

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERKALIAN MELALUI PERMAINAN POS IT
KELAS II DI SDN 057224 PALUH GUSTA**

Nuraida

Email : nuraida0703@gmail.com

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan

Abstract: *Through the use of tangible objects, this study seeks to improve the understanding of multiplication. To conduct this form of experimental study, records were taken at SDN 057224 Paluh Gusta to ascertain the students' ability to talk about multiplication. only. method for collecting data involving monitoring. The findings show that many students still do not take multiplication seriously. To support students' success in thinking critically about multiplication, tangible things are sought as a consequence of achieving students can think critically about multiplication while learning. It is easier to carry out learning tasks in the classroom when there are tangible objects that can be used as media to calculate multiplication by teachers or students.*

Keywords: *Multiplication Ability, Pos It, Elementary School*

Abstrak: Melalui penggunaan benda berwujud, penelitian ini berupaya meningkatkan pemahaman perkalian. Untuk melakukan studi eksperimen bentuk ini, catatan diambil di SDN 057224 Paluh Gusta untuk memastikan kemampuan siswa dalam berbicara tentang perkalian. hanya. metode untuk mengumpulkan data yang melibatkan pemantauan. Temuan menunjukkan bahwa banyak siswa masih belum melakukan perkalian dengan serius. Untuk menunjang keberhasilan siswa dalam berpikir kritis tentang perkalian, diupayakan hal-hal yang berwujud sebagai konsekuensi dari tercapainya siswa dapat berpikir kritis tentang perkalian sambil belajar. Lebih mudah melaksanakan tugas belajar di kelas bila tersedia benda berwujud yang dapat digunakan sebagai media untuk menghitung perkalian guru atau siswa.

Kata Kunci: Kemampuan Perkalian, Pos It, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Menurut Amri (2013: 1), pendidikan adalah salah satu bentuk aktualisasi budaya manusia yang senantiasa berubah dan berkembang. Oleh karena itu, perkembangan pendidikan harus sejalan dengan perubahan gaya hidup dan budaya masyarakat. Agar dapat memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat modern, perbaikan dalam bidang pendidikan harus dilakukan secara berkala di semua tingkat.

Amri (2013:2) menyatakan bahwa pembelajaran membutuhkan perubahan dan pembaharuan, inovasi, serta perubahan pola pikir untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran secara khusus. Dalam mengoptimalkan potensi siswa, pengajaran matematika harus menggunakan berbagai pendekatan dan strategi yang beragam. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses modifikasi sistem pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman.

Penelitian yang dilakukan di kelas II SDN 057224 Paluh Gusta menunjukkan bahwa siswa kurang mahir dalam berhitung dan kurang fokus dalam pengamatannya. Hal ini mungkin disebabkan oleh persepsi bahwa pembelajaran menggunakan metode papan tulis yang dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa. Meskipun terdapat berbagai cara pembelajaran matematika yang lebih inovatif, namun kekurangan siswa di SDN 057224 Paluh Gusta ini diduga disebabkan oleh masih banyaknya guru yang hanya mengandalkan teknik berbicara dan bergantung pada buku sebagai sumber utama pengajaran.

Tidak hanya karena kurangnya penggunaan alat pembelajaran oleh guru, banyak siswa yang merasa bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka memiliki pemahaman yang berbeda dan cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Akibatnya, mereka dapat tertinggal dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran. Sayangnya, sebagian besar guru masih kurang memperhatikan kapasitas kognitif siswa dan kurang bervariasi dalam strategi pendidikan yang digunakan (Sartika, 2017).

Dari pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan guru sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas. Siklus lapangan juga mempengaruhi penelitian ini, dimana perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan pemikiran bersama dengan pengajar kelas II di SDN 057224 Paluh Gusta dilakukan dalam penelitian ini.

Menurut Sadiman (2010), penelitian tindakan kelas adalah upaya yang sengaja dilakukan oleh pengajar untuk mengamati kegiatan belajar sekelompok siswa

dengan memberikan latihan. Penelitian ini dilakukan pada kelas II di SDN 057224 Paluh Gusta dengan tujuan untuk mengetahui apakah siswa yang kurang mahir dalam menghitung perkalian dapat menghitung kelipatan. Penelitian ini dapat dilakukan oleh guru atau dosen tanpa mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, penelitian dilakukan sesuai dengan tuntutan, keterbatasan, dan masalah yang dihadapi siswa dalam kegiatan belajar sehari-hari di kelas.

Penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran memiliki dampak yang signifikan, sehingga pemerintah Indonesia membuat aturan dalam UU RI NO. 20 tentang Pendidikan Nasional. Kebijakan ini mengatur bagaimana guru dapat meningkatkan status dan posisi mereka sebagai profesional. Selain itu, guru juga dapat bekerja sama dengan instruktur lain dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

Siswa cenderung lebih tertarik pada hal-hal konkret, sehingga dalam pembelajaran matematika, penggunaan benda-benda nyata sangat penting. Dalam penelitian ini, peneliti berharap bahwa dengan menggunakan mainan anak seperti *Post-It* dan kelereng sebagai benda nyata, siswa dapat lebih memahami cara melakukan perhitungan perkalian. SDN 057224 Paluh Gusta memiliki masalah yang serupa di kelas matematika II, dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan keterampilan perhitungan aritmatika siswa. Oleh karena itu, penggunaan benda-benda konkret dapat menjadi jawaban dari masalah tersebut.

Dalam konteks pembelajaran mata pelajaran, kebanyakan anak kecil lebih menyukai hal-hal yang konkret. Hal ini membuat pentingnya penggunaan materi nyata dalam pembelajaran agar siswa dapat mempraktekkan apa yang mereka pelajari. Dalam penelitian ini, digunakan *Pos It* dan kelereng sebagai materi nyata yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perhitungan perkalian. Anak usia sekolah dasar, yang umumnya berusia tujuh hingga dua belas tahun, berada dalam fase operasional konkret, di mana mereka menggunakan model ide abstrak dan data dunia nyata untuk mengilustrasikan hubungan mereka. Oleh karena itu, benda nyata sangat diperlukan agar siswa dapat segera

memahami informasi yang disajikan. Siswa membutuhkan alat seperti media dan demonstrasi untuk memahami teori tertentu dari bahan dasar. Dalam rangka memfasilitasi pembelajaran di kelas, desain kelembagaan yang inovatif diperlukan.

Menurut Sadiman (2010:6), media pembelajaran dianggap sebagai salah satu unsur dalam kelas yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan perkalian siswa dengan menggunakan soal-soal aktual yang berdasarkan temuan observasi di kelas II SDN 057224 Paluh Gusta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian PTK, dengan menggunakan model PTK, diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Sadiman (2010), mengartikan pemecahan masalah sebagai usaha untuk mengatasi tantangan untuk mencapai suatu tujuan yang tidak dapat langsung dicapai. Untuk membuat anak-anak senang belajar matematika, pengajar perlu memiliki keterampilan dalam menciptakan strategi atau pola berpikir yang inovatif.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi menggunakan model Kemmis dan McTaggart (Arikunto, 2010: 132). Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mempertimbangkan bagaimana pembelajaran matematika di kelas II di SDN 057224 Paluh Gusta berlangsung selama ini. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan, peneliti membuat bahan pembelajaran dengan mempertimbangkan kompetensi dasar yang harus dicapai yaitu mengalikan bilangan dengan bilangan dua digit, serta syarat kompetensinya yaitu mengalikan dan membagi bilangan hingga dua digit.

Setelah tahap persiapan, langkah selanjutnya dalam model Kemmis dan McTaggart adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan tindakan yang sudah direncanakan dalam RPP. Kegiatan awal adalah verifikasi

kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian pada kegiatan inti, guru akan menjelaskan materi perkalian dengan menarik minat siswa dan menggunakan media *Pos It* dan kelereng. Siswa akan mengisi *Pos It* dengan kelereng dan memberikan perhatian penuh saat guru mendemonstrasikan cara mengalikan.

Pada kegiatan akhir, bersama-sama dengan siswa, guru akan melakukan penilaian pembelajaran yang dilakukan dan mengakhiri pembelajaran dengan salam. Setelah tahap pelaksanaan, dilakukan tahap observasi dan refleksi, di mana peneliti akan mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan dan merefleksikannya untuk menentukan efektivitas penelitian. Evaluasi dilakukan pada langkah terakhir untuk menarik kesimpulan apakah pelajaran yang diajarkan berhasil atau tidak.

Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2010: 265), metode pengumpulan data dapat diartikan sebagai suatu cara untuk mendapatkan informasi dari partisipan penelitian. Dalam perspektif ini, pengumpulan data dianggap sebagai sebuah strategi yang digunakan oleh para akademisi untuk memperoleh sebanyak mungkin informasi. Metodologi yang digunakan antara lain tes dan observasi. Hasil dari tindakan observasi dan pengujian disebut sebagai data, dan peneliti menggunakan data tersebut untuk melakukan studi lebih lanjut. Sementara itu, Suharsimi Arikunto (2010: 266) mengklaim bahwa teknik tes memerlukan penggunaan alat atau panduan kerja untuk menilai apakah item yang diteliti memenuhi ukuran yang ada atau tidak. Ujian pilihan ganda dan tes yang diisi digunakan dalam survei ini untuk mengukur kemampuan setiap siswa.

Dalam menggunakan teknik observasi, seseorang dapat merekam temuan mereka dengan memanfaatkan lembar observasi. Dalam penelitian ini, digunakan checklist (✓) dengan pilihan "yes" dan "no" untuk menunjukkan apakah penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan. Lembar observasi ini hanya dirancang untuk 16 siswa karena penelitian dilakukan dengan menginstruksikan atau dalam kapasitas sebagai guru-peneliti, yang melibatkan meminta bantuan dari rekan sejawat. Hal ini berbeda dengan teknik observasi,

yang memerlukan pengamatan untuk mengumpulkan informasi atau data. Data yang terkumpul kemudian akan ditransformasikan menjadi sebuah penelitian.

Teknik Analisis Data

Data hasil observasi selama pembelajaran yang menggunakan media visual dan ide perkalian disampaikan kepada siswa pada akhir pembelajaran, dan dijadikan sebagai data untuk dianalisis. Hasil dari setiap siklus kemudian ditentukan dengan menganalisis data yang telah terkumpul. Untuk melakukan analisis data, digunakan data hasil ujian pemahaman yang memiliki kriteria penilaian sebagai berikut: jawaban pendek mendapat skor 1, jawaban salah mendapat skor 0, jawaban lengkap mendapat skor 4, jawaban tidak lengkap mendapat skor 2, dan tidak menjawab pertanyaan mendapat skor 0. Data hasil analisis kemudian dihitung menggunakan rumus ketuntasan sebagai berikut:

Keterangan :

NP : nilai pesan yang diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimal

100 : bilangan tetap untuk mencari mean Keterangan

Σx : Jumlah nilai siswa

X : skor

N : Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Kemampuan

Sodan (2013), mengatakan bahwa "*ability*" atau kemampuan sama dengan pengetahuan dan keterampilan (*knowledge and skills*). Sementara itu, Sadiman (2010:2) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, dari masa bayi hingga akhir hayat. Selama keberadaannya, perubahan perilaku seseorang menunjukkan bahwa mereka telah memperoleh sesuatu. Perubahan tersebut juga mempengaruhi sifat pengetahuan dan keterampilan, serta nilai dan sikap.

2. Pengertian Berhitung

Menurut Nurhasana (2007:243), berhitung adalah tindakan melakukan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan sebagainya. Dengan

pemahaman ini, kita bisa menyimpulkan bahwa berhitung berkaitan dengan konsep bilangan yang menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan matematika, serta kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Dengan demikian, berhitung merupakan salah satu bagian dari Matematika.

Menurut Nurhasana (2007: 243), perhitungan dilakukan saat melakukan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, dan sebagainya. Dengan demikian, berhitung merupakan suatu proses yang melibatkan empat operasi matematika dasar, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Memahami definisi berhitung dengan baik akan membantu kita memahami bahwa itu adalah bagian dari matematika yang berkaitan dengan konsep bilangan, yang menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan matematika dan persiapan untuk pendidikan dasar. Melalui proses berhitung, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dasar-dasar pembelajaran. Selain itu, berhitung juga melibatkan proses penalaran yang rasional dan metedis terhadap benda atau angka yang ada di sekitar kita.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut etimologi Latin, kata "media" berarti "perantara", tergantung pada sudut pandang yang digunakan. Menurut kutipan dari Sadiman (2010: 6), organisasi teknologi dan pendidikan di Amerika mendefinisikan media sebagai "perangkat lunak yang berisi pesan atau informasi pendidikan, yang biasanya berbentuk peralatan". Spesialis yang berbeda memberikan definisi yang berbeda-beda mengenai alat pembelajaran. Menurut (Sudiman, 2010), semua jenis media dapat menjadi instrumen nyata dalam pendidikan. Dari beberapa sudut pandang tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

4. Media benda Konkret

Winaputra (2005) menyatakan bahwa benda kongkrit adalah sesuatu yang nyata dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sementara itu, Sadiman (2010), media konkret pada umumnya berfungsi sebagai alat untuk menciptakan situasi pengajaran yang

efektif, sebagai komponen penting dari keseluruhan situasi pengajaran. Media konkrit juga berperan dalam meletakkan dasar-dasar konkrit dan konsep-konsep abstrak untuk mereduksi pemahaman verbal, mengembangkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sudut pandang ini menyimpulkan bahwa benda kongkret merupakan alat bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran, dengan menggunakan benda-benda nyata sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Untuk memudahkan pelaksanaan proses belajar di kelas, dibutuhkan benda-benda berwujud yang dapat digunakan sebagai media untuk menghitung perkalian oleh guru maupun murid. Penggunaan benda-benda fisik ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih nyata, dan membuat topik-topik matematika yang sebelumnya terasa abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Sebagai calon pendidik yang inovatif, kami memiliki banyak ide untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di Indonesia agar tidak hanya terfokus pada teori, tetapi juga memiliki ekspresi yang lebih nyata. Pentingnya perkembangan pendidikan di negara kita didukung oleh kajian-kajian yang lebih menarik, mengingat bahwa saat ini kita masih tertinggal dalam hal pembelajaran dibandingkan dengan negara-negara lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F., & Sartika, S. B. (2017). Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Amri, Sofan. 2013. Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurhasanah. 2007. Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia. Jakarta: Bina Sarana Pustaka

S. Sadiman, Arief, 2010. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: Rajawali Pres

Winaputra, U.S. 2005. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Universitas Terbuka