

Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan

Ummu Khairiyah

Universitas Islam Lamongan

Email: ummukhairiyah09@gmail.com

Abstract: This research aimed to know the response of the students against the media learning material on the matika dakon KPK and FPB in class IV. The research methods apply in this research is descriptive research. The subject of this research is 25 students of class IV SDN Tenggereso 2 Kedungpring Lamongan. Research instrument used is a questionnaire form. The criteria of response consists of 5 indicators are judgments, interest, motivation, satisfaction, and response. The analysis of the questionnaire shows that the average value of student response against media dakon matika is very positive with a percentage amounting is 93.6%

Keywords: *Dakon Matika Media, KPK dan FPB, Student Response*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktifitas manusia untuk mendapatkan pengetahuan serta pemahaman tentang sesuatu. Diharapkan adanya pengetahuan dan pemahaman tersebut dapat menjadi sarana meningkatkan dan mengembangkan bakat alamiah manusia untuk menjadi lebih baik, lebih berbudaya, dan lebih manusiawi.¹

Pendidikan sebagai *social continuity of life*.² Price (1965) mendefinisikan pendidikan dengan *education, it more narrowly as the transmission from some persons to others of the skills, the arts, and the sciences*.³ Purwanto (1997) menambahkan bahwa pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan.⁴

Pendidikan sebagai model rekayasa sosial, berperan mempersiapkan bentuk dan tatanan ideal masyarakat masa depan. Brubacher (1950) menegaskan bahwa pendidikan adalah perkembangan yang terorganisir dari keseluruhan potensi manusia baik itu moral,

¹ Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press, 2008), 1. Lihat juga Abdul Basir, Simpul-Simpul Pendidikan Islam Pada Sūrah Āli-Imrān, An-Nisā dan Al-Mā'idah, *At-Tarbiyah*, Jurnal Kajian Kependidikan Islam, Vol.11. No. 2, 211. Secara etimologi kata pendidikan (*education*) berasal dari bahasa latin yaitu *educare*. *Educare* means "to train", to equip the learner with a particular skill, lihat Ray Billington, *Living Philosophy: An Introduction to Moral Thought*, (London: Routledge, 1993), 275.

² Jhon Dewey, *Democracy and Education*, (New York: The Macmillan, 1923), 3.

³ Kingsley Price, *Educational and Philosophical Thought*, (USA: Allyn and Bacon, 1965), 4. 2

⁴ Lihat M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1997), 10

intelektual, jasmani, kepribadian individu yang terhimpun dalam berbagai aktifitas yang berguna bagi masyarakat dan tujuan hidup manusia.⁵

Kualitas suatu pendidikan merupakan salah satu indikasi kualitas dari suatu bangsa. Kelangsungan Sumber Daya Manusia (SDM) serta hidup suatu bangsa dan negara terjamin oleh Pendidikan yang berkualitas pula. Berbagai cara dilakukan seseorang untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan melalui proses pembelajaran, salah satunya yakni penggunaan media pembelajaran. Kualitas pengajaran dapat ditingkatkan melalui Penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran.⁶

Pembelajaran Matematika merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Cara berfikir secara logis, kritis, analitis, kreatif dan sistematis dapat diperoleh siswa dengan mempelajari ilmu matematika. Materi matematika terdiri atas konsep-konsep yang abstrak sehingga seorang guru dituntut mampu menemukan cara yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep matematika sehingga konsep matematika dapat diterima siswa dengan mudah dan menyenangkan.

Pembelajaran matematika umumnya menyajikan suatu konsep algoritma dan prosedur secara formal dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Namun pada kenyataannya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang disajikan secara formal.⁷ (Van de Walle & Folk, 2005). Oleh karena itu sebaiknya pembelajaran matematika disampaikan pada level non formal atau dengan kata lain disampaikan secara kontekstual dan menyenangkan.

Pembelajaran matematika harus menghubungkan pengetahuan informal dan formal yang didasarkan pada kegiatan atau pengalaman yang bermakna bagi siswa.⁸ (Buys & de Moor, 2005 and Castle & Needham, 2007). Pemberian permasalahan yang kontekstual pada awal pembelajaran matematika dapat membuat pembelajaran matematika lebih bermakna.

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) salah satu materi matematika yang abstrak sehingga perlu menggunakan media

⁵ John. S. Brubacher, *Modern Philosophies of Education*, Second Edition, Fourth Impression, (New York: Mc Graw Hill Book Company Inc, 1950), 92. Sebagai bahan perbandingan lihat Fasli Jalal, *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomi Daerah*, (Yogyakarta: Aditia, 2001), 5; Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab 1 ayat 1. Pembacaan lebih lanjut lihat chaer, "Peran Madrasah Dalam Menghadapi Era Globalisasi Dan Budaya."

⁶ Sudjana dan Rivai, "*Media Pengajaran*", (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013)

⁷ Van de Wall & Folks S, "*Elementary and Middle School Mathematics. Teaching Developmentally*"(Toronto: Pearson Education Canada Inc, 2005)

⁸ Castle, K., & Needham, J., "*First Graders Understanding of Measurement*", 315-221

pembelajaran supaya konsep dapat diterima oleh siswa yakni media dakon matika. Yunus (1942:78) dalam bukunya *Attar biyatu Watta'liim* yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengungkapkan, penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap pemahaman seseorang. Karena pada dasarnya tingkat pemahaman seseorang melalui apa yang mereka dengar saja berbeda dengan tingkat pemahaman seseorang melalui apa yang mereka dengar dan mereka lihat.⁹

Respon merupakan suatu tingkah laku yang dipengaruhi karena adanya tanggapan dan rangsangan dari lingkungan.¹⁰ Respon siswa adalah tingkah laku atau reaksi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.¹¹ Suatu respon bisa muncul apabila melibatkan panca indra dalam mengamati dan memperhatikan suatu obyek pengamatan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi adanya suatu respon, yakni pengalaman, proses belajar, dan nilai kepribadian.¹² Dari beberapa pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dapat dikemukakan bahwasannya respon merupakan kesan atau tanggapan setelah kita mengamati melalui aktifitas pengindraan sehingga terbentuknya sikap positif atau sikap negatif.

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Besar (FPB) merupakan salah satu materi matematika di SD/MI yang bersifat abstrak. Konsep faktor, kelipatan, KPK dan FPB di jenjang SD dan SMP sering kali disajikan sangat mendasar, namun tidak secara utuh. Sebagai contoh penggunaan pohon faktor dalam menentukan KPK dan FPB sering disajikan tanpa memperhatikan konsep prasyarat yang harus dimiliki siswa yakni konsep bilangan prima. Sehingga dalam menentukan KPK dan FPB dari suatu bilangan cenderung monoton mengikuti apa yang telah disajikan di buku cetak yang dimiliki siswa.

Media merupakan alat untuk mendeskripsikan suatu informasi yang disampaikan agar informasi tersebut mudah dipahami dan dimengerti. Apabila proses kegiatan belajar mengajar seorang guru mampu menyajikan materi dengan desain menarik dan berkualitas, maka siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Ketepatan penggunaan media pembelajaran terhadap tujuan pembelajaran akan meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa.

⁹ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)

¹⁰ Misliani dan Ruqiah, "Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran oleh guru IPA Biologi di Kecamatan Kendawangan", 1-10

¹¹ Aisyah & Marlina, "*Respon siswa terhadap media e-comic bilingual sub materi bagian-bagian darab*", 1-12

¹² Hidayati dan Muhammad, "*Respon Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bolavoli yang Dilakukan dengan Pendekatan Modifikasi (pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun I Sambeng- Lamongan)*", 104-106

Berdasarkan hasil survey, observasi awal dan wawancara di SDN Tenggerejo II Kec.Kedungpring Kab.Lamongan proses pembelajaran matematika masih bersifat *teacher center*. Guru berperan aktif menyajikan konsep-konsep secara monoton tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa berperan pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya berdampak siswa merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena tidak ada interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang respon siswa terhadap media dakon matika materi KPK dan FPB siswa kelas IV di SD/MI Lamongan.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang mendeskripsikan suatu fenomena/pristiwa secara sistematis sesuai dengan keadaan yang ada.¹³ Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tenggerejo 2 Kedungpring Lamongan sebanyak 25 siswa yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar materi KPK dan FPB menggunakan media dakon matika. Terdapat 3 tahap yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir

1) Tahap persiapan

(1) melakukan observasi ke sekolah dengan mewawancarai salah satu guru kelas IV SDN Tenggerejo 2 kedungpring lamongan dan mewawancarai siswa kelas IV; (2) membuat media pembelajaran dakon matika; (3)menyusun instrument penelitian yaitu angket respon siswa

2) Tahap pelaksanaan

(1) memvalidasi instrument penelitian kepada validator; (2) merevisi instrument penelitian berdasarkan hasil validasi; (3) melakukan KBM dengan menggunakan media dakon; (4) meminta siswa mengisi angket respon siswa secara obyektif; (5) menganalisis hasil angket respon siswa.

3) Tahap akhir

(1) mendeskripsikan hasil analisis angket respon siswa; (2) membuat kesimpulan; (3) membuat laporan penelitian.

¹³ Dantes, "*Metode Penelitian*", (Yogyakarta:Andi Offset, 2012)

Angket yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Nurlatipah, dkk¹⁴ yang terdiri dari 5 indikator yaitu penilaian, ketertarikan, motivasi, minat, dan tanggapan. Angket terdiri dari 5 pertanyaan. Angket respon dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menghitung skor jawaban angket siswa. Setiap jawaban yang diberikan siswa skornya 1
- b. Merekap skor yang diperoleh seluruh siswa.
- c. Menghitung interpretasi skor pertanyaan dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{jumlah siswa yang menjawab}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi skor:¹⁵

Tabel 1. Interpretasi Skor

Persentase	Kategori
0-20%	Sangat lemah
21-40%	Lemah
41-60%	Cukup
61-80%	Kuat
81-100%	Sangat kuat

- d. Menghitung skor rata-rata hasil angket respon siswa. Menentukan kategori respon yang diberikan siswa terhadap suatu kriteria dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif menurut Khabibag (dalam Yamasari), yaitu¹⁶

**Tabel 2
Kriteria Respon Siswa**

Persentase	Kategori
$85\% \leq RS$	Sangat positif
$70\% \leq RS < 85\%$	Positif
$50\% \leq RS < 70\%$	Kurang positif
$RS < 50\%$	Tidak positif

Pembahasan

¹⁴ Nurlatipah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem", 1-13

¹⁵ Riduwan, "skala pengukuran variable-variabel penelitian"(Bandung:Alfabeta,2013)

¹⁶ Yamasari, "Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis ICT yang berkualitas", Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, 2010

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media dakon matika pada materi KPK dan FPB digunakan instrument berupa angket respon siswa yang terdiri dari 5 pertanyaan dengan jawaban iya atau tidak. Hasil respon siswa pada uji coba menggunakan media dakon matika materi KPK dan FPB dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3
Analisis Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika

Indikator	Interval (%)	Kategori Respon
ketertarikan	88%	Sangat positif
motivasi	84%	Positif
kepuasan	100%	Sangat positif
penilaian	96%	Sangat positif
tanggapan	100%	Sangat positif
Rata-rata respon siswa	93,6%	Sangat positif

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, siswa memberikan respon sangat positif terhadap media dakon matika dengan rata-rata persentase 93,6%.

Pada aspek ketertarikan persentase skor sebesar 88% dengan kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa media dakon matika membuat siswa tertarik mempelajari materi KPK dan FPB. Sebagaimana pada penelitian Maidiyah dan Fonda yang mengungkapkan bahwa perhatian siswa dapat diperoleh dengan cara guru mampu menggunakan ilustrasi, dan dalam penyampaian materi pembelajaran tidak berbelit-beelit sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran.¹⁷

Pada aspek motifasi persentase skor sebesar 84% dengan kategori kuat. Hal ini menunjukkan siswa merespon positif terhadap media dakon matika. Kondisi inilah yang menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, karena pada dasarnya kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi belajar siswa dapat dilihat dari reaksi positif terhadap stimulus yang diberikan oleh guru dengan menunjukkan semangat dalam menyelesaikan tugas belajarnya dan siswa merasa senang dan puas dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Subiyanto (1988)¹⁸ menambahkan bahwa siswa akan cenderung malas mempelajari/ mengerjakan sesuatu apabila disuruh, tetapi mereka akan bersemangat melakukan sesuatu jika sesuatu tersebut muncul dari dirinya sendiri. Jadi, melalui

¹⁷ Maidiyah dan Fonda, "Penerapan Model Pembelajaran ARCS Pada Materi Statistika di Kelas XI SMA Negeri 2 RSBI Banda Aceh" .12-21

¹⁸ Subiyanto, "Pendidikan ilmu pengetahuan alam". (Jakarta: PPLPTK,1988)

motivasi yang tinggi tersebut akan mendorong rasa ingin tahu siswa sehingga siswa akan aktif dan terlibat selama proses pembelajaran.

Pada aspek kepuasan persentase skor 100% dengan kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan penyampaian materi KPK dan FPB dengan menggunakan media dakon matika membuat siswa ingin mengetahui lebih lanjut tentang pokok bahasan yang disampaikan, dan siswa merasa senang mempelajari materi KPK dan FPB menggunakan dakon matika. Menurut Wahyuningsih¹⁹, peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi karena adanya proses kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan didukung oleh meningkatnya minat serta aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada aspek penilaian dan tanggapan persentase masing-masing secara berturut-turut 96% dan 100% dengan kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dakon matika mampu meningkatkan hasil belajar sehingga diperoleh nilai yang baik, siswa juga menginginkan dalam mata pelajaran lain bisa menggunakan media pembelajaran yang nantinya mampu membimbing siswa dalam memahami materi-materi yang sifatnya abstrak.

Catatan Akhir

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila siswa termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, otomatis siswa akan lebih tertarik mempelajari konsep-konsep yang sifatnya abstrak dan akan meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Aisyah., Panjaitan, R.G.P. dan Marlina, R. 2016. Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (3): 1-12.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2010. Cetakan ketigabelas
- Basir, Abdul, Simpul-Simpul Pendidikan Islam Pada Sūrah Âli-Imrân, An-Nisâ dan Al-Mâidah, *At-Tarbanî*, Jurnal Kajian Kependidikan Islam, Vol.11. No. 2, 211.
- Billington, Ray. 1993. *Living Philosophy: An Introduction to Moral Thought*, London: Routledge
- Brubacher, John. S. 1950. *Modern Philosophies of Education*, Second Edition, Fourth Impression, New York: Mc Graw Hill Book Company Inc

¹⁹ Wahyuningsih, "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R", 2011, 102-110

- Castle, K., & Needham, J. 2007. "First Graders Understanding of Measurement". *Early Childhood Education Journal*, 35, 315-221
- Chaer, Moh. Toriql. "Peran Madrasah Dalam Menghadapi Era Globalisasi Dan Budaya." *Muaddib : Studi Kependidikan dan Keislaman* 6, no. 2 (2 Januari 2017): 182. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v6n2.2016.182-201>.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. ANDI. Yogyakarta
- Dewey, Jhon. 1923. *Democracy and Education*, New York: The Macmillan
- Hidayati, N. dan Heryanto N. M.. 2013. Respon Guru dan Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Bolavoli yang Dilakukan dengan Pendekatan Modifikasi (pada Siswa Kelas V SDN Wateswinangun I Sambeng- Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 1 (1): 104-106
- Jalal, Fasli. 2001. *Reformasi Pendidikan dalam Konteks Otonomi Daerah*, Yogyakarta: Aditia
- Maidiyah, E. dan Fonda, C.Z. 2013. Penerapan Model Pembelajaran ARCS Pada Materi Statistika di Kelas XI SMA Negeri 2 RSBI Banda Aceh. *Jurnal Peluang*. 1 (2): 12-21
- Mislani dan Ruqiah G. P. P. 2013. Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru IPA Biologi di Kecamatan Kendawangan. *Wahana-Bio*. 9 (1-2): 1-10
- Nurlatipah, N., Juanda, A. & Maryuningsih, Y. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains yang Disertai Foto untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia*. 5 (2): 1-13.
- Price, Kingsley. 1965. *Educational and Philosophical Thought*, USA: Allyn and Bacon
- Purwanto, M. Ngalim. 1997. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Siswoyo, Dwi. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press
- Subiyanto. (1988). *Pendidikan ilmu pengetahuan alam*. Jakarta: PPLPTK
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2013. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo. Bandung
- Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bab 1 ayat 1.
- Van de Wall, J. & Folk, S. 2005. *Elementary and Middle School Mathematics. Teaching Developmentally*. Toronto: Pearson Education Canada Inc
- Wahyuningsih, A. N. 2011. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1 (2): 102-110
- Yamasari, Y. 2010, 4 Agustus. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS. ISBN No. 979-545-0270-1. Surabaya