

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA FPB DAN KPK DI SD

¹Ayu Fitri

²Tarpan Suparman

³Anggy Giri Prawiyogi

⁴Aang Solahudin Anwar

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Buana Perjuangan Karawang

[¹ayufitri@ubpkarawang.ac.id](mailto:ayufitri@ubpkarawang.ac.id), [²tarpan.suparman@ubpkarawang.ac.id](mailto:tarpan.suparman@ubpkarawang.ac.id),

[³anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id](mailto:anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id)

[⁴aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id](mailto:aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id)

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini agar guru-guru di SDS Tunas Dharma dapat membuat media pembelajaran matematika khususnya FPB dan KPK. Metode yang digunakan ceramah, inkuiri, dan simulasi. tempat kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Swasta Tunas Dharma yang beralamat di Jl.Tuparev No. 24 Tanjungpura Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Subjek dalam kegiatan pengabdian ini berjumlah 17 orang yang terdiri dari 2 guru laki-laki, 9 guru perempuan dan 1 kepala sekolah. Hasil kegiatan ini peserta 100% dapat membuat media pembelajaran FPB dan KPK. Implikasi dari kegiatan ini guru-guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran FPB dan KPK dalam kegiatan proses pembelajaran matematika di kelas berlandaskan dengan teori belajar bruner.

Kata kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Materi FPB dan KPK, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya sekolah dasar mengakibatkan seorang guru dituntut dalam membuat media pembelajaran berbasis IT. Guru kelas dalam mengajarkan khususnya mata pelajaran matematika membuat media pembelajaran berbasis IT. Namun berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Sekolah Dasar Swasta Tunas Dharma, bahwa siswa termotivasi belajar menggunakan media pembelajaran. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran bukan hanya berbasis IT namun guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan benda-benda yang ada disekitar lingkungan siswa.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arshad, 2011:3). Criticos (Daryanto, 2010: 12) bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang

konduksi dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Munandi, 2011:7-8). Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendingkan terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018:104). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari materi ajar yang disusun secara terencana oleh seorang guru, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang dikemas dan disajikan dengan menarik akan membuat siswa menjadi antusias dalam belajar sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik, media pembelajaran juga memiliki kekuatan dalam mentransfer informasi, hal ini dikarenakan pembelajaran tidak hanya dengan sekedar membaca dan mendengarkan akan tetapi juga melihat penjelasan, baik berupa gambar maupun animasi (Rosyida & Khofifatu, 2018: 22-23).

Menurut Sanaky (2011: 4) tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, ialah mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran. Jadi tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran, sehingga dapat mengefisienkan proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menerima sebuah konsep atau materi ajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (dalam Witantyo, 2017: 23) ialah mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, media dapat menghadirkan isi pelajaran yang tidak dapat diberikan secara langsung kepada siswa karena keterbatasan indera, ruang dan waktu, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan kesamaan pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat serta dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.

Penggunaan media pembelajaran *sponge* dakon pada pembelajaran matematika pada materi FPB dan KPK dapat memberikan pengalaman siswa secara langsung dalam mengitung FPB dan KPK, serta menanamkan konsep dasar FPB dan KPK secara nyata, dan memotivasi belajar matematika. Sejalan dengan yang diungkapkan Andrijati (2014:124) media pembelajaran matematika memiliki peranan sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep dasar matematika bagi siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilaksanakan pelatihan pembuatan media yang dapat memvisualisasikan FPB dan KPK di SD.

METODE

Untuk melakukan kegiatan pelatihan digunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah dilaksanakan untuk memberikan penjelasan mengenai pengertian media pembelajaran, tujuan media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, kelemahan dan kelebihan media pembelajaran

2. Metode Inkuiri

Metode inkuiri dipilih untuk memberikan kesempatan kepada peserta agar kreatif membuat media pembelajaran mengikuti lembar kerja yang sudah disiapkan. Namun pada kegiatan ini didampingi oleh tutor.

3. Metode Simulasi

Metode simulasi diberikan kepada peserta. Untuk mensimulasikan media pembelajaran yang sudah dibuat.

Adapun tempat kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Swasta Tunas Dharma yang beralamat di Jl. Tuparev No. 24 Tanjungpura Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Subjek dalam kegiatan pengabdian ini berjumlah 17 orang yang terdiri dari 2 guru laki-laki, 9 guru perempuan dan 1 kepala sekolah. Waktu kegiatan ini dilaksanakan pada Hari Sabtu, 26 Maret 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media FPB dan KPK di SD sebagai berikut:

1. Kegiatan diawali dengan pemaparan materi mengenai media pembelajaran matematika di sekolah dasar terhadap guru-guru SDS Tunas Dharma. Adapun kegiatannya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Pemaparan Materi Media Pembelajaran Matematika

2. Setelah pemberian materi, guru-guru diberikan lembar kerja dalam pembuatan media pembelajaran FPB dan KPK kepada guru-guru SDS Tunas Dharma. Pemberian kerja ini agar peserta kegiatan dapat mengeksplorasi bahan dan alat yang diperlukan, serta langkah-langkah dalam pembuatan media FPB dan KPK. Untuk lebih jelas kegiatannya dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pemberian Lembar Kerja

3. Setelah memahami lembar kerja, peserta memilih alat dan bahan. Adapun alat dan bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran FPB dan KPK meliputi:
 - a. Triplek
 - b. Gelas Aqua
 - c. Kain Planel
 - d. Stik Es Cream
 - e. Kertas Origami
 - f. Lem Tembak
 - g. Gunting
4. Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran FPB dan KPK sebagai berikut:
 - a. Langkah pertama : Peserta menyiapkan papan kemudian ditutup dengan kain planel. Untuk merekatkan menggunakan lem tembak. Aktivitas kegiatannya dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Menempelkan kain panel ke papan

Langkah Kedua: Menyusun gelas sebanyak berderet kesamping 10 buah dan untuk kebawah menyesuaikan bagian papan. Untuk menempelkan gelas kepada papan dengan menggunakan lem tembak. Aktivitas kegiatan langkah kedua dapat dilihat pada



- c. Langkah ketiga : Menghiasi papan dengan kertas origami untuk mempercantik tampilan media pembelajaran FPB dan KPK. Aktivitas kegiatannya dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5. Menghiasi media FPB dan KPK

Kemudian terakhir dalam kegiatan pembuatan media ini dengan mempresentasikan hasil karyanya di depan peserta lain. Aktivitasnya dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Mempresentasikan hasil pembuatan media pembelajaran FPB dan KPK

Media pembelajaran FPB dan KPK ini menggunakan tahapan proses belajar Bruner yakni Enaktif, Ikonik, Simbolik. Bruner menekankan suatu proses bagaimana seseorang memilih, mempertahankan, dan mentransformasi informasi secara aktif, proses tersebut merupakan inti utama dari belajar (Fitri, 2018: 30). Teori belajar penemuan Bruner sangat menyarankan keaktifan siswa dalam proses belajar secara penuh untuk bisa menemukan Kembali berdasarkan interaksi yang dilakukannya melalui sereretan pengalman-pengalaman

yang lampau (Yusri & Sadriwanti, 2018: 149). Oleh karenanya Bruner memusatkan perhatian pada masalah apa yang dilakukan manusia terhadap informasi yang diterimanya dan apa yang dilakukan setelah menerima informasi tersebut untuk pemahaman dirinya. Adapun langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran FPB dan KPK sebagai berikut:

1. Tahap Enaktif

Pada tahap ini siswa belajar dengan benda konkret. Benda konkret dalam penelitian ini menggunakan stick es krim dan gelas. Guru memberikan apersepsi dengan mengaitkan konsep FPB dan KPK dengan kehidupan sehari-hari, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya siswa dibagi kedalam kelompok kemudian diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisikan tahapan langkah penggunaan media pembelajaran. LKS dalam tahap ini belum kepada materi FPB dan KPK, baru bermain menggunakan media.

2. Tahap Ikonik

Pada tahap ikonik siswa dapat mempelajari suatu pengetahuan dalam bentuk gambar atau diagram sebagai perwujudan dari suatu kegiatan yang menggunakan benda konkret. Tahap ikonik ini guru meminta perwakilan kelompok untuk memaparkan hasil diskusi dengan mempraktekan menggunakan media. Kemudian guru merubah benda-benda konkret dalam media tersebut ke dalam konsep FPB dan KPK.

3. Tahap Simbolik

Pada tahap simbolik adalah tahap dimana pengetahuan FPB dan KPK diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol abstrak. Tahap simbolik ini guru meminta siswa maju kedepan serta mempraktekan contoh soal menggunakan media, kemudian siswa didampingi guru untuk merubah ke dalam simbol matematika. Guru menjelaskan materi FPB dan KPK. Sebelum memberikan soal evaluasi pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya berkaitan materi yang tidak dipahami.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan “Pelatihan Pembuatan Media FPB dan KPK di SD” dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Maret 2022 bertempat di SDS Tunas Dharma Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Dihadiri 1 kepala sekolah dan 11 guru. Peserta kegiatan 100% sudah bisa membuat media pembelajaran FPB dan KPK. Implikasi dari kegiatan ini guru-guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran FPB dan KPK dalam kegiatan proses pembelajaran matematika di kelas

berlandaskan teori bruner.

DAFTAR PUSTAKA

- AH, Sanaky Hujair. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Kaukaba. Yogyakarta.
- Andrijati, N. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 31 (2).123-132.
- Anitah. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Jaya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitri, A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Matematika di SD*. Karawang: FBIS Publishing.
- Fitri, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Sponge Dakon* pada Materi FPB dan KPK terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10 (2), 171-178.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Munandi, Y. (2010). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Pusat Pengembangan Program Profesi. (2012). *Teori Belajar dalam Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Kemendikbud.
- Rosyida, F., & Khofifatu, R.A. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Program *Autoplay* untuk Guru SMPN 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*. 1 (1). 21-28.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pencinta Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syah, M. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2). 103-114.

Wahyudin. (2013). *Matematika Dasar Pengetahuan Bermuatan Pedagogis*. Bandung: Mandiri.

Yusri, A.Y. & Sadriwanti, A. (2018). Desain Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Bruner untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2 (2). 147-158.