

---

## PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUBAKAN MEDIA JARING- JARING KUBUS DAN BALOK

Sarwo Edy<sup>1</sup>, Novi Nur Anggraini<sup>2</sup>, Robiatun jahwara N D<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Dosen Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Gresik.

<sup>2,3</sup>Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gresik

E-mail: novianggraini859@gmail.com

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dikemas dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini dilaksanakan di Desa Sidokelar Kecamatan Paciran Kabupaten Lamongan. Pengabdian ini dilakukan selama 40 hari dengan waktu pelaksanaan mulai tanggal 22 Januari 2020 sampai 2 Maret 2020. Pada jenjang sekolah dasar (SD) peserta didik membutuhkan pembelajaran yang bersifat kongkrit dalam proses pembelajaran. Di SD Sido kumpul belum menggunakan media pembelajaran pada saat materi jaring-jaring kubus dan balok pada pelajaran matematika. Proses pembelajaran menggunakan media jaring-jaring kubus dan balok ini adalah untuk membantu siswa dalam memahami materi dan memudahkan daya tangkap peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dilakukan di SD Sidokelar yang berjumlah 6 peserata didik. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media jaring-jaring kubus dan balok peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan bisa lebih cepat memahami materi jaring-jaring kubus dan balok.

**Kata kunci : proses pembelajaran, jaring-jaring kubus dan balok**

### 1. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah kebutuhan yang dimiliki setiap individu. Mulai dari kecil sampai meninggal dunia untuk beradaptasi dengan lingkungan yang terus menerus mengalami perkembangan dan perubahan di era modern. Proses pembelajaran sering kita temukan di sekolah yang dilakukan oleh guru dan peserta didik didalam kelas. Dari proses pembelajaran akan terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa untuk menuju tujuan yang lebih baik. Menurut Rustaman, (2001:461) proses pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Guru dan siswa dalam proses pembelajaran merupakan dua komponen yang tidak bisa di pisahkan. Hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal apabila komponen tersebut dapat terjalin interaksi dengan baik.

**DedikasiMU (Journal of Community Service)****Volume 4, Nomor 1, Maret 2022**

---

Sedangkan menurut Roojakkers (1991:114) pengertian proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajarmenyangkut kegiatan tenaga pendidikan, kegiatan peserta didik, pola dan proses interaksi tenaga pendidikan dan peserta didik dan sumber belajar dalam satu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan.

Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Winkel (2009:200) proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan- perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah upaya antara guru dan siswa berbagi dan mengola informasi yang menjadikaninformasi berkelanjutan dengan harapan pengetahuan yang diberikan bisa bermanfaat dan diharapkan ada perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku siswa demi terciptanya proses belajar dan mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kreatifitas, kemampuan intelektual, berfikir kritis, dan perubahan prilaku atau pribadi seseorang berdasarkan pengalaman tertentu. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk menngembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan penguasa yang baik terhadap materi matematika. Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek tersebut berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antar siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung (Susanto, 2013:186-187).

Menurut Ruseffendi (1988:23) Matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi- definisi, aksioma, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelahdibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif. Dalam proses pembelajaran banyak hal yang harus diperhatikan untuk meningkatkan mutu dan kualitas hasil belajar, yaitu berupa teknik, model, metode, pendekatan maupun strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pada dasarnya seorang guru banyak menemukan permasalahan pada saat mengajar di kelas atau pada saat proses pembelajaran berlagsung. Media pembelajaran yang tepat memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran sehingga berjalan maksimal sesuai dengan yang diinginkan. Menurut Dalam pelajaran matematika khususnya media sangat di butuhkan, karena dengan adanya media siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

Menurut Azhar (2010:3) Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara halfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau peranya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.

Dapat dikatakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Sedangkan menurut Sudjana (2011:2) media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Media mempunyai pengaruh besar dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media yang tepat untuk digunakan dimateri yang tepat diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi pelajaran yang diberikan. Tidak adanya media dalam proses pembelajaran akan menjadikan pasif dalam menerima dan merespon pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung pembelajaran akan lebih tersusun dan lebih kondusif. Oleh karena itu kami dari PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) membuat media jaring-jaring kubus dan balok untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar pelajaran matematika.

## **2. METODELOGI PENELITIAN**

Sebelum pelaksanaan kegiatan program kerja mengajar terlaksana, kami terlebih dahulu melakukan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah, setelah itu kami melakukan observasi atau pengamatan dan menyebar angket yang sarannya adalah peserta didik kelas V SD Sidokelar.

### **1. Observasi**

Menurut Arikunto (2006:124) observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada. Observasi ini kami lakukan pada tanggal 02 Februari 2020, dilaksanakan di kelas V SD Sidokelar.

2. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2013:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara pada penelitian ini dilakukan pada kepala sekolah dan guru walikelas V SDN Sidokelar, yang dilukan pada tanggal 30 Januari 2020.

3. Angket

Menurut Anwar (2009:168) angket atau kuisioner merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden, yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden. Penyebarang angket kita lakukan setelah proses pembelajaran pada tanggal 03 Februari 2020. Sasaran pada angket ini adalah peserta didik kelas v SDN Sidokelar.

**Tabel 1.** Pelaksanaan pembelajaran jarring-jaring kubus dan balok

Tujuan	Untuk mempermudah peserta didik memahamimateri jaring-jaring kubus dan balok, peserta didik tidak menggunakan daya imajinasinamun menggunakan konkret dan untuk memudahkan pendidik dalam penyampaian materi jaring-jaring kubus dan balok
Manfaat	Untuk memudahkan daya tangkap peserta didik karena pola pikir anak cenderung abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran berbentuk konkret untuk memudahkan penyampaian materi
Sasaran	Peserta didik kelas V SD Sidokelar
Peserta	6 peserta didik kelas V SD Sidokelar
Acara Kegiatan	Proses pembelajaran media jaring-jaring kubus dan balok dengan model demonstration
Evaluasi	Peserta didik menunjukkan respon yang baik pada saat proses pembelajaran berlangsung

Untuk melaksanakan kegiatan ini dengan baik dan terarah maka metode kegiatan dilakukan dan dirancang secara sistematis.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **a. Cara pembuatan**

Siapkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media (guting, penggaris kardus, tembak lem, lem, kardus, sedotan, tusuk sate)



**Gambar 1.** Alat pembuatan media

#### **Proses pembelajaran jaring-jaringkubus dan balok**



**Gambar 2.** proses pembelajaran

### **Tahap praktik**

Pada tahap ini dilaksanakan di SD Sidokelar pada peserta didik kelas V. Ditahap ini kami memberi penjelasan tentang media jaring-jaring kubus dan balok yang akan kami gunakan dalam proses pembelajaran, setelah itu kami mencontohkan cara menyusun media tersebut, kemudian kami mengacak media jaring-jaring, dan barulah kami memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan secara langsung bagaimana cara menyusun dan membuat jaring-jaring kubus dan balok dari media tersebut.

## **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Proses pembelajaran merupakan upaya antara guru dan siswa mengolah informasi yang menjadikan informasi berkelanjutan dengan harapan pengetahuan yang diberikan bisa bermanfaat. Dengan adanya media proses pembelajaran jaring-jaring kubus dan balok dalam pelajaran matematika siswa akan lebih mudah memahami materi tersebut dan siswa akan berperan secara langsung dalam proses pembelajaran.

### **Saran**

Adapun saran bagi para pembaca maupun bagi penganalisis yakni dalam proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media konkret jaring-jaring kubus dan balok. Sehingga peserta didik dapat, agar peserta didik tidak menggunakan daya imajinasi namun menggunakan benda atau media konkret dalam proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anwar, S. (2009). *Pemahaman individu, Observasi, Wawancara, Interview, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ruseffendi, E. T. (1988). *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini Untuk Guru dan SPG*. Bandung: Tarsito.
- Rustaman. (2001). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Inperial Bakti Utama.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jogjakarta: Media Abadi.