

## **Sosialisasi Alat Peraga Kartu Domino di SD UPT SDN 064036 Medan Kota**

**Patri Janson Silaban<sup>1</sup>, Patricia Salsallina Br Ginting<sup>2</sup>, Julyanta Fransiska Br Pakpahan<sup>3</sup>, Lusito Sihite<sup>4</sup>, Harty Erima Br Sitepu<sup>5</sup>, Pina Helna Br Kaban<sup>6</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Katolik Santo Thomas. Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Patri Janson Silaban

**Email:** [patri.janson.silaban@gmail.com](mailto:patri.janson.silaban@gmail.com)

### **Abstrak**

*Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan mengenai Sosialisasi Alat peraga waktu pada Pembelajaran Matematika Berbasis Media pembelajaran Pada Siswa UPT SD N 064036 yang terletak di Medan kota . Adapun metode yang kami gunakan yaitu metode Tanya jawab (drill method).Metode Tanya jawab adalah cara penyajian peajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab peserta didik atau pertanyaan siswa dijawab oleh guru tentang pemahaman dalam kegiatan belajar mengajar.Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada materi pecahan sangat penting karena kartu domoni biasanya digunakan dalam menghitung pecahan. Tujuan sosialisai ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media pembelajaran. Pengembangan Media pembelajaran pecahan di tingkat Sekolah Dasar. Berdasarkan observasi penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Khususnya pada materi pecahan kurangnya media pembelajaran membuat minat belajar siswa rendah sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran tersebut untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, serta dapat digunakan untuk mempermudah berjalannya proses pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, peneliti dan sosialisasi ini melakukan upaya pengembangan media pembelajaran pecahan di tingkat sekolah dasar. Sosialisasi ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran matematika dan membantu guru untuk mencari dan berkarya dalam hal membuat media atau alat peraga kartu domino materi pecahan mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.*

**Kata Kunci:** Alat Peraga, Kartu Domino, Pembelajaran Matematika

### **Abstract**

*This community service aims to provide training on the socialization of time props in learning media-based mathematics for UPT SD N 064036 students located in Medan city. The method that we use is the question and answer method (drill method). The question and answer method is a way of presenting lessons in the form of questions that must be answered by students or student questions answered by the teacher about understanding in teaching and learning activities. Learning media is an important factor in the success of the learning process. The use of learning media in fractional material is very important because domoni cards are usually used in calculating fractions. The purpose of this socialization is to determine the feasibility and effectiveness of learning media. Development of fractional learning media at the elementary school level. Based on observations of the use of instructional media in the process of learning mathematics at the elementary school level, it is still very limited. Especially in fractional material, the lack of learning media makes students' interest in learning low so that students are less active in the learning process. The function of the learning media is to support the achievement of learning objectives, and can be used to facilitate the learning process so that it can attract students' attention.*

*Therefore, this researcher and socialization made efforts to develop learning media for fractions at the elementary school level. This socialization aims to overcome the limitations of mathematics learning media and help teachers to find and work in terms of making media or domino card props for fractional material to know the procedure for developing learning media to produce interesting learning media and to find out students' responses to the learning media that have been made.*

**Keyword:** *Teaching Aids, Domino Cards, Learning Mathematics*

## **PENDAHULUAN**

Bapak pendidikan nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, mendefinisikan arti pendidikan; "Pendidikan merupakan kebutuhan hidup dalam tumbuh kembang seorang anak, dan menurut tujuannya, pendidikan mengarahkan segala kekuatan alam yang ada dalam anak. agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Pendidikan merupakan adalah sebuah proses humanime yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiaikan manusia. Oleh karena itu, kita harus dapat menghormati hak asasi setiap orang. Dengan kata lain, siswa bukanlah manusia mesin yang dapat diatur sesuka hati, melainkan generasi yang membutuhkan bantuan dan kepedulian kita dalam setiap respon terhadap kedewasaannya, agar mereka menjadi manusia yang mandiri, berpikir kritis dan berkembang. Memiliki sikap moral yang baik. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya menciptakan seseorang yang dapat makan, minum, memakai, dan memiliki rumah untuk ditinggali, yang berbeda dengan karakter lainnya istilah memanusiaikan manusia (Ab Marisyah1, Firman2, 2019).

Hal ini diperkuat dengan konsep pendidikan yang tertuang dalam UUSISDIKNAS No. No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara terencana dan sadar, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, budi pekerti dan keterampilan yang mulia. individu, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pengertian yang sederhana dan universal, pengertian pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi batinnya, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat.

Proses pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah saat ini masih banyak didominasi oleh guru, dimana guru sebagai sumber utama pengetahuan. Kehadiran seorang guru dalam pembelajaran tidak dapat dipungkiri lagi, karena tanpa seorang guru pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar. Kenyataan lainnya adalah sering dijumpai sehari-hari di kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung banyak peserta didik yang tidak memahami tentang materi yang diajarkan oleh guru. Saat ini banyak guru yang terpaku pada satu model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara terus menerus tanpa pernah memodifikasinya dengan media pembelajaran atau menggantikannya dengan model lain walaupun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berbeda. Hal ini dapat menyebabkan belum optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran dan masih rendahnya hasil belajar bagi siswa. Dari seluruh mata pelajaran yang ada, mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik adalah mata pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan matematika merupakan mata pelajaran yang membutuhkan ketelitian dan pemikiran yang tinggi. Selain itu, belajar matematika membutuhkan kemampuan penalaran dan logika yang kuat.

## **METODE**

Metode pelaksanaan adalah susunan atau tahapan pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan "Sosialisasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media/alat peraga Kelas V" pada UPT SD N 064036 yang ada di Medan kota. Adapun pendekatan atau Metode yang kami gunakan yaitu Tanya jawab yang dilakukan kepada peserta didik. Metode tanya jawab akan diterapkan pada kelas tinggi yaitu kelas V UPT SD N 064036. Pada sekolah tersebut jumlah siswa cukup banyak sehingga dengan metode tanya jawab guru dapat mendekati siswa yang kurang paham akan materi. Siswa diberikan pertanyaan oleh guru kemudian siswa tidak bisa menjawab berarti siswa tersebut belum memahami materi yang

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



telah di sampaikan guru. Metode Tanya jawab yang akan membantu siswa dalam memahami pelajaran Matematika pada kelas V SD N 064036. Menurut Sudjana (2009:33) metode tanya jawab merupakan salah satu metode mengajar yang efektif dan efisien dalam membangun kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang diinginkan guru akan lebih mudah tercapai dengan baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Pembuatan materi pada sosialisasi ini disusun oleh kelompok serta tim yang terlibat didalamnya. Tahap pembuatannya dimulai dari menyusun materi yang telah dibuat ringkas mungkin, sehingga materi menjadi padat, singkat, dan jelas serta mampu dipahami oleh peserta didik terutama pada siswa sd kelas V. Sehingga terbentuk sebuah alat peraga yang dapat memudahkan peserta didik memahami pelajaran matematika materi jam . Alat peraga berfungsi sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa kelas V sd.



**Gambar 1.**

Dokumentasi Sosialisasi Alat Peraga

Sosialisasi ini dilaksanakan bertujuan untuk memperkenalkan sebuah media yang telah dibuat oleh kelompok, dimana media tersebut adalah kartu domino, pembuatan media ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran pecahan, ada pun sosialisasi ini dilakukan untuk meminta pendapat guru apakah media yang telah dibuat layak untuk di aplikasikan pada anak murid, disini kelompok membuat media yang cukup simpel karena media berbentuk kartu sehingga mudah untuk dibawa kemana saja.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelum ny, maka dapat diambil kesimpulan *Pertama*, sosialisasi pembelajaran matematika berbasis media/ alat peraga dengan media kartu domino di kelas V pada peserta didik dilaksanakan pada hari Jumat, 23 Juni 2023. *Kedua*, alat peraga yang dibuat adalah media kartu yang di khususkan untuk siswa SD kelas 5. *Ketiga*, alat peraga yang di gunakan terbuat dari bahan yang tidak banyak menguarkan banyak biaya karena bahan nya dibuat dari kertas karton yang memiliki harga yang cukup terjangkau. Kegiatan sosialisasi pembelajaran matematika berbasis media/alat peraga yang dilakukan di sekolah berjalan dengan baik, karena murid bisa diajak bekerja sama dalam memperkenalkan kan media sehingga proses sosialisasi dapat berjalan dengan lancar

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak sekolah UPT SD N 064036 yang telah mengizinkan kami melakukan penelitian tentang Sosialisasi Pembelajaran Matematika Berbasis Media atau Alat Peraga Kartu Domino pada kelas V , dan juga kepada siswa yang telah memberikan waktunya. Serta yang ikut berpartisipasi dalam penulisan Jurnal ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Krisdayanti, A. A., & Abduh, M. (2018). *Implementasi Metode Tanya Jawab Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gemantar 2 Mondokan Sragen* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88-101.
- Nurfitriyanti, M., & Lestari, W. (2016). Penggunaan alat peraga kartu domino terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 247-256.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.