

Siswa Tidak Mengungkapkan Ulang Kembali Konsep Pengejaannya Langsung Pada Hasil. Kedua, Mengklasifikasikan Objek-Objek Berdasarkan Konsep Matematika. Pada Mengklasifikasikan, Sifat Pertukaran Belum Bisa Dipahami Oleh Siswa. Contoh Soalnya: $3 \times 6 = 6 + 6 + 6 = 18$ Dan $6 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 18$. Ketiga, Menyajikan Konsep Dalam Berbagai Representasi. Contoh Soalnya : $5 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$. Pada Tahap Ini Siswa Belum Mampu Menjelaskan Kembali Menggunakan Media Yang Telah Tersedia. Masalah Ini Menunjukkan Perlu Adanya Perbaikan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. Memahami Konsep Perkalian Maka Pada Dasarnya Peserta Didik Harus Menguasai Terlebih Dahulu Konsep Penjumlahan. Menurut Nunes And Bryant Dalam Harries & Barmby (2006) Mengemukakan Bahwa Umumnya Perkalian Dan Pembagian Dipandang Sebagai Operasi Aritmatika Yang Berbeda, Yang Diajarkan Setelah Mempelajari Penjumlahan Dan Pengurangan. Menurut Hureman Dalam Perkalian Adalah Hasil Dari Penjumlahan Secara Berulang. Banyak Orang Beranggapan Bahwa Konsep Perkalian Merupakan Konsep Yang Sulit Untuk Dipahami Pada Materi Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Perkalian Merupakan Pembahasan Materi Yang Dapat Dikatakan Bersifat Abstrak, Sehingga Sedikit Sulit Dipahami Elsani Et Al., (2021). Oleh Karena Itu Untuk Menguasainya Peserta Didik Harus Menguasai Konsep Penjumlahan. Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Peserta Didik Diukur Melalui Penguasaan Terhadap Indikator-Indikatornya.

Media Pembelajaran Saku Perkalian

Berdasarkan Rancangannya, Media Pembelajaran Dibuat Mulai Dari Yang Sederhana Sampai Dengan Perencanaan Yang Sangat Kompleks. Sadiman Dkk (2008: 83) Mengelompokkan Media Pembelajaran Kedalam Dua Jenis, Yaitu Media By Utilization Dan Media By Design. Adapun Penjelasan Dari Kedua Media Pembelajaran Tersebut Adalah:

1) Media By Utilization

Media Yang Sudah Tersedia Dilingkungan Sekolah Atau Tersedia Di Pasaran, Dalam Hal Ini Media Dirancang Secara Khusus Oleh Perusahaan Tertentu Sesuai Dengan Kurikulum yang Berlaku Diproduksi Secara Massal Dan Biasanya Harganya Relatif Murah Sehingga Guru Dengan Mudah Dapat Memiliki Dan Menggunakannya Karena Media Ini Sudah Siap Pakai.

2) Media By Design

Media Yang Menuntut Guru Atau Ahli Media Untuk Merancang Media Sesuai Dengan Kebutuhan Dan Tujuan Pembelajaran Tertentu.

Dengan Demikian, Media Pembelajaran Harus Dipersiapkan Dengan Baik Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran. Kedua Media Pembelajaran Tersebut Dapat Membantu Guru Untuk Menyampaikan Suatu Isi Dari Materi Dan Gurupun Dapat Memilih Media Pembelajaran Yang Akan Digunakan Dengan Menyesuaikan Terlebih Dahulu Antara Materi Dan Media Pembelajaran. Pada Saat Akan Memulai Suatu Pembelajaran, Guru Dapat Menggunakan Media Pembelajaran Yang Sudah Jadi Maupun Kita Merancang Media Pembelajaran Terlebih Dahulu Sesuai Dengan Materi Dan Tujuan Pembelajaran Yang Diharapkan. Berdasarkan Pemaparan Tersebut Maka Media Saku Perkalian Merupakan Media By Design. Media Saku Perkalian Dibuat Sendiri Oleh Guru Yang Digunakan Untuk Keperluan Pembelajaran Sesuai Dengan Materi Dan Tujuan Pembelajaran Yang Hendak Dicapai.

Dengan Media Saku Perkalian Mampu Memberikan Secara Detail Dalam Bentuk Gambar Yang Apa Adanya, Sehingga Siswa Mampu Untuk Mengingatnya Dengan Lebih Baik. Selain Itu, Media Gambar Juga Bisa Memecahkan Masalah Yang Ada Dalam Media Verbal Yaitu, Dalam Hal Keterbatasan Daya Ingat Dalam Bercerita Atau Menjelaskan Sesuatu. Media Gambar Ini Menjelaskan Bahwa Dengan Penggunaan Media Dalam Setiap Proses Pembelajaran Maka Pembelajaran Akan Lebih Bermakna.

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Pengembangan Adalah Metode Penelitian Yang Dapat Digunakan Untuk Menghasilkan Sebuah Produk Tertentu Dan Menguji Keefektifan Produk Tersebut. Produk Yang Dimaksud Dalam Penelitian Ini Berupa Media Pembelajaran Game Saku Perkalian. Fungsi Dari Adaya Media Saku Perkalian Ini Nantinya Dapat Membuat Peserta Didik Mengingat Kembali Pemahaman Konsep Perkalian. Maka Dibutuhkan Media Pembelajaran Yang Bervariasi Supaya Menambah Minat Peserta Didik Dalam Belajar Khususnya Perkalian Supaya Dapat Dipahami.

Perkalian Adalah Penjumlahan Berulang. Hal Ini Sesuai Dengan Pendapat Haryono, Dkk. (2014) Perkalian Adalah Penjumlahan Berulang Dari Bilangan Yang Sama Pada Setiap Suku. Pengertian Perkalian Jika A Dan B Adalah Bilangan, Maka $A \times B = B + B + B \dots$, Dapat Disimpulkan Bahwa Sebelum Dipelajari Materi Terkait Perkalian, Peserta Didik Harus Menguasai Penjumlahan Terlebih Dahulu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Konsep Merupakan Hal Yang Sangat Penting, Karena Dengan Penguasaan Konsep Akan Memudahkan Siswa Dalam Mempelajari Suatu Materi Pelajaran. Suherman (Sanjaya, 2009: 70) Mengemukakan Bahwa Pemahaman Konsep Adalah Kemampuan Peserta Didik Yang Berupa Penguasaan Sejumlah Materi Pelajaran, Tetapi Mampu Menggunakan Kembali Dalam Bentuk Lain Yang Mudah Dimengerti, Mampu Mengaplikasikan Konsep Yang Sesuai Dengan Struktur Kognitif Yang Dimilikinya. Pada Saat Belajar Matematika Siswa Akan Menemukan Berbagai Rumus Yang Perlu Dihafalkan, Sehingga Pemahaman Konsep Siswa Harus Baik.

Matematika Terdiri Dari Berbagai Konsep Yang Tersusun Secara Hierarkis, Sehingga Pemahaman Terhadap Konsep-Konsep Matematika Merupakan Bagian Yang Sangat Penting Dalam Proses Pembelajaran. Sebagaimana Yang Dikemukakan Oleh Skeel (Dahar, 2006: 62) Mengemukakan Bahwa Konsep Merupakan Suatu Abstraksi Mental Yang Mewakili Satu Kelas Stimulus. Maksudnya, Konsep Itu Merupakan Suatu Pengabstarakan Dari Sejumlah Benda Yang Memiliki Karakteristik Yang Sama, Untuk Kemudian Diklasifikasikan Atau Dikelompokkan. Dengan Demikian Dapat Diambil Kesimpulan Bahwa Pemahaman Konsep Matematis Adalah Suatu Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Memahami Materi-Materi Matematis Yang Terangkum Dalam mengemukakan Gagasan, Mengolah Informasi, Dan Menjelaskan Dengan Kata-Kata Sendiri Melalui Proses Pembelajaran Guna Memecahkan Masalah Sesuai Dengan Aturan Yang Didasarkan Pada Konsep.

Pada Tindakan Dua Materi Yang Diajarkan Yaitu Perkalian Bilangan, Kompetensi Dasar Yang Di Ambil Adalah Melakukan Perkalian Bilangan Yang Hasilnya Dua Angka. Sedangkan Indikatornya Menghapal Perkalian Dengan Bernyanyi Dan Menggunakan Jari, Menghitung Perkalian Bilangan Yang Hasilnya Dua Angka, Dan Menyelesaikan Perkalian Dengan Menggunakan Tabel. Teknik Yang Digunakan Dalam Tindakan Dua Yaitu Ceramah, Tanya Jawab Dan Latihan. Adapun Media Yang Digunakan Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Yaitu Media Saku Perkalian Dan Diberikan Beberapa Design Gambar Yang Menarik.

Pada Tahap Pelaksanaan Terdapat Beberapa Temuan Esensial. Temuan Kesatu Pada Kegiatan Awal Pembelajaran Guru Masih Belum Bisa Mengondisikan Kelas, Hal Ini Terlihat Pada Awal Pembelajaran Suasana Kelas Yang Masih Ramai, Karena Pada Tindakan Satu Masih Banyak Siswa Yang Berbicara Dengan Teman Sebangkunya Dan Masih Banyak Siswa Yang Belum Bisa Duduk Secara Rapih. Selain Itu Siswa Masih Belum Bersemangat Dalam Belajar Yang Terlihat Dari Keaktifan Siswa Menjawab Pertanyaan Dari Guru Ketika Guru

Melaksanakan Apersepsi. Pada Saat Apersepsi Dilakukan Hanya Sebagian Siswa Yang Merespon Atau Menjawab Pertanyaan Dari Guru.

Temuan Kedua Pada Kegiatan Inti. Pada Tahap Eksplorasi Terlihat Kurang Berjalan Secara Optimal Hal Ini Terlihat Dari Ketika Guru Sedang Menjelaskan Materi Dan Memberikan Contoh Dari Materi Yang Diajarkan Menggunakan Media Kantong Bergambar, Hanya Sebagian Siswa Yang Memperhatikan Dan Siswa Lainnya Sibuk Bermain-Main Dengan Temannya. Hal Ini Dikarenakan Kejailan Teman Sebangkunya. Selanjutnya Pada Tahap Elaborasi, Ketika Guru Membagi Kelompok Ada Beberapa Siswa Yang Ingin Bertukar Dengan Kelompok Lain. Hal Ini Diakibatkan Karena Sebagian Siswa Yang Masih Bermain-Main Dengan Temannya Dan Mereka Saling Mengandalkan Satu Sama Lain Sehingga Mengakibatkan Kegiatan Kerja Kelompok Tidak Berjalan Sesuai Yang Diharapkan. Terakhir Pada Tahap Konfirmasi, Guru Melakukan Proses Tanya Jawab Sebagai Penguatan Di Akhir Pelajaran. Pada Proses Tanya Jawab Tidak Berjalan Dengan Baik Dikarenakan Siswa Hanya Mencatat Dan Mengobrol Dengan Teman Sebangkunya. Akan Tetapi Dengan Dibantu Oleh Guru Kelas, Kesulitan Tersebut Dapat terselesaikan.

Temuan Ketiga Yaitu Pada Kegiatan Penutup, Belum Adanya Rasa Percaya Diri Siswa Untuk Bertanya Mengenai Materi Yang Telah Dipelajari Kepada Guru Setelah Pelajaran Berakhir. Hanya Sebagian Siswa Yang Rasa Percaya Dirinya Sudah Tumbuh Dengan Bertanya Mengenai Materi Yang Telah Dipelajari Sebagai Rasa Ingin Tahunya Yang Tinggi. Tahap Refleksi Merupakan Suatu Kegiatan Untuk Menentukan Perbaikan Proses Pembelajaran Pada Siklus Pertama. Adapun Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Untuk Siklus Selanjutnya Adalah Sebagai Berikut: (1) Pada Kegiatan Awal, Pada Pembelajaran Selanjutnya Guru Harus Melakukan Apersepsi Yang Lebih Menarik Lagi Dengan Cara Melakukan Tanya Jawab Secara Acak Untuk Memberikan Semangat Kepada Siswa Agar Siswa Dapat Termotivasi Untuk Belajar. Hal Ini Sesuai Dengan Pendapat Yang Dikemukakan Oleh Sumantri (2005: 379) Bahwa Motivasi Belajar Adalah Daya Penggerak Yang Ada Dalam Diri Seseorang Baik Bersifat Intrinsik Maupun Ekstrinsik Yang Dapat Menimbulkan Kegiatan Belajar, Memberi Arah, Dan Menjamin Kelangsungan Belajar Serta Berperan Dalam Penumbuhan Beberapa Sifat Positif, Seperti Kegairahan, Rasa Senang Belajar Sehingga Menambah Pengetahuan Dan Keterampilan.

5. KESIMPULAN

Proses Pembelajaran Matematika Dengan Menerapkan Media Saku Perkalian Secara Keseluruhan Berjalan Dengan Optimal. Hal Ini Terlihat Dari Keaktifan Siswa Dengan Berpartisipasi Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Dan Menggunakan Media Kantong Perkalian Yang Telah Disediakan. Penggunaan Media Saku Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika, Mampu Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Pada Tiap Siklusnya.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (Eighteen Ed)*. Jakarta: Pt. Rajawali.
- Bahri. (2008). *Konsep Dan Definisi Konseptual*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Risnawati. (2000). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Suska Press.
- Sadiman, S. A. Dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Press.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Bandung: Prenamedia Group.
- Siregar, S. (2013). *Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika*, 1-9.
- Sudjana, N. (2016). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sumantri. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta :Dinas Pendidikan.