

MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT DI TINGKAT SD/MI

Suparni

Institut Agama Islam Negeri Padangsidimpuan

siparbejo33@gmail.com

Abstract

The use of instructional media is very useful to complement students' understanding or understanding of the material being taught and the principle is to increase the effectiveness and smooth running of the learning process. The function of or benefits from the application of learning media in learning mathematics are: With the teaching aids, children will be more happy to follow mathematics lessons, so that their interest in learning mathematics will increase. Children will be aroused, happy, interested and have a positive attitude towards maths lessons. By presenting abstract mathematical concepts in concrete form, students at lower levels will find it easier to understand and understand. Learning media can help the visibility of space, because they do not imagine geometric shapes, especially spatial geometric shapes, so that through pictures and real objects their discerning power will be helped so that they will be more successful in learning. What is around it, or between science and the surrounding environment and society. Abstract concepts that are presented in concrete form, namely in the form of a mathematical model can be the object of research and can also be used as a tool for researching new ideas and new relations

Keywords: Media, Mathematics Learning, Counting Operations, Integer

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran sangatlah berguna untuk melengkapi pengertian atau pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan prinsipnya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kelancaran jalannya proses pembelajaran. Fungsi dari atau manfaat dari penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika adalah: Dengan adanya alat peraga anak-anak akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan rasa gembira, sehingga minatnya mempelajari matematika semakin besar. Anak akan terangsang, senang, tertarik dan bersikap positif terhadap pelajaran matematika. Dengan disajikannya konsep abstrak matematika dalam bentuk konkret, maka siswa pada tingkat-tingkat yang lebih rendah akan lebih mudah memahami dan mengerti. Media pembelajaran dapat membantu daya tilik ruang, karena tidak membayangkan bentuk-bentuk geometri terutama bentuk geometri ruang sehingga dengan melalui gambar dan benda nyata akan terbantu daya tiliknya sehingga akan lebih berhasil dalam belajarnya. Yang ada disekitarnya, atau antara ilmu dengan alam sekitar dan masyarakat. Konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkret yaitu dalam bentuk model matematika dapat dijadikan objek penelitian dan dapat pula dijadikan alat untuk penelitian ide-ide baru dan relasi-relasi baru.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran Matematika, Operasi Hitung, Bilangan Bulat

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Seorang siswa dalam belajar konsep matematik melalui 3 tahapan yaitu tahap *enactive*, *ikonik* dan *simbolik*. Tahap *enactive* yaitu tahap belajar memanipulasi benda atau

obyek kongkrit, tahap ekonic yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap simbolik yaitu tahap belajar matematika merupakan proses membangun konstruksi konsep-konsep dan prinsip-prinsip, tidak sekedar penggerojokan yang terkesan pasif dan statis, namun belajar itu harus aktif dan dinamis.

Pembelajaran matematika di tingkat SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikaji. Hal ini dikarenakan oleh adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakekat anak dengan hakekat matematika. Diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsisir perbedaan atau pertentangan tersebut.

Anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikirnya. Ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian dari mereka berpikirnya masih berada pada tahapan pra kongkrit. Di lain pihak, matematika adalah ilmu deduktif, abstrak, penuh dengan bahasa simbol yang padat akan arti dan semacamnya. Mengingat adanya perbedaan karakteristik itu, maka diperlukan adanya kemampuan khusus dari seorang guru untuk menjembatani antara dunia anak yang belum berpikir secara deduktif untuk dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif.

Jean Peaget dengan teori belajar yang disebut Teori Perkembangan Mental Anak atau ada pula yang menyebutnya Teori Tingkat Perkembangan Berpikir Anak (Hudoyo, 1984) telah membagi tahapan kemampuan berpikir anak menjadi empat tahapan, yaitu tahap sensori motorik (dari lahir sampai usia 2 tahun), tahap operasional awal/praoperasi (usia 2 sampai 7 tahun), tahap operasional/operasi kongkrit (usia 7 sampai 11 atau 12 tahun) dan tahap operasioanl formal/operasi formal (usia 11 tahun ke atas).

Melihat secara singkat dari teori belajar Peaget ini tentunya kita dapat mengambil manfaatnya dalam pembelajaran matematika di SD yaitu, terutama tentang kesiapan untuk belajar dan bagaimana berpikir mereka itu berubah sesuai dengan perkembangan usianya. Hal ini berarti bahwa strategi pembelajaran matematika yang kita gunakan haruslah sesuai dengan perkembangan intelektual atau perkembangan tingkat berpikir anak, sehingga diharapkan pembelajaran matematika di SD itu lebih efektif dan lebih hidup.

Matematika adalah suatu ilmu yang bidang penelaahannya adalah bentuk-bentuk atau struktur yang abstrak. Karena sifatnya yang abstrak, maka dalam pembelajarannya sangat dibutuhkan benda-benda kongkrit sebagai perantara atau media pembelajaran yang

fungsinya menjembatani antara karakteristik matematika yang abstrak tersebut dengan tingkat perkembangan berpikir siswa khususnya siswa tingkat Sekolah Dasar yang masih berada pada taraf operasional kongkrit. Oleh karena itu siswa masih harus diberikan rangkaian kegiatan nyata yang dapat mereka terima sesuai dengan tingkat kemampuan berpikir mereka. Dalam hal ini alat bantu belajar atau media pembelajaran sangatlah diperlukan adanya ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna buat mereka, meningkatkan keaktifan mereka dan membuat mereka merasa senang ketika belajar.

Media pembelajaran matematika adalah seperangkat benda kongkrit yang sengaja dibuat atau dirancang dan digunakan untuk membantu menanamkan konsep-konsep yang abstrak, mengembangkan konsep dan prinsip-prinsip dalam matematika (Mulyasa, 2003). Dengan bantuan media pembelajaran maka hal-hal yang bersifat abstrak akan dapat disajikan dalam bentuk kongkrit sehingga siswa akan dapat memanipulasi atau mengotak-atik alat tersebut dengan cara melihat, memegang, mraba, memutar balik dan sebagainya sehingga kegiatan belajar akan terasa lebih menarik hati siswa dan tentu saja akan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar matematika. Tujuan dari pemakaian media pembelajaran pembelajaran ini pada dasarnya adalah memperjelas materi atau bahan pelajaran yang disampaikan, merangsang pikiran siswa, perhatian dan kemampuan serta meningkatkan tingkat efektifitas dan kelancaran jalannya proses pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif (*Qualitative reseach*) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Beberapa deskripsi digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penyimpulan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yaitu, penelitian yang tidak menggunakan perhitungan (Lex, 2002:2) atau diistilahkan dengan penelitian ilmiah yang menekankan pada karakter alamiah sumber data. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Sukmadinata yaitu suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran secara individu maupun kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jika diperhatikan proses pembelajaran matematika yang berlangsung sehari-hari di tingkat SD/MI, pada dasarnya kegiatan belajar mengajar matematika tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga tahapan pokok (Karso, 2006). Ketiga tahapan itu meliputi kegiatan pembelajaran untuk penanaman konsep, kegiatan pembelajaran untuk pemahaman konsep, dan kegiatan pembelajaran untuk pembinaan ketrampilan.

Pada dasarnya anak belajar melalui benda/objek kongkrit. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda kongkrit (riil) sebagai perantara atau visualisasinya. Selanjutnya konsep abstrak yang baru dipahami siswa itu akan mengendap, melekat, dan bertahan lama bila siswa belajar melalui perbuatan dan dapat dimengerti siswa, bukan melalui mengingat-ingat fakta.

Seorang ahli psikologi Bruner menyatakan bahwa bagi anak berumur antara 7 sampai 17 tahun, untuk mendapatkan daya tangkap dan daya serapnya yang meliputi ingatan, pemahaman dan penerapan masih memerlukan mata dan tangan. Mata berfungsi untuk mengamati sedangkan tangan berfungsi untuk meraba. Dengan demikian dalam pendidikan matematika, dituntut adanya “benda-benda kongkrit yang merupakan model dari ide-ide matematika” yang disebut *media pembelajaran*.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar yang dapat dipakai pada proses pembelajaran matematika pada topik operasi hitung bilangan bulat. Pada proses penjumlahan, pengurangan dan pembagian bilangan bulat dapat digunakan media pembelajaran blok Dienes.

Salah satu peranan media pembelajaran dalam matematika adalah meletakkan ide-ide dasar konsep. Dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai, siswa dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep, mengetahui cara membuktikan suatu rumus atau teorema, dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya.

Murid usia SD/MI taraf berpikirnya berada pada tahap operasi kongkrit. Pada tahap ini anak dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda kongkrit. Anak sudah mampu mengelompokkan benda-benda yang memiliki karakteristik khusus dan sudah dapat memahami karakteristik benda-benda secara serempak. Pendekatan laboratorium matematika merupakan suatu pemenuhan bagi tiap anak, sebab dengan pengalaman tangan pertama itu anak belajar melalui objek-objek nyata. Jadi, belajar itu

dikehendaki benar-benar terjadi, ide matematika haruslah diabstraksikan dari benda-benda kongkrit.

Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan dapat memperbesar perhatian siswa terhadap pembelajaran yang dilangsungkan, karena mereka terlibat dengan aktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan (Martha, 2008). Dengan bantuan media pembelajaran konsentrasi belajar dapat lebih ditingkatkan. Media pembelajaran dapat pula membantu siswa untuk berpikir logis dan sistematis, sehingga mereka pada akhirnya memiliki pola pikir yang diperlukan dalam mempelajari matematika.

Dengan bantuan media pembelajaran matematika, siswa akan semakin mudah memahami hubungan antara matematika dan lingkungan alam sekitar. Siswa akan semakin mudah memahami kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan, dengan adanya kesadaran seperti ini, mereka terdorong untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Misalnya dengan penggunaan media pembelajaran dalam penjelasan konsep ruang berdimensi tiga siswa akan semakin terlatih daya tilik ruangnya, sehingga pada akhirnya mampu menemukan atau menyadari hubungan antara matematika dengan lingkungan sekitar.

Menurut hasil beberapa penelitian, penggunaan media pembelajaran menunjang penjelasan konsep matematika (Ruseffendi, 1988). Penelitian yang dilaksanakan oleh Higgins dan Suydan tahun 1976 memberikan hasil-hasil berikut:

- a. Secara umum hasil penelitian yang dilaksanakan tersebut mengisyaratkan bahwa media pembelajaran berfungsi efektif dalam memotivasi belajar siswa.
- b. Terdapat perbandingan keberhasilan 6 : 1 antara pengajaran yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak menggunakannya.
- c. Manipulasi (mengutak-atik) media pembelajaran sangat penting bagi siswa.
- d. Terdapat sedikit bukti yang menggambarkan bahwa manipulasi media pembelajaran hanya berhasil bagi siswa-siswa yang tingkat rendah.
- e. Gambar dari benda, sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran, memiliki kegunaan yang tidak jauh berbeda dengan bendanya sendiri.

Penggunaan media pembelajaran harus dilaksanakan secara cermat, jangan sampai konsep menjadi lebih rumit akibat diuraikan dengan bantuan media pembelajaran (Simanjuntak, 1993). Media pembelajaran harus digunakan secara tepat, disesuaikan

dengan sifat materi yang disampaikan, metode pengajaran yang digunakan dan tahap perkembangan mental anak.

Penggunaan media pembelajaran harus mampu menghasilkan generalisasi atau kesimpulan abstrak dari representasi kongkrit. Maksudnya, dengan bantuan media pembelajaran yang sifatnya kongkrit, siswa diharapkan mampu menarik kesimpulan.

Media pembelajaran yang digunakan tanpa persiapan bisa mengakibatkan habisnya waktu dan sedikitnya materi yang dapat disampaikan. Jika ini yang terjadi, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang kita pakai atau cara penggunaan media pembelajaran yang kita lakukan tidak mencapai sasaran. Konsep yang menjadi semakin rumit untuk dipahami sebagai akibat digunakannya alat peraga, adalah suatu hal yang keliru. Jika suatu topik tertentu tidak memerlukan penggunaan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tidak harus dipaksakan, sebab media pembelajaran pada hakekatnya tidak harus digunakan untuk setiap penjelasan topik-topik dalam matematika.

Media pembelajaran harus dibuat sebaik mungkin, menarik untuk dipahami, dan mendorong siswa untuk bersifat penasaran (*curious*), sehingga diharapkan motivasi belajarnya semakin meningkat (Hamalik, 2000). Media pembelajaran juga diharapkan menumbuhkan daya imajinasi dalam diri siswa. Misalnya media pembelajaran benda-benda ruang dapat mendorong siswa dalam meningkatkan daya tilik ruangnya, mampu membandingkannya dengan benda-benda sekitar dalam lingkungannya sehari-hari, dan mampu menganalisis sifat-sifat benda yang dihadapinya itu.

Media pembelajaran itu bisa berupa benda riil, gambarnya atau diagramnya. Keuntungan media pembelajaran benda riil adalah benda-benda itu dapat dipindah-pindahkan (dimanipulasi), sedangkan kelemahannya tidak dapat disajikan dalam buku (tulisan). Untuk bentuk tulisannya kita buat gambarnya atau diagramnya, tetapi kelemahannya adalah tidak dapat dimanipulasikan.

Karena itulah, dalam pembelajaran matematika kita sering menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran maka :

- a. Proses pembelajaran termotivasi. Baik siswa maupun guru, dan terutama siswa, minatnya akan timbul. Ia akan senang, terangsang, tertarik, dan karena itu akan bersikap positif terhadap pengajaran matematika.

- b. Konsep abstrak matematika tersajikan dalam bentuk kongkrit dan karena itu lebih dapat dipahami dan dimengerti, dan dapat ditanamkan pada tingkat-tingkat yang lebih rendah.
- c. Hubungan antara konsep abstrak matematika dengan benda-benda di alam sekitar akan lebih dapat dipahami.
- d. Konsep-konsep abstrak yang tersajikan dalam bentuk kongkrit yaitu dalam bentuk model matematika yang dapat dipakai sebagai obyek penelitian maupun sebagai alat untuk meneliti ide-ide baru dan relasi baru menjadi bertambah banyak (Suherman, 2003).

Kegiatan yang dialami murid memberikankesempatan kepada mereka untuk berbuat dan mengamati suatu konsep, sehingga dapat memahaminya dengan baik dan matematika bukan lagi merupakan sesuatu ditakuti tetapi diminati.

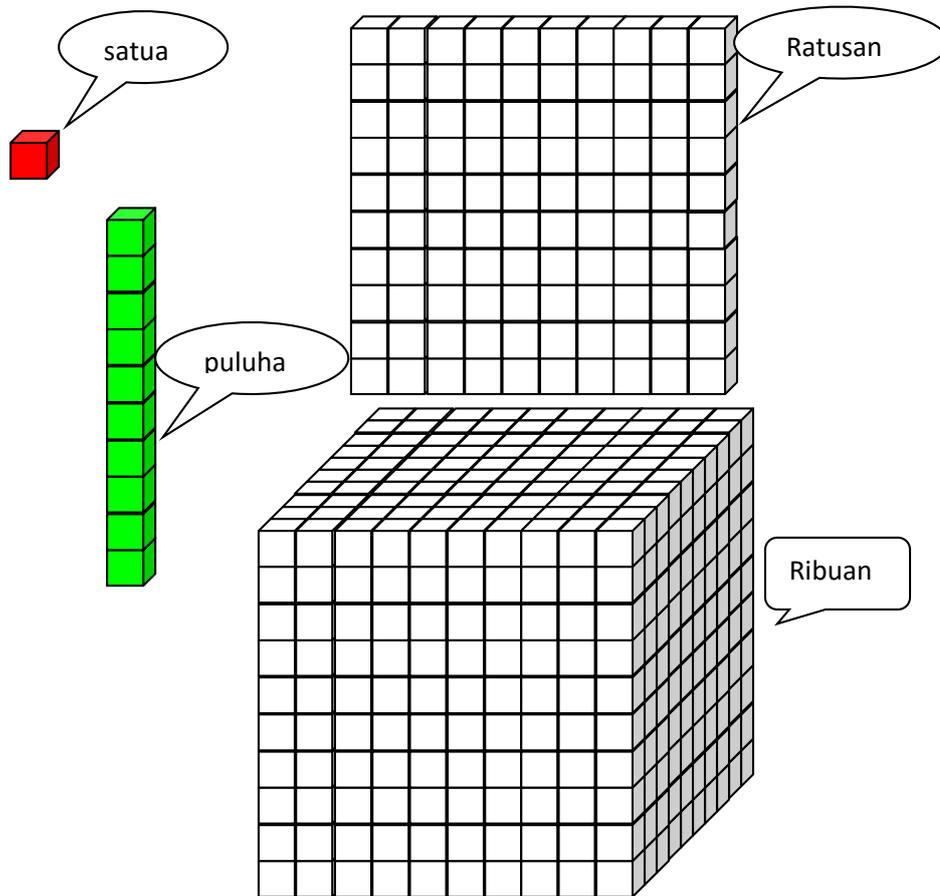
Media pembelajaran merupakan media pengajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah untuk menurunkan tingkat keabstrakan konsep agar siswa mampu menangkap ari konsep tersebut. Sebagai contoh benda-benda konkret yang terdapat di sekitar kita seperti: buku, pensil, buah-buahan dan lain sebagainya. Melalui benda-benda tersebut siswa dapat membilang banyaknya anggota dari sekumpulan suatu benda sampai mereka menemukan bilangan yang sesuai pada akhir membilang.

Dari segi pengadaannya media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai media pembelajaran sederhana dan media pembelajaran buatan pabrik. Pembuatan alat peraga sderhana biasanya memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar kita dan langsung dapat dibuat sendiri. Sedangkan media pembelajaran buatan pabrik pada umumnya berupa perangkat keras dan lunak yang pembuatannya memiliki tingkat kerumitan dan ketelitian ukuran dan biaya yang tinggi.

Satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah teknik penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika secara tepat. Untuk itu perlu dipertimbangkan kapan saatnya dipergunakan dan jenis alat peraga yang mana yang cocok dengan materi yang akan disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Agar dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, maka perlu diketahui fungsi alat peraga.

Secara umum fungsi media pembelajaran adalah: sebagai media dalam menanamkan konsep matematika; sebagai media dalam memantapkan pemahaman konsep; dan sebagai media untuk menunjukkan hubungan antar konsep matematika dengan dunia nyata di sekitar kita serta aplikasi konsep dalam kehidupan nyata

Salah satu contoh adalah pembelajaran operasi hitung bilangan bulat di tingkat SD/MI yang dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Salah satu Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang cocok untuk materi ini adalah blok Dienes. Blok Dienes atau kubus Unifik dikembangkan oleh Z.P. Dienes yang bertujuan untuk memahami konsep dasar bilangan dan nilai tempat. Blok model Dienes ini dapat dibuat dari balok kayu dan digunakan untuk memperkenalkan konsep operasi hitung pada bilangan bulat dengan angka-angka yang besar. Untuk bilangan dasar 10, blok Dienes terdiri atas batang satuan (berupa kubus kecil), batang puluhan (berupa batang), batang ratusan (berupa balok) dan batang ribuan (berupa kubus yang lebih besar). Batang satuan berbentuk kubus dengan ukuran $1\text{cm} \times 1\text{cm} \times 1\text{cm}$, batang puluhan berbentuk balok yang besarnya sama dengan sepuluh batang satuan yang dijadikan satu, sehingga memanjang dengan dimensi $10\text{cm} \times 1\text{cm} \times 1\text{cm}$. Batang ratusan berbentuk balok yang besarnya sama dengan sepuluh batang puluhan yang digabung menjadi satu, sehingga memanjang dengan dimensi $10\text{cm} \times 10\text{cm} \times 1\text{cm}$. Batang ribuan berbentuk kubus yang besarnya sama dengan sepuluh buah batang ratusan dikumpulkan menjadi satu dengan dimensi $10\text{cm} \times 10\text{cm} \times 10\text{cm}$.



Sebagai contoh penggunaan media pembelajaran blok Dienes ini pada operasi hitung dijelaskan sebagai berikut.

1) $128 + 64 = \dots\dots$

128 direpresentasikan dengan 1 buah blok ratusan, 2 buah blok puluhan dan 8 buah blok satuan. Sedangkan 64 direpresentasikan dengan 6 buah blok puluhan, dan 4 buah blok satuan. Lalu kedua kelompok blok tersebut digabungkan dan dikelompokkan sesuai dengan jenisnya (satuan digabung dengan satuan, puluhan dengan puluhan dan ratusan digabung dengan ratusan). Terdapat 12 buah blok satuan yang selanjutnya dari kelompok ini 10 blok satuan dapat ditukar dengan 1 buah blok puluhan sehingga menjadi 1 blok puluhan dan 2 blok satuan, sekarang untuk blok puluhan ada sebanyak $2 + 6 + 1$ menjadi 9 buah blok puluhan, sementara blok ratusan tetap ada 1 sehingga jumlah akhirnya menjadi 1 ratusan, 9 puluhan dan 2 satuan atau 192.

2). $235 - 158 = \dots$

Pada kasus ini akan dijelaskan bagaimana menerapkan blok diens untuk operasi pengurangan dengan Teknik meminjam. 235 tentunya dinyatakan dengan 2 buah blok ratusan, 3 buah blok puluhan dan 5 buah blok satuan. Proses pengurangan dilakukan dengan satuan dikurangi satuan, puluhan dikurangi puluhan dst. Karena 5 tidak dapat dikurangi dengan 8, maka kita ambil 1 buah blok puluhan dari 3 dan 1 blok ini kita tukaar dengan 10 buah blok satuan, kita gabungkan dengan 5 satuan sehingga terdapat 15 satuan, ini yang selanjutnya kita kurangi 8 sehingga tinggal 7 satuan. Blok puluhan tentu inggal 2 yang pasti juga tidak bisa dikurangi dengan 5, maka kita ambil 1 buah blok ratusan dari 2 blok ratusan yang ada lalu kita tukar dengan 10 buah blok puluhan kita gabungkan dengan 2 blok puluhan yang ada menjadi 12 blok puluhan, ini yang kita kurangi dengan 5 sehingga tinggal 7 buah blok puluhan, yang terakhir adalah mengurangi 1 buah blok ratusan dengan 1 buah blok ratusan (pada 158) sehingga blok ratusan akan habis, maka hasil akhirnya adalah tinggal 7 buah blok puluhan dan 7 buah blok satuan atau bernilai 77.

3). $125 \times 5 = \dots\dots$

Buat 5 kelompok blok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 1 ratusan, 2 puluhan dan 5 satuan. Lalu ke 5 kelompok tersebut digabungkan dan dikelompokkan sesuai jenisnya (satuan digabung dengan satuan, puluhan dengan puluhan dan ratusan digabung dengan ratusan), sehingga akan terdapat 25 buah satuan yang dapat ditukar dengan 2 blok puluhan dan 5 satuan, 10 buah blok puluhan yang selanjutnya ditukar dengan 1 buah ratusan dan 5 buah ratusan. Sehingga total menjadi (5+1) blok ratusan, 2 puluhan dan 5 satuan atau = 625.

4). $96 : 24 = \dots\dots$

Nyatakan 94 dengan 9 buah blok puluhan dan 6 buah blok satuan. Lalu lakukan pengurangan berulang sampai habis terhadap bilangan tersebut dengan sekali mengambil 24 (2 puluhan dan 4 satuan). Pengurangan pertama adalah dengan mengambil 2 buah blok puluhan dari 9 buah blok puluhan dan mengambil 4 buah satuan dari 6 yang tersedia, sehingga tersisa 7 buah balok satuan dan 2 buah blok puluhan. Pengurangan kedua dan seterusnya tentu akan menghadapi masalah Ketika akan mengurangi satuannya, maka solusinya adalah lakukan penukaran setiap meminjam 1 blok puluhan dengan 10 buah blok satuan. Banyak pengulangan mengurang sampai habis inilah yang merupakan hasil dari pembagian (4 kali mengurang) sehingga $96 : 24 = 4$.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran sangatlah berguna untuk melengkapi pengertian atau pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan prinsipnya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan kelancaran jalannya proses pembelajaran. Fungsi dari atau manfaat dari penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika adalah: Dengan adanya alat peraga anak-anak akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan rasa gembira, sehingga minatnya mempelajari matematika semakin besar. Anak akan terangsang, senang, tertarik dan bersikap positif terhadap pelajaran matematika.

Dengan disajikannya konsep abstrak matematika dalam bentuk konkret, maka siswa pada tingkat-tingkat yang lebih rendah akan lebih mudah memahami dan mengerti. Media pembelajaran dapat membantu daya tilik ruang, karena tidak membayangkan bentuk-bentuk geometri terutama bentuk geometri ruang sehingga dengan melalui gambar dan benda nyatanya akan terbantu daya tiliknya sehingga akan lebih berhasil dalam belajarnya. Yang ada disekitarnya, atau antara ilmu dengan alam sekitar dan masyarakat. Konsep-konsep abstrak yang disajikan dalam bentuk konkret yaitu dalam bentuk model matematika dapat dijadikan objek penelitian dan dapat pula dijadikan alat untuk penelitian ide-ide baru dan relasi-relas baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah Hanafi. (1988). *Prinsip-Prinsip Belajar Untuk Pengajaran*. Surabaya: Usaha Nasional.
- E Mulyasa. (2005). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Erman Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Common Textbook. JICA.UPI Bandung.
- Ginnis Paul. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks
- Howe, Michael J.A. (2005). *Memahami Belajar di Sekolah*. Alih bahasa H.M. Kaoy Syah. Banda Aceh: Yayasan PeNa
- Herman hudoyo. (1988). *Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Dirjen Dikti P2LPTK
- IGAK Wardani, dkk. (2005). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Kasihani Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta : Dirjen Dikti Proyek PGSD
- Karso, dkk. (2006). *Pendidikan Matematika I*. PGSD 2303. Modul 1-9. Jakarta : Universitas Terbuka : Indeks

- Kaeldt Martha. (2008). *Wahai Para Guru, Ubahlah Cara Mengajarmu!*. Jakarta
- Lisnawati Simanjuntak. (1993). *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Moh. Uzeer Usman. (2000). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Nur Akhsin & Heni Kusumawati. (2007) *Matematika untuk kelas II SD/MI*. Yudhistira
- Oemar Hamalik. (2000). *Psikologi Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi aksara
- Rochiati wiriaatmadja (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Ruseffendi. (1992). *Pendidikan Matematika III*. Jakarta. Depdikbud.
- Sardiman. (2006). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grapindo
- Silberman, Melvin L. (2006). *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Terjemahan oleh Raisul Muttaqin. Bandung: Nusamedia..(2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.