

## ***Use of Flat Up Learning Media Improves Learning Outcomes***

**Haning Margi Betasari**

SDN Mertan 03

haningmargi2185@gmail.com

---

### **Article History**

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

---

### **Abstract**

*This article considers the use of the learning media as a tool to make it easier to deliver learning materials. The learning media is designed to the best possible so that learners can more easily understand the learning materials. Additionally, the use of teaching media can provide learners with the motivation to learn better. Learners can also create learning mediums especially on flat building materials so they can closely observe the media they have. Thus learners will better understand the learning materials and learning results can improve to a maximum.*

**Keywords:** media, motivation, learning materials

### **Abstrak**

Artikel ini membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sebaik mungkin agar peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaranpun dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar lebih baik. Peserta didik juga dapat membuat sendiri media pembelajaran khususnya pada materi bangun datar sehingga mereka dapat mengamati secara lebih dekat media yang mereka miliki. Dengan demikian peserta didik akan lebih memahami materi pembelajaran dan hasil belajarpun dapat meningkat dengan maksimal.

**Kata kunci:** media, motivasi, materi pembelajaran

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani *mathein* atau *matheneim* yang artinya mempelajari. Ada dugaan kata tersebut berhubungan dengan kata Sanskerta *medha* atau *widya* yang artinya kepandaian, ketahuan atau intelegensi (Nasution, 1980: 12).

Johnson dan Rising (1972) menyatakan bahwa “matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai arti daripada bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisir, sifat-sifat atau teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika adalah ilmu tentang pola keteraturan pola atau ide dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisan”.

Menurut Reys (1984) mengatakan bahwa “matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan suatu jalan pola berfikir suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat”. Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, dapat disimpulkan matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak serta hubungan-hubungan diperlukan penguasaan tentang konsep-konsep yang terdapat dalam matematika.

Lerner (1988:430) mengemukakan bahwa “metematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat dan mengkonsumsi ide mengenai elemen dan kuantitas”.

Menurut Paling (1982:1) “Ide tentang matematika berbeda-beda tergantung pengalaman dan pengetahuan masing-masing, ada yang mengatakan bahwa matematika hanya pertimbangan yang mencakup penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, tetapi ada pula yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri dan trigonometri”.

Paling mengatakan bahwa matematika suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Shadiq, (2014:xii) Matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (pattern) dan tingkatan (order). Sekali lagi hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfassilitasi peserta didiknya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (pattern) yang ada.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas menunjukkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang bersifat abstrak, menggunakan pola berfikir yang logik, serta menggunakan bahasa simbolik.

Sehingga pelajaran Matematika secara umum merupakan salah satu pelajaran yang kurang menarik bagi peserta didik bahkan peserta didik berasumsi bahwa pelajaran Matematika itu sulit sehingga menjadi momok bagi sebagian peserta didik yang akhirnya berpengaruh pada interaksi proses belajar-mengajar. Seperti kita ketahui juga bahwa mempelajari matematika tidak boleh terpenggal-penggal karena matematika itu akan berhubungan dengan setiap bagiannya.

Pembelajaran dikatakan berhasil baik apabila peserta didik dapat menguasai paling tidak dengan predikat tuntas menurut standar ketuntasan yang ditentukan.

Dalam penyampaian materi pembelajaran media bangun datar biasanya yang digunakan hanya dari guru, seharusnya peserta didik membuat atau memiliki sendiri-sendiri, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran, karena mereka dapat mengamati secara lebih dekat media yang mereka miliki atau buat

sendiri sehingga nilai yang diperoleh dapat mencapai standart Kriteria Ketuntasan Minimal.

Maka dari itu tugas guru adalah merubah situasi, kreatif dan inovatif dalam memilih media konkrit yang berhubungan dengan benda-benda nyata. Peran guru di sini adalah memfasilitasi peserta didik untuk belajar, serta memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagian hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya merupakan aktivitas diri yang mencakup aspek psikologik yang amat luas.

Ada beberapa pendapat dari para ahli tentang pengertian belajar diantaranya :

a. Hilgard dan Bower mengemukakan belajar adalah proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui jalan latihan yang dibedakan dari perubahan-perubahan oleh faktor-faktor yang tidak termasuk latihan.

b. Sujana (1989:5) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandaidengan adanya suatu perubahan pada diri seorang.

c. Winkel (1989:36) Belajar adalah aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap.

d. Moskowitz dan Orgel mengatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil langsung dari pengalaman dan bukan akibat hubungan-hubungan dalam sistem saraf yang dibawa sejak lahir.

e. Morgan menyatakan belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan, mempengaruhi belajar sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami sesuatu tadi.

Karso (2004:11) mengatakan bahwa teori-teori belajar matematika dalam pembelajaran matematika di SD ada bermacam-macam, antara lain :

a. Teori belajar Bruner

Hasil studinya tentang “Perkembangan belajar” merupakan suatu cara untuk mendefinisikan belajar.

b. Teori belajar Dienes

Menurut Zoltan P. Dienes memandang matematika sebagai pelajaran struktur, klasifikasi struktur. Dengan prinsip ini untuk memahami konsep-konsep matematika dengan mengerti maka haruslah diajarkan secara berurutan mulai dari konsep murni, konsep notasi, dan berakhir konsep terapan.

c. Teori Van Hiele

Menurut Van Hiele ada tiga unsur utama dalam Pengajaran Geometri yaitu waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran yang diterapkan secara terpadu meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik kepada tahapan berfikir yang lebih tinggi.

Menurut Hernawan (2008:10.20) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi milik peserta didik sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar ini dinyatakan dalam mencapai rumusan tujuan oleh karena setiap mata pelajaran / bidang studi menuntut hasil belajar yang berbeda dari mata pelajaran /bidang studi maka banyak para ahli mengemukakan jenis-jenis hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Derajat kemampuan yang diperoleh peserta didik diwujudkan dalam bentuk nilai hasil belajar matematika.

- a. Gagne mengklasifikasikan hasil-hasil belajar yang membawa implikasi terhadap penggunaan strategi belajar-mengajar, sebagai berikut: Keterampilan intelektual
- b. Strategi kognitif (kemampuan memilih dan mengubah cara-cara memberikan perhatian, belajar, mengingat, dan berfikir).
- c. Informasi verbal (kemampuan menyimpan nama/label, fakta, pengetahuan di dalam ingatan).
- d. Keterampilan motorik (kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan fisik).
- e. Sikap (kemampuan menampilkan perilaku yang bermuatan nilai-nilai).

Bloom berpendapat bahwa tujuan hasil belajar digolongkan menjadi tiga domain, yaitu:

a. Kognitif

Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan kemampuan otak dan penalaran peserta didik. Kognitif mempunyai enam tingkatan hasil belajar yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Afektif

Hasil afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Afektif mempunyai lima tingkatan hasil belajar yaitu menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, menjadikan pola hidup.

c. Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Psikomotorik mempunyai lima tingkatan yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, gerakan kompleks.

Jadi anak dikatakan sudah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku. Tingkah laku yang terjadi relatif tetap sampai mengalami proses belajar lainnya dan berikutnya. Tingkah laku merupakan hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti motivasi, keadaan fisik, lingkungan peserta didik, dan sebagainya.

Media pembelajaran dalam pembelajaran matematika SD adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan, mempresentasikan, menyajikan, atau menjelaskan bahan pelajaran kepada peserta didik, yang mana alat-alat itu sendiri bukan merupakan bagian dari pelajaran yang diberikan.

Beberapa pengertian media secara luas menurut pendapat para ahli pendidikan.

Gagne (2004) menempatkan media sebagai komponen sumber, dia mendefinisikan media sebagai berikut : “komponen sumber belajar di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar”.

Miarso (2004) melihat media secara makro dalam keseluruhan sistem pendidikan, sehingga definisinya berbunyi : “segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar”.

Marshall McLuhan (Hamalik: 2003: 201) mengatakan bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Yang dimaksud McLuhan dalam pengertiannya adalah, media komunikasi seperti telepon, surat adalah sebuah jembatan yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.

Schramm (2004) melihat media dalam pendidikan sebagai suatu teknik untuk menyapaikan pesan. Oleh sebab itu ia mendefinisikan media sebagai berikut : “media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan pembelajaran”.

Jenis media dapat dikelompokkan dari aspek-aspek yang berbeda, misalnya : (1) dari bahan, berupa media cetak dan media non cetak, (2) dari tayangan, berupa media proyeksi dan non proyeksi, (3) dari kelistrikan, berupa media elektronik dan non elektronik, (4) dari ukuran kemajuan, media sederhana dan modern.

Dalam menggunakan media pembelajaran guru dapat mengembangkan media dari bahan - bahan sederhana yang mudah diperoleh di sekitar lingkungan sekolah,

tempat tinggal guru dan peserta didik, ataupun bahan-bahan yang bisa diperoleh di toko atau di pasar terdekat. Contohnya : kardus bekas, karton.

Winataputra ( 2004:5.9 ) mengemukakan beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah : (a) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif. (b) Merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. (c) Penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran. (d) Mempercepat dan mempermudah peserta didik menangkap tujuan bahan ajar. (e) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. (f) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, sehingga dapat (g) mengurangi verbalisme.

Manfaat yang dapat diperoleh dalam menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yaitu: (a) Peserta didik dapat melihat secara langsung benda-benda yang berkaitan dengan mata pelajaran di sekolahnya. (b) Peserta didik membuktikan dan menerapkan teori atau konsep yang pernah didapat dalam kehidupan sehari-hari. (c) Menanamkan sikap untuk menyayangi lingkungan sekitar.

Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya: (a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. (b) Media menghasilkan keseragaman pengamatan (c) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik. (d) Media membangkitkan keinginan dan minat baru. (e) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. (f) Media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Winataputra (2004 : 5.12) membagi media ke dalam tiga kelompok, yaitu : (a) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan saja. (b) Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk dari media audio. (c) Media Audio-Visual, yaitu merupakan gabungan dari media audio dan media visual (media pandang dengar). Contohnya adalah program televisi, video/televisi instruksional, dan media proyeksi, seperti OHP.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi pembelajaran bangun datar adalah media visual dan atau audio-visual. Media ini dapat digunakan untuk perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media ini diawali dengan peserta didik mengamati, benda di sekitar, kemudian mengelompokkan berdasarkan bentuk, selanjutnya memperhatikan bangun datar yang di contohkan, baik secara langsung maupun melalui OHP, kemudian peserta didik dibimbing untuk menunjukkan letak titik sudut. Peserta didik membuat titik-titik pada kertas berpetak lalu menghubungkannya sehingga membentuk bangun datar. Bangun datar yang telah terbentuk lalu dipotong. Peserta didik menentukan sisi dan titik sudut pada bangun datar yang telah dibuatnya.

### SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, dapat membantu proses pembelajaran. Selain membantu pendidik dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan dorongan kepada peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat membantu pendidik memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dan metode yang tepat dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.

Gunakanlah media dan alat peraga yang tepat dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan motivasi dan menambah pemahaman serta penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Karim, Muchtar A. (2005). Pendidikan Matematika II. Jakarta : Universitas Terbuka.  
Muhsetyo, Gatot. (2007). Pembelajaran Matematika SD. Jakarta : Universitas Terbuka.  
Purwodarminto, W.J.S. (1995). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.  
Setiawan, Denny. (2008). Komputer dan Media Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka.  
Suryosubroto. (1997). Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta : Rineka Cipta  
Tim Pengembang MKDK. (1990). Psikologi Belajar. Semarang : IKIP Semarang Press  
Winataputra, Udin S. (2004). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Universitas Terbuka.  
Nurul Audi, PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK: Vol. 2, No.1, 2019, hal. 586-595