



**MENINGKATKAN KETRAMPILAN GURU DALAM MEMBUAT MEDIA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI WORKSHOP MEDIA
PEMBELAJARAN DI SDN-1 BABUAL BABOTI
Improving Teacher Skills In Making Math Learning Media Through Learning
Media Workshop In SDN-1 Babual Baboti
Waktu**

SDN 1 Babual Baboti, Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima

Dipublikasi
10 September 2019**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana hasil ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran matematika melalui workshop media pembelajaran di SDN-1 Babual Baboti. (2) untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya peningkatan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran matematika melalui workshop media pembelajaran di SDN-1 Babual Baboti. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan sekolah (School Action Research). Pada siklus I ini, guru sudah mulai faham dan mampu membuat Media Pembelajaran matematika walaupun belum maksimal karena skor yang di dapat dari hasil observasi adalah 68 dengan kriteria Skor maksimal tiap guru: $4 \times 3 = 12$ Skor maksimal semua guru $8 \times 12 = 95$ Skor harapan $75\% \times 96 = 72$, yang berarti Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika cukup baik. Pada siklus II ini, guru sudah mulai faham dan mampu membuat Media Pembelajaran matematika dan sudah maksimal karena skor yang di dapat dari hasil observasi adalah 92 dengan kriteria Skor maksimal tiap guru: $4 \times 3 = 12$ Skor maksimal semua guru $8 \times 12 = 95$ Skor harapan $75\% \times 96 = 72$, yang berarti Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika sudah sangat baik.

Kata Kunci: Keerampilan Guru Membuat Media Pembelajaran Matematika, Workshop Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to: (1) find out how the results of teacher skills in making mathematics learning media through learning media workshops at Babual Baboti SDN-1. (2) to find out whether or not there is an increase in teacher skills in making mathematics learning media through learning media workshops at SDN-1 Babual Baboti. This research uses the school action research method. In this first cycle, the teacher has begun to understand and is able to make Mathematics Learning Media although it is not yet maximal because the score obtained from the observation results is 68 with the criteria for a maximum score of each teacher: $4 \times 3 = 12$ Maximum score of all teachers $8 \times 12 = 95$ Expectation score $75\% \times 96 = 72$, which means the Teacher's Skills in Making Mathematics Learning Media are quite good. In this second cycle, the teacher has begun to understand and is able to make a Mathematics Learning Media and it is maximum because the score obtained from the observations is 92 with the criteria for a maximum score per teacher: $4 \times 3 = 12$ The maximum score of all teachers $8 \times 12 = 95$ Expectation score $75\% \times 96 = 72$, which means that Teacher Skills in Making Media for Learning Mathematics is very good.

*e-mail :

Orcid :

Keywords: Teacher Skills Making Mathematics Learning Media, Learning Media Workshop

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

PENDAHULUAN

Memahami materi matematika tidaklah semudah yang diperkirakan, apalagi orang menganggap matematika adalah pelajaran yang menakutkan, ditambah dengan banyak rumus-rumus yang harus dihapal yang membuat siswa menjadi kurang tertarik dalam memahami materi matematika. Disini peran gurulah yang menjadi salah satu indikator yang paling penting dalam membantu siswa untuk meningkatkan daya tariknya dalam memahami materi matematika dan membuang jauh-jauh pikiran buruk mengenai matematika yang dianggap mata pelajaran yang menakutkan. Dalam hal tersebut, guru harus memikirkan rencana dan mengeluarkan kekreatifitasnya untuk membuat suasana proses pembelajaran itu menjadi lebih menyenangkan.

Seiring perkembangannya jenis media yang digunakan juga semakin meningkat, khususnya dibidang matematika. Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika juga semakin inovatif sesuai dengan kreatifitas seorang guru dalam menyesuaikan materi yang akan disampaikan dalam kelasnya yang mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi yang mungkin sulit jika dijelaskan hanya melalui metode ceramah. Selain alat peraga, media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika dapat berupa slide atau media berbasis komputer yang dikemas secara menarik, sehingga murid bisa tetap paham dengan materi yang disajikan dalam bentuk slide.

Workshop media pembelajaran disini di harapkan dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat media pembelajaran matematika.

Guru sebagai seseorang yang berwenang untuk mengajar dan mendidik peserta didik harus memiliki kualifikasi dan kompetensi yang baik agar upaya dalam mengkondisikan lingkungan belajar dapat merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik secara efektif dan efisien. Menurut

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Kompetensi merupakan syarat yang harus dimiliki guru agar dapat melaksanakan tugas dengan profesional sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dalam buku yang ditulis oleh Mulyasa (2013:38) dari seorang tokoh bernama Gordon terdapat enam aspek yang terkandung dalam konsep kompetensi yaitu pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap dan minat.

Guru sebagai seseorang yang berwenang untuk mengajar dan mendidik peserta didik agar dapat mencapai keberhasilan di masa depan maka guru harus bisa memberikan apa yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Siswoyo (2013:118) mengemukakan bahwa kompetensi pedagogik itu bukan hanya bersifat teknis belaka, yaitu “kemampuan mengelola pembelajaran kelas ...” (yang dirumuskann dalam PP RI No. 19 Tahun 2005. Kompetensi pedagogik tidak hanya mencakup perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran namun juga menguasai ilmu pendidikan.

Menurut E. Mulyasa (2008:) menambah cakupan kompetensi pedagogik yaitu pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dalam penyelenggaraan pembelajaran guru menggunakan teknologi sebagai media. Menyediakan bahan ajar dan mengadministrasikan dengan menggunakan teknologi informasi. Membiasakan peserta didik berinteraksi dengan menggunakan teknologi.

Dalam jurnal Pengembangan Kepribadian Guru (Nursyamsi, 2014) Kartono (2005:9) menjelaskan bahwa kepribadian itu

secara langsung berhubungan dengan kapasitas psikis seseorang ; berkaitan dengan nilai-nilai etis atau kesusilaan dan tujuan hidup. Kepribadian itu manusia itu juga selalu mengandung unsur dinamis, yaitu ada kemajuan-kemajuan atau progress menuju suatu integrasi baru tapi system psikofisis tersebut tidak pernah akan sempurna bisa terintegrasi dengan sempurna. Kepribadian ini mencakup kemampuan adaptasi (menyesuaikan diri) yang karakteristik terhadap lingkungan.

Dari segi bahasa, kata Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasaa'il*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Namun dari segi terminologi, media memiliki banyak arti yang dikemukakan oleh para ahli. Mereka memiliki pendapat yang berbeda-beda dalam menafsirkan media, salah satunya ialah Gagne. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berbeda dengan Gagne, Heinich mengungkapkan bahwa "apabila dikaitkan dengan pembelajaran, maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik". Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang komunikasi yang digunakan pengajar untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan merangsang siswa untuk belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran matematika adalah alat yang digunakan untuk menunjang

pembelajaran matematika agar siswa lebih memahami materi dan dapat merangsang pola pikir siswa. Jadi, media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dibidang matematika.

Workshop berasal dari Bahasa Inggris, terdiri dari dua kata "work" yang artinya bekerja atau berkegiatan dan "shop" yang berarti toko atau tempat untuk menjajakan dagangan. Keduanya kemudian dikirim sebuah kata yang bernama "workshop". Workshop disebut juga dengan lokakarya atau pelatihan. Tempat workshop inilah yang dijadikan sebagai tempat menjajakan banyak ilmu yang diterapkan dalam penyajian materi beserta dengan praktiknya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN-I Babual Baboti dengan subjek penelitian adalah guru kelas yang ada di sekolah dasar ini, baik yang sudah pegawai negeri sipil maupun yang masih wiyata bakti. Jumlah seluruh dewan guru yang menjadi subyek penelitian adalah 8 orang.

Kondisi di SDN-I Babual Baboti adalah Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika masih rendah, makanya peneliti hendak mengadakan Workshop Media pembelajaran untuk meningkatkan Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika.

Agar pelaksanaan Workshop Media Pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, peneliti mengadakan pengamatan langsung terhadap Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika.

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2006: 150-158) menyebutkan bahwa "Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes,

angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”.

Tujuan penelitian tindakan sekolah yang di lakukan pada di SDN-I Babual Baboti adalah untuk meningkatkan Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Melalui Workshop Media Pembelajaran. Maka indikator kinerja berikutnya apabila hasil penelitian ini dengan valid dapat menunjukkan:

- a. Guru sudah mampu membuat Media Pembelajaran matematika
- b. Media Pembelajaran matematika yang di susun kreatif dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pra siklus, peneliti belum mengadakan Workshop Media Pembelajaran karena pra siklus ini sebagai pembandingan nantinya, bagaimana hasil Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika sebelum di adakan Workshop Media Pembelajaran dan sesudah di adakan Workshop Media Pembelajaran.

Pada siklus I ini, guru sudah mulai faham dan mampu membuat Media Pembelajaran matematika walaupun belum maksimal karena skor yang di dapat dari hasil observasi adalah 68 dengan kriteria Skor maksimal tiap guru: $4 \times 3 = 12$ Skor maksimal semua guru $8 \times 12 = 96$ Skor harapan $75\% \times 96 = 72$, yang berarti Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika cukup baik.

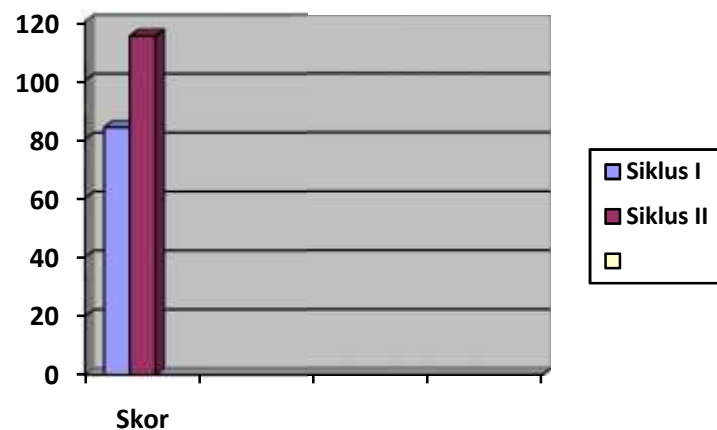
Pada siklus I ini, guru sudah mengikuti workshop secara disiplin dan tepat waktu, guru memahami materi yang di sampaikan oleh nara sumber, guru dapat mempraktekkan cara membuat media pembelajaran matematika yang kreatif, innovative dan menarik dan guru membuat media pembelajaran matematika sesuai langkah-langkah yang di sampaikan nara sumber.

Pada siklus II ini, guru sudah mulai faham dan mampu membuat Media

Pembelajaran matematika dan sudah maksimal karena skor yang di dapat dari hasil observasi adalah 92 dengan kriteria Skor maksimal tiap guru: $4 \times 3 = 12$ Skor maksimal semua guru $8 \times 12 = 96$ Skor harapan $75\% \times 96 = 72$, yang berarti Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika sudah sangat baik.

Berikut grafik peningkatan Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika dari siklus I ke siklus II

Grafik I peningkatan Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika dari siklus I ke siklus II:



KESIMPULAN

Hasil akhir penelitian ini adalah Pada pra siklus, peneliti belum mengadakan Workshop Media Pembelajaran karena pra siklus ini sebagai pembandingan nantinya, bagaimana hasil Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika sebelum di adakan Workshop Media Pembelajaran dan sesudah di adakan Workshop Media Pembelajaran.

Pada siklus I ini, guru sudah mulai faham dan mampu membuat Media Pembelajaran matematika walaupun belum maksimal karena skor yang di dapat dari hasil observasi adalah 68 dengan kriteria Skor maksimal tiap guru: $4 \times 3 = 12$ Skor maksimal semua guru $8 \times 12 = 96$ Skor harapan $75\% \times 96 = 72$, yang berarti Ketrampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika cukup baik.

Pada siklus I ini, guru sudah mengikuti workshop secara disiplin dan tepat waktu, guru memahami materi yang di sampaikan oleh nara sumber, guru dapat mempraktekkan cara membuat media pembelajaran matematika yang kreatif, innovative dan menarik dan guru membuat media pembelajaran matematika sesuai langkah-langkah yang di sampaikan nara sumber.

Pada siklus II ini, guru sudah mulai faham dan mampu membuat Media Pembelajaran matematika dan sudah maksimal karena skor yang di dapat dari hasil observasi adalah 92 dengan kriteria Skor maksimal tiap guru: $4 \times 3 = 12$ Skor maksimal semua guru $8 \times 12 = 96$ Skor harapan $75\% \times 96 = 72$, yang berarti Keterampilan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika sudah sangat baik.

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian, maka penulis pada bagian ini mengemukakan saran kepada:

- a) Guru agar terus belajar dalam membuat Media Pembelajaran matematika karena Media Pembelajaran sangat penting dalam menunjang pembelajaran di kelas.
- b) Tiap lembaga sekolah hendaknya melakukan bimbingan khusus kepada guru agar guru bisa membuat Media Pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2007. Pedoman Bantuan Langsung (Block Grant) Pelaksanaan Penelitian Tindakan Bagi Pengawas Sekolah
- Anonim, 2008. Petunjuk Teknis Penelitian Tindakan sekolah (School Action Research) Peningkatan Kompetensi Supervisi Pengawas Sekolah SMA/SMK. Jakarta : Departemen Pendidikan
- Anonim, 1999. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)
- Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persad
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat Pers. 2002
- Basuki, Wibawa. 2003. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. Anonim, 2005. Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Guru dan Dosen. Jakarta : Cemerlang.
- Djamarah Bahri Syaiful dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Erman suherman, dkk, Strategi Pembelajaran matematika kontemporer, (Bandung: Jica-UPI, 2003) hal. 243
- Erman suherman, dkk, Strategi Pembelajaran matematika kontemporer, (Bandung: Jica-UPI, 2003) hal. 245
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran (Bumi Aksara,)
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran (Bumi Aksara, 2011) hal.123
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran (Bumi Aksara, 2011) hal. 126
- Nasional Direktorat Jendral PMPTS. Arikanto S dan S. Supardi, 2006, Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sadiman S. Arief, dkk. 1984. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 1984
- Sanjaya, Wina . 2010. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- SMA/SMK. Jakarta : Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar