



Rumah Perkalian Diminati Siswa SDN Aisyah Surabaya Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Firli Febrianti

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Riza Umami

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Nensy Megawati Simanjuntak

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Alamat: Jl. Semolowaru No 84, Menur Pumpungan, Kec.Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60118

Korespondensi penulis: firlifebri262@gmail.com*

Abstract. From this research, the researcher wants to further develop learning media that uses game media so that it attracts more interest from students at SD Aisyah Surabaya. This research method is qualitative research with a descriptive approach. Data source sampling was carried out purposively in grades 4, 5 and 6. This research aims to (1) describe the use of Multiplication House media at Aisyah Elementary School in Surabaya, (2) describe how interested grade 4, 5 and 6 students are in Rumah Multiplication media. Multiplication, (3) describes the obstacles to using Multiplication House media, (4) describes solutions to overcome obstacles experienced by students. The results of the research show the following: (1) the use of the Multiplication House media can attract students' interest in learning mathematics, especially multiplication and provide assistance to students in memorizing multiplication in a fun way, (2) The obstacle to using the Multiplication House media is that students have not yet mastered multiplication. and the use of pawns made of pine so it is less safe, and (3) The solution to the problem of using Multiplication House media is that the role of teachers and parents is needed in guiding students to memorize multiplication and replace pawns with safer media. The conclusion that can be drawn is that the multiplication house media can motivate students to memorize multiplication.

Keywords: Learning media, Multiplication house, Mathematics.

Abstrak. Dari penelitian ini peneliti ingin lebih mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan media permainan sehingga lebih menarik minat siswa SD Aisyah Surabaya. Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengambilan sampel sumber data dilaksanakan secara purposive pada kelas 4, 5 dan 6. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penggunaan media Rumah Perkalian di SD Aisyah di Surabaya, (2) mendeskripsikan seberapa minat siswa kelas 4, 5 dan 6 dalam media pembelajaran Rumah Perkalian, (3) mendeskripsikan kendala penggunaan media Rumah Perkalian, (4) mendeskripsikan solusi untuk mengatasi kendala yang dialami oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut: (1) penggunaan media Rumah Perkalian dapat menarik minat siswa pada pembelajaran matematika terutama perkalian dan memberikan bantuan kepada siswa dalam menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan, (2) Kendala dari penggunaan media Rumah Perkalian ini adalah siswa belum menguasai perkalian dan penggunaan pion dari pines sehingga kurang aman, dan (3) Solusi dari kendala penggunaan media Rumah Perkalian adalah dibutuhkannya peran guru dan orangtua dalam membimbing peserta didik untuk menghafal perkalian serta mengganti pion dengan media yang lebih aman. Kesimpulan yang dapat dipetik adalah media Rumah perkalian dapat memotivasi siswa untuk menghafal perkalian.

Kata kunci : Media pembelajaran, Rumah perkalian, Matematika.

LATAR BELAKANG

Sesuai dengan perkembangan usia anak, pendidikan dasar menurut Piaget merupakan pendidikan yang membutuhkan benda konkret. Piaget dalam Gunawan (2007:31) menjabarkan bahwa perkembangan kemampuan kognisi anak terbagi menjadi beberapa tahap berdasarkan

Received: Mei 31, 2024; Accepted: Juni 27, 2024; Published: Agustus 31, 2024

* Firli Febrianti, firlifebri262@gmail.com

usia : 0-2 tahun Tahap Sensori Motor; 2-7 tahun Tahap Pra Operasi; 7-12 tahun Tahap Operasi Konkret; 12-15 tahun Tahap Operasi Formal. Benda konkret yang digunakan memiliki artian benda yang tidak abstrak, sehingga pengetahuan siswa dapat lebih terbentuk jika diberikan contoh langsung berupa sesuatu yang riil.

Salah satu cara agar guru dapat mewujudkan pembelajaran yang konkret di sekolah dasar ialah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran seperti yang diungkapkan Djamarah di dalam Putra (2012:17) merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dengan kata lain dapat disebut juga dengan alat pendidikan yang menurut Langeveld dalam Roesminingsih dan Susarno (2014) merupakan segala sesuatu baik berupa situasi, kondisi tindakan, atau barang yang secara sengaja diadakan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Media pembelajaran memiliki kelebihan dalam menarik perhatian siswa sehingga materi lebih mudah diterima oleh siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan usia siswa di sekolah dasar ialah berupa media yang konkret atau nyata.

Kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Hal tersebut bisa dilihat dari prestasi belajar siswa yang belum terlihat. Salah satunya adalah pada pelajaran matematika. Matematika seringkali ditakuti oleh kebanyakan siswa, bahkan seringkali dihindari. Seharusnya pembelajaran matematika di pendidikan dasar dibuat semenarik, serta dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa akan terbiasa dan mulai menyukai matematika.

Herry Sukarman (2003 : 4-5) mengutip bahwa matematika terbagi menjadi tiga bidang seperti aljabar, geometri dan analitis, dan matematika merupakan ilmu tentang logika seperti besaran, susunan, serta konsep yang berhubungan dengan satu dan lainnya kutipan tersebut pendapat dari James dan James. Pendapat lain Johnson dan Rising yang mengatakan matematika pola mengorganisasikan, pola pikir, logik dalam suatu pembuktian, matematika disebut juga suatu bahasa yang menggunakan istilah yang dapat didefinisikan dengan jelas, akurat, cermat. Sedangkan pendapat Reys, dkk dalam kutipan Suwangsih dan Tiurlina, (2010: 4) menyatakan bahwa matematika merupakan suatu telaah tentang hubungan dan pola pikir, suatu alat, suatu, seni, bahkan suatu bahasa atau suatu jalan.

Salah satu cara atau metode dan variasi dengan bermain sambil belajar diharapkan anak dapat belajar sesuai dengan tuntunan taraf perkembangan belajarnya serta proses belajar bisa menjadi menyenangkan. Salah satu metode dan media yang peneliti gunakan untuk menarik minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan permainan-permainan edukasi yang

menantang. Salah satu permainan edukasi yang menantang yang berhubungan dengan pelajaran matematika adalah permainan Rumah Perkalian. Permainan rumah perkalian adalah permainan yang diadopsi dari permainan Bingo atau permainan XO yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan sebagai selingan dalam pelajaran matematika. Rumah Perkalian merupakan salah satu permainan edukasi yang efektif dimana salah satu fungsinya ialah untuk memperkuat konsep materi perkalian yaitu dengan mengasah kemampuan perkalian siswa. Rumah perkalian juga dapat membantu siswa melatih kemampuan Matematika dengan cara yang menyenangkan.

Media Rumah Perkalian ini menarik karena secara tidak langsung mampu mewujudkan pembelajaran Matematika yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu dikemas dalam sebuah permainan yang tentu akan sangat menarik bagi siswa. Permainan ini secara tidak langsung membuat siswa belajar menghafal perkalian dan mengasah otak untuk berpikir bagaimana mengatur strategi agar menang. Setelah siswa mengenal permainan rumah perkalian ini siswa akan selalu tertantang untuk selalu mengasah kemampuannya. Permainan ini bisa juga dijadikan sebagai permainan yang dikompetisikan antar kelas atas atau antar siswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Hapsari (2015) dengan judul Peningkatan Kemampuan Operasi Dasar Perkalian Dengan Penerapan Perangkat Lunak Permainan “Rumah Perkalian” menunjukkan bahwa media Rumah Perkalian dapat meningkatkan rata-rata persentase kemampuan peserta didik yang lulus KKM operasi dasar perkalian kelas III SD. Selain itu, dapat menumbuhkan semangat kompetitif di lingkungan peserta didik agar memenangkan permainan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sundi, Bahar, & Irrawati (2020) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle Rumah Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II pada materi perkalian. Selain itu, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta keterampilan guru.

Dengan demikian, peneliti ingin menerapkan media Rumah Perkalian pada kelas 4, 5 dan 6 SD Aisyah Surabaya. Hal tersebut dikarenakan kondisi peserta didik kelas 4, 5 dan 6 sekolah ini belum hafal perkalian. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Rumah Perkalian dibutuhkan di sekolah ini. Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat memotivasi peserta didik untuk menghafal perkalian. Penggunaan media Rumah Perkalian ini hendaknya mendapat dukungan oleh kepala sekolah, wali kelas, dan wali murid agar tercipta pembelajaran yang efektif.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran

Dalam kegiatan belajar media pembelajaran merupakan hal yang perlu untuk digunakan. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan daya tarik siswa saat kegiatan belajar berlangsung. Agar saat proses pembelajaran dapat menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Rumah perkalian

Rumah Perkalian merupakan salah satu permainan edukasi yang efektif dimana salah satu fungsinya ialah untuk memperkuat konsep materi perkalian yaitu dengan mengasah kemampuan perkalian siswa. Rumah perkalian juga dapat membantu siswa melatih kemampuan Matematika dengan cara yang menyenangkan. Permaiana rumah perkalian sejenis dengan permainan Bingo atau permainan XO yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa.

Media cetak

Media cetak merupakan sarana penyampaian informasi dengan cara di cetak di kertas atau sejenisnya. Media cetak mengutamakan pesan-pesan visual yang dihasilkan dari proses percetakan, Media cetak berisi suatu dokumen atas segala hal tentang rekaman peristiwa yang diubah dalam kata-kata, gambar foto dan sebagainya. Seperti “Permainan Rumah Perkalian” yang penggunaannya menggunakan media cetak.

Teori Penelitian ini menggunakan teori Kognitif, Pada usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun). Menurut teori kognitif piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Sehingga adanya media pembelajarana ini dapat membuat anak-anak dapat lebih semangat dalam mempelajari pelajaran Matematika.

Salah satunya dengan media pembelajaran “Permaianan Rumah Perkalian” Menurut Ali Hamzah dan Muhlirarini (2014: 281) “Metode permainan merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi matematika. Metode ini dapat menolong meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan kepada metode bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali berkonsentrasi”.

Menurut Arisnawati (dalam Ahmad Saefudin, 2012: 3) metode permainan sebagai cara yang digunakan guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai dengan tidak mengabaikan tujuan pelajaran yang hendak dicapai. Dalam melakukan permainan diperlukan alat permainan yang edukatif sehingga akan membuat permainan menjadi lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan pada penelitian “Rumah Perkalian Diminati Siswa SDN Aisyah Surabaya Sebagai Media Pembelajaran Matematika” adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian evaluasi kualitatif. Peneliti memilih pendekatan kualitatif pada penelitian deskriptif dengan tujuan menyajikan gambaran terhadap penggunaan media Rumah Perkalian di SD Aisyah Surabaya.

Pengambilan sampel sumber data dilaksanakan secara purposive pada kelas 4, 5 dan 6. Lokasi penelitian penggunaan media Rumah Perkalian ini adalah SD Aisyah Surabaya. Sekolah ini menggunakan kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti membutuhkan data yang bersumber observasi, hasil wawancara dengan narasumber, dan angket. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan sebagai sumber data primer adalah wali kelas 4, 5 dan 6 serta peserta didik kelas 4, 5 dan 6.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik (1) wawancara berupa tipe wawancara bebas terpimpin dengan lembar wawancara sebagai instrumen penelitian dan wali kelas sebagai informan, (2) observasi berupa tipe observasi non partisipatif dengan lembar observasi sebagai instrumen penelitian dan peserta didik sebagai subjek yang diobservasi, dan (3) angket berupa jenis angket terbuka dengan lembar angket sebagai instrumen penelitian dan 8 peserta didik kelas 4, 7 peserta didik kelas 5, dan 5 peserta didik kelas 6 sebagai informan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan 3 alur yaitu reduksi data dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak diperlukan terkait penggunaan media Rumah Perkalian peserta didik kelas 4, 5 dan 6 SD Aisyah Surabaya. Setelah itu, akan dilaksanakan penyajian data yang menyajikan kemampuan penggunaan media Rumah Perkalian peserta didik kelas 4, 5 dan 6 SD Aisyah Surabaya. Setelah penyajian data akan dilaksanakan penarikan simpulan mengenai kemampuan perkalian peserta didik setelah menggunakan media Rumah Perkalian.

Pengujian kredibilitas dilaksanakan dengan 2 teknik Triangulasi yakni Triangulasi sumber dengan pengecekan kebenaran data melalui sumber wali kelas 4, 5 dan 6 serta pembuat media. Selanjutnya terdapat Triangulasi teknik dengan pengecekan kebenaran data melalui

teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan angket agar kebenaran data dapat teruji.

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi disain penelitian, populasi/ sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, alat analisis data, dan model penelitian yang digunakan. Metode yang sudah umum tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup merujuk ke referensi acuan (misalnya: rumus uji-F, uji-t, dll). Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian tidak perlu dituliskan secara rinci, tetapi cukup dengan mengungkapkan hasil pengujian dan interpretasinya. Keterangan simbol pada model dituliskan dalam kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pembelajaran ini dilaksanakan selama 3 bulan, diawali dengan kegiatan observasi ketika mahasiswa kampus mengajar (peneliti) bekerjasama dengan wali kelas 4, 5 dan 6 untuk melaksanakan proses belajar mengajar di kelas secara bersama. Kemudian peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik kelas 4, 5 dan 6 SD Aisyah Surabaya masih belum menghafal perkalian. Dengan demikian, peneliti memberikan usul kepada wali kelas 4, 5 dan 6 untuk memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Setelah usul tersebut diterima oleh wali kelas 4, 5 dan 6 peneliti mencari ide media pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian pilihan peneliti jatuh kepada media pembelajaran Rumah Perkalian. Atas diskusi yang telah dilaksanakan peneliti menganggap bahwa media Rumah Perkalian merupakan media yang cocok digunakan dilihat dari segi biaya dan ketersediaan bahan. Selanjutnya usulan tersebut peneliti berikan kepada wali kelas 4, 5 dan 6 kemudian akhirnya mendapat persetujuan. Setelah mendapat persetujuan dari wali kelas 4, 5 dan 6. Peneliti akan mengambil data dengan teknik observasi di kelas 4, kelas 5 dan kelas 6 teknik wawancara dengan kepala sekolah serta wali kelas 4, kelas 5 dan kelas 6 dan teknik angket pada keseluruhan 20 peserta didik dari kelas 4, 5 dan 6.

Dengan kegiatan tersebut maka diperoleh paparan data, sebagai berikut: Teknik pertama, peneliti melaksanakan observasi penggunaan media Rumah Perkalian oleh peserta didik kelas 4. Hasil dari observasi tersebut adalah penggunaan media Rumah Perkalian di kelas 4 dilaksanakan di untuk mengisi waktu luang pada kegiatan pembelajaran, waktu istirahat, dan waktu pulang sekolah. Media Rumah Perkalian ditempelkan di sisi tembok kelas 4 sehingga peserta didik dapat memainkannya dengan berdiri di belakang kelas. Permainan ini dilakukan oleh dua orang kemudian akan ditemukan pemenang dari setiap permainan dengan durasi bermain selama 30 menit. Pemain yang dapat menyusun 4 pion secara vertikal, horizontal,

maupun diagonal paling banyak akan dinyatakan sebagai pemenang. Respon peserta didik terhadap media Rumah Perkalian yaitu tertarik dan penuh semangat ketika memainkannya. Peserta didik yang sudah merasakan permainan Rumah Perkalian akan ketagihan bermain dan selalu mencari lawan untuk bermain. 3 peserta didik yang masih lemah dalam menghitung perkalian di kelas 4 pun terlihat antusias bermain Rumah Perkalian walau bermain dengan lambat. Pada kegiatan bermain Rumah Perkalian peserta didik yang sudah tereliminasi akan melihat permainan yang sedang berlangsung. Peneliti juga melakukan teknik yang sama kepada kelas 5 dan 6 yang dilaksanakan pada waktu luang yaitu waktu jam kosong, dan waktu istirahat.

Teknik kedua, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah. Hasil dari wawancara tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam kegiatan menghafal perkalian. Kepala sekolah juga beranggapan bahwa kemampuan perkalian peserta didik di SD ini masih tergolong kurang padahal perkalian sangat dibutuhkan di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya media Rumah Perkalian kepala sekolah menaruh harapan agar peserta didik dapat segera menghafal perkalian karena media Rumah Perkalian ini merupakan permainan yang seru dan menantang. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas 4, 5 dan 6. Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut: latar belakang digunakannya media Rumah Perkalian di kelas 4 adalah wali kelas 4 menganggap bahwa perkalian merupakan dasar dari matematika. Apabila peserta didik telah menguasai perkalian maka peserta didik akan lebih efektif dan efisien dalam menyelesaikan permasalahan dalam bentuk matematika.

Selain itu, kemampuan dari peserta didik kelas 4 yang kurang juga menjadikan pendukung dari dibutuhkan media yang mempermudah peserta didik kelas 4 dalam menghafal perkalian. Ketersediaan media di SD ini dapat dikatakan kurang sehingga dengan adanya media Rumah Perkalian akan memberikan angin segar di lingkungan kelas. Kemudian wawancara pada wali kelas 5 dan beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran rumah perkalian menjadi bermanfaat dan menciptakan suasana yang menyenangkan, juga menjadikan siswa lebih berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Keaktifan tersebut menjadikan pembelajaran menjadi berarti, mengasyikkan, yang kemudian memudahkan siswa dalam mengingat materi perkalian.

Teknik ketiga, peneliti melakukan pengambilan data dengan lembar kuesioner pada peserta didik keseluruhan dari kelas 4, 5 dan 6 dengan hasil sebagai berikut: 20 dari 20 peserta didik keseluruhan kelas 4, 5 dan 6 mengetahui permainan Rumah Perkalian. 8 dari 8 peserta didik kelas 4 telah mengetahui cara bermain Rumah Perkalian. 6 dari 8 peserta didik kelas 4

menyukai permainan Rumah Perkalian dan 2 lainnya menjawab biasa saja. 7 dari 10 peserta didik kelas 4 menganggap permainan Rumah Perkalian mudah dan 1 lainnya menjawab sulit. 5 dari 10 peserta didik kelas 4 menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian menyenangkan dan 3 lainnya menganggap biasa saja. 8 dari 8 peserta didik menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian dapat membantu dalam menghafal perkalian.

Berdasarkan data yang diperoleh di atas maka dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian dapat membantu peserta didik kelas 4 dalam menghafal perkalian. Kemudian, untuk kelas 5 dari 7 peserta didik. 7 dari 7 peserta didik kelas 5 telah mengetahui cara bermain Rumah Perkalian. 4 dari 7 peserta didik kelas 4 menyukai permainan Rumah Perkalian dan 3 lainnya menjawab biasa saja. 4 dari 7 peserta didik kelas 5 menganggap permainan Rumah Perkalian mudah dan 3 lainnya menjawab sulit. 5 dari 7 peserta didik kelas 5 menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian menyenangkan dan 2 lainnya menganggap biasa saja. 7 dari 7 peserta didik menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian dapat membantu dalam menghafal perkalian.

Kemudian, pada siswa kelas 6 terdapat 5 siswa. 5 dari 5 peserta didik kelas 6 telah mengetahui cara bermain Rumah Perkalian. 3 dari 5 peserta didik kelas 6 menyukai permainan Rumah Perkalian dan 2 lainnya menjawab biasa saja. 3 dari 5 peserta didik kelas 6 menganggap permainan Rumah Perkalian mudah dan 2 lainnya menjawab sulit. 3 dari 5 peserta didik kelas 6 menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian menyenangkan dan 2 lainnya menganggap biasa saja. 5 dari 5 peserta didik menganggap bahwa permainan Rumah Perkalian dapat membantu dalam menghafal perkalian. Penggunaan media ini didukung oleh kepala sekolah serta wali kelas 4, 5 dan 6. Respon peserta didik terhadap media Rumah Perkalian sangat baik yang dimana peserta didik sangat antusias dalam memainkan media pembelajaran tersebut. Penggunaan media Rumah Perkalian dapat digunakan dengan baik di kelas 4, 5 dan 6 SD Aisyah di Surabaya. Media pembelajaran Rumah Perkalian dapat dilakukan pada waktu senggang seperti saat istirahat atau pulang sekolah.

Kendala yang ditemukan ketika melakukan observasi penggunaan media pembelajaran Rumah Perkalian ini adalah peserta didik yang belum lancar menghafal perkalian menjadikan permainan ini kurang efisien. Selain itu, keterbatasan media juga dapat menjadikan permainan di kelas berlangsung lebih lama dan peserta didik harus mengantre bergantian terlebih dahulu untuk bisa bermain Rumah Perkalian. Pion yang berukuran kecil juga mudah hilang jika tidak disimpan dengan baik. Penggunaan pion dari pines juga sangat rawan membahayakan karena benda tersebut tajam. Untuk mengetahui kendala lainnya peneliti juga melaksanakan wawancara kepada kepala sekolah serta wali kelas 4, 5 dan 6. Hasil dari wawancara dengan

kepala sekolah mendapatkan hasil sebagai berikut: kendala penggunaan media Rumah Perkalian di sekolah ini adalah kurangnya media Rumah Perkalian karena banyak peserta didik dari kelas lain yang ingin bermain juga, akan tetapi media Rumah Perkaliannya hanya ada 2 di sekolah sehingga peserta didik harus antri terlebih dahulu yang terkadang menyebabkan peserta didik menjadi hilang minat untuk bermain.

Wawancara yang selanjutnya kami lakukan dengan wali kelas 4, 5 dan 6. Menurut beliau kendala dari penggunaan media Rumah Perkalian adalah sebagai berikut: apabila peserta didik memilih lawan bermainnya sendiri terkadang level hafalan perkaliannya berbeda terlalu jauh sehingga peserta didik yang kurang bisa menjadi malu sebab membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan soal. Berdasarkan observasi di kelas 4, 5 dan 6 serta wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas 4, 5, 6 maka dapat disimpulkan bahwa kendala dari penggunaan media pembelajaran Rumah Perkalian ini adalah kurangnya media Rumah Perkalian di sekolah mengingatkan antusiasme peserta didik dan kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami perkalian. Selanjutnya kendala dari media Rumah Perkalian adalah pion yang sering hilang karena tidak disimpan dengan baik. Setelah mengetahui kendala yang ada maka peneliti akan mencari solusi dari kendala tersebut.

Teknik yang peneliti gunakan untuk mencari solusi ada 2 yakni observasi dan wawancara. Teknik yang pertama adalah teknik observasi penggunaan media Rumah Perkalian dikelas 4, 5 dan 6 solusi untuk mengatasi kendala yang peneliti temukan adalah membuat media Rumah Perkalian lagi agar semua peserta didik dapat bermain permainan Rumah Perkalian. Penggunaan pines sebagai pion juga hendaknya diganti dengan media yang lebih baik. Kemudian peserta didik juga diajak untuk menghafalkan perkalian agar permainan berlangsung efisien dan efektif. Teknik yang kedua adalah melakukan wawancara dengan narasumber. Narasumber yang pertama adalah kepala sekolah. Menurut beliau solusi dari kendala yang beliau temui adalah pembuatan media Rumah Perkalian lagi, jika memungkinkan setiap kelas tinggi memiliki kurang lebih 2 media ini karena media ini dapat membantu peserta didik dalam menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan.

Wawancara yang selanjutnya dengan wali kelas 4, 5 dan 6. Menurut beliau solusi dari kendala yang beliau temui adalah memilihkan pasangan lawan bermain peserta didik yang selevel agar tidak ada pihak yang merasa dirugikan. Selain itu, karena media yang masih terbatas jumlahnya beliau berencana untuk menjadikan permainan ini berkelompok dengan 2 peserta didik setiap kelompoknya. Kemudian untuk pion yang mudah hilang dapat diatasi dengan penyimpanan kembali media pion yang telah digunakan bermain oleh guru atau wali kelas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa solusi dari kendala penggunaan media pembelajaran Rumah Perkalian adalah menambah jumlah media Rumah Perkalian. Mengganti pines sebagai pion juga diperlukan agar tidak ada yang terluka ketika bermain. Selain itu, pion-pion yang telah selesai digunakan bermain hendaknya dikembalikan ke tempat semula atau disimpan oleh guru atau wali kelas dari masing masing kelas atas. Kemudian solusi dari peserta didik yang belum hafal perkalian adalah melatih kemampuan perkalian peserta didik secara terus menerus agar semakin meningkat.

Pembahasan dari hasil penelitian akan dideskripsikan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibahas pada pembahasan sebelumnya. Berikut ini akan diuraikan terkait penggunaan media Rumah Perkalian pada pembelajaran Matematika materi perkalian SD Aisyah di Surabaya. Penggunaan media Rumah Perkalian di kelas atas atau kelas 4, 5 dan 6 SD Aisyah di Surabaya dapat berjalan dengan sangat baik. Media Rumah Perkalian di sekolah ini biasanya digunakan saat waktu luang seperti pada saat jam kosong atau waktu istirahat. Menurut kepala sekolah, wali kelas 4, 5 dan 6 serta peserta didik kelas 4, 5 dan 6 media Rumah Perkalian dapat membantu dalam menghafal perkalian dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran rumah perkalian pada pembelajaran matematika di SDN Aisyah Surabaya mendapatkan dukungan dari pihak kepala sekolah dan wali kelas 4, 5, dan 6. Penggunaan media pembelajaran rumah perkalian dapat membantu siswa dalam menghafal perkalian dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Sebelum melakukan media pembelajaran rumah perkalian ini siswa akan termotivasi untuk berlomba-lomba menghafal perkalian untuk bisa memenangkan permainan. Media pembelajaran ini dapat dilakukan saat istirahat ataupun pada saat jam kosong. Serta minat siswa dalam media pembelajaran ini adalah kurang lebih 85% siswa sangat antusias untuk belajar matematika terutama perkalian dengan menggunakan media pembelaran rumah perkalian.

Kendala dalam media pembelajaran rumah perkalian ini adalah siswa masih belum menghafal perkalian dengan baik sehingga permainan tidak dapat berjalan dengan lancar, efektif dan efisien. Selain itu, ada kendala dalam media ini adalah terbatasnya jumlah media di sekolah dan pion yang terbuat dari pines sehingga kurang aman untuk siswa.

Solusi untuk mengatasi kendala dalam media pembelajaran rumah perkalian ini adalah dibutuhkanya peran guru dan orang tua secara mendalam dalam membimbing siswa untuk menghafal perkalian dengan pelatihan terus menerus sehingga kemampuan siswa dapat meningkat. Kemudian solusi untuk faktor media adalah dengan menambah jumlah media rumah perkalian dan mengganti pion dengan media yang lebih aman.

DAFTAR REFERENSI

- Baide, L. B., Kasiahe, E. M. D., & Wongkar, V. Y. (2023). Penggunaan media rumah perkalian untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD Katolik 04 St Yohanes Manado (Doctoral dissertation, Universitas Katolik De La Salle Manado).
- Enjelina, R. F., Jagadianti, G. W., Nikmah, K., Nadiantika, L. P., Febrianti, R. D., & Hasanudin, C. (2022, July). Penggunaan media rumah perkalian pada pembelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 70-78).
- Hapsari, R. K. (2015). Peningkatan kemampuan operasi dasar perkalian dengan penerapan perangkat lunak permainan 'Rumah Perkalian.' In *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY* (Vol. 361366).
- Sundi, V. H., & Bahar, H. (2020). Peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan puzzle rumah perkalian di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 54-62.
- Wulandrio, R., & Rahmawati, I. (2018). Penggunaan media rumah perkalian pada pembelajaran matematika materi perkalian SD Laboratorium Unesa (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).