
PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATH DOMINO

Rini Setyaningsih

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Sukoharjo
rs122@ums.ac.id

ABSTRAK

Math Domino merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika. Permainan Math Domino merupakan inovasi dari permainan domino pada umumnya. Isi pada kartu Math Domino adalah materi pelajaran matematika tentang pecahan senilai. Media pembelajaran Math Domino ini sebagai alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami operasi pecahan yang disampaikan oleh guru, khususnya dapat melatih ketangkasan siswa dalam menemukan pecahan-pecahan senilai. Selain itu juga dapat menjadi sarana bermain bagi siswa sehingga tidak merasa bosan dalam belajar matematika. Tujuan pengabdian ini adalah memberikan motivasi kepada guru untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar matematika, serta untuk menumbuhkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar yang dilakukan. Sasaran dari pengabdian ini adalah guru dan siswa SMP Muhammadiyah 6 Surakarta. Setelah mengikuti kegiatan ini, guru dan siswa diharapkan dapat membuat media pembelajaran matematika dengan baik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Kata Kunci : media pembelajaran math domino.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di semua jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami. Padahal sulit atau tidaknya suatu mata pelajaran itu tergantung dari tingkat kesiapan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu pokok materi dalam matematika yang dianggap sulit oleh siswa adalah pecahan. Selama ini pembelajaran tentang pecahan, khususnya tentang pecahan senilai hanya disampaikan oleh guru dalam bentuk contoh langsung. Hal tersebut akan berdampak pada kemampuan penalaran siswa yang kurang berkembang. Siswa akan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan, ketika siswa dihadapkan dengan soal pecahan, kecepatan dalam

menyelesaikan soal sangat lambat. Kondisi tersebut dapat diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan materi pecahan senilai adalah Math Domino. Media ini digunakan untuk membantu guru dalam memberikan informasi tentang pecahan senilai. Motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar juga akan meningkat dengan menggunakan media pembelajaran selama proses belajar. Berdasarkan uraian di atas tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, tujuan dari pelaksanaan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang pecahan dengan menggunakan media pembelajaran math domino.

METODE

Ada dua metode yang digunakan dalam pelatihan ini, yaitu presentasi dan eksperimen atau praktik pembuatan media. Metode presentasi digunakan ketika pemaparan materi pecahan dan prosedur pembuatan media pembelajaran Math Domino, sedangkan metode eksperimen digunakan ketika peserta pelatihan melaksanakan praktik pembuatan media secara langsung.

Adapun tahap pelaksanaan pelatihan sebagai berikut:

1. Persiapan
Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan adalah koordinasi dengan pihak sekolah yang akan menjadi peserta pelatihan, membahas tentang banyaknya peserta pelatihan, jadwal, dan tempat pelaksanaan pelatihan.
2. Pelaksanaan pelatihan
Tahap ini adalah tahap pelaksanaan pelatihan yang diikuti oleh guru dan siswa SMP Muhammadiyah 6 Surakarta.
Dalam kegiatan ini ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan, yaitu
 - a. Penyajian materi
Materi yang disajikan dalam kegiatan ini terkait dengan topik pecahan senilai. Setelah penyampaian selesai, peserta membuat berbagai macam pecahan senilai yang nantinya akan digunakan untuk membuat media pembelajaran. Setiap pecahan yang dibuat harus mempunyai satu pasangan yang senilai.
 - b. Pembuatan media pembelajaran
Kegiatan pada tahap ini adalah peserta pelatihan dibagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 orang. Setiap kelompok membuat media pembelajaran math domino dengan menggunakan kertas karton. Langkah pertama adalah memotong kertas tersebut dengan

ukuran 5x10 cm sebanyak 28 lembar. Masing-masing potongan kemudian dibagi menjadi dua bagian. Selanjutnya setiap potongan ditulis nilai-nilai dari pecahan yang sudah dibuat pada saat penyajian materi. Langkah terakhir susun semua potongan kertas tersebut supaya tidak ada yang tercecer, dan media siap untuk digunakan.

- c. Evaluasi
Kegiatan akhir dari pelatihan adalah evaluasi terhadap media yang telah dibuat oleh masing-masing kelompok. Proses evaluasi dilakukan dengan mempraktikkan media pembelajaran yang telah dibuat. Masing-masing kelompok bermain mencari pecahan senilai dengan menggunakan media math domino yang telah mereka buat. Dengan demikian akan nampak apakah semua pecahan yang telah dibuat oleh setiap kelompok mempunyai pasangan yang senilai atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran math domino mempunyai manfaat yang sangat banyak bagi para peserta. Dari pelatihan ini peserta dapat lebih memahami bagaimana cara menentukan pecahan senilai dari suatu pecahan. Dengan adanya media pembelajaran math domino ini diharapkan akan dapat semakin membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran pecahan senilai yang dapat membuat siswa tidak merasa sulit belajar pecahan dan tidak merasa jenuh dalam belajar matematika. Sehingga pemahaman siswa tentang pecahan menjadi lebih baik.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini terdapat banyak keterbatasan waktu sehingga ada satu kelompok yang hanya mempraktikkan media pembelajaran yang telah mereka buat secara singkat. Untuk

keberlanjutan dari kegiatan ini, siswa dan guru dapat mengembangkan sendiri materi

yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran math domino.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan pengetahuan tentang bagaimana mengajarkan suatu materi pelajaran matematika khususnya pecahan agar dapat diterima dengan baik oleh siswa. Sehingga dengan keberhasilan guru didalam proses pembelajaran, akan berdampak pada pemahaman siswa dan hasil belajar yang baik. Disamping itu, dari media pembelajaran yang telah dibuat dapat dikembangkan untuk materi lain selain pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianingsih, Vina. (2013). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UNY.

Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (1993). *Media Visual Untuk Pengajaran Teknk*. Bandung: Transito.

Hamalik, Oemar. (1980). *Media Pendidikan*. Bandung: Transito.