

PENGUNAAN MEDIA RUMAH PERKALIAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN SD LABORATORIUM UNESA

Refangga Wulandrio

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (refanggawulandrio@gmail.com)

Ika Rahmawati

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kebijakan kepala sekolah tentang penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa, (2) mendeskripsikan penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa, (3) mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam penggunaan penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa, serta (4) mendeskripsikan solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam penggunaan penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) kepala sekolah sangat mendukung dengan kebijakan membentuk ekstrakurikuler Rumah Perkalian, (2) penggunaan media Rumah Perkalian berjalan dengan baik ketersediaan media yang memadai dan siswa antusias, (3) kendala yang dihadapi adalah faktor media yang mudah bergeser saat digunakan dan siswa yang kurang lancar perkalian akan terhambat dalam menggunakan media ini, serta (4) solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi dengan mengganti material pembentukan media dengan papan kayu dan pion magnet serta siswa dapat terus berlatih di sekolah dan di rumah secara perlahan.

Kata Kunci: Perkalian, media Rumah Perkalian

Abstract

This research aims to describe: (1) the principal's policy on the use of learning media of "Rumah Perkalian" at Unesa Laboratory Primary School, (2) the use of "Rumah Perkalian" media at Unesa Laboratory Primary School, (3) the obstacles faced in using "Rumah Perkalian" media at Unesa Laboratory Primary School, and (4) solution to overcome obstacles faced in using "Rumah Perkalian" at Unesa Laboratory Primary School. This research uses qualitative method. The result of this research indicated that: (1) the principal was very supportive with the policy of forming extracurricular "Rumah Perkalian", (2) the use of learning media of "Rumah Perkalian" went well, the availability of media was adequate and the students were enthusiastic, (3) the obstacles faced were the media was easily shifted when was used and the students who were not good at multiplication would be hampered in using this media, and (4) the solutions to overcome the obstacles faced were by replacing the media material with wooden planks and magnetic pawns and the students kept practicing at school and at home slowly.

Keywords: Multiplication, "Rumah Perkalian" Media

PENDAHULUAN

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 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.

Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar sesuai dengan UU RI No. 20 tahun 2003 Bab X, pasal 3 ayat 1. Mata pelajaran Matematika di

sekolah dasar memiliki tujuan membentuk pengetahuan dasar sesuai dengan jenjang pendidikan dasar. Salah satu materi dalam Matematika di sekolah dasar ialah perkalian. Secara prinsip perkalian merupakan bentuk lain dari penjumlahan yang berulang (Gunawan : 2007). Gunawan (2007) juga menyebutkan bahwa siswa biasanya mengalami kesulitan dalam materi perkalian karena materi pelajaran diajarkan tanpa mengindahkan kebutuhan belajar anak seperti diberikan guru didalam menyampaikan materi perkalian, kurang menariknya media yang digunakan oleh guru saat menyampaikan materi perkalian, kurangnya pemahaman atau lambatnya siswa di dalam memahami konsep dasar perkalian, kurangnya minat siswa terhadap materi perkalian dibarengi dengan anggapan bahwa Matematika itu sulit, kurang tertariknya siswa pada media yang digunakan guru di dalam penyampaian materi perkalian, kurangnya siswa didalam mengasah hafalan perkaliannya dan lain sebagainya.

Salah satu inovasi untuk dapat memahami perkalian ini dapat menggunakan metode hafalan. Hafalan akan senantiasa terjaga tetap tajam apabila terus diasah. Mengasah hafalan dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, salah satunya dengan metode *drills and practice* (latihan), seperti yang diungkapkan Arsyad (2009:160) bahwa latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan metode *drills and practice*. Untuk dapat mengasah sebuah hafalan akan lebih mudah dan menarik apabila menggunakan sesuatu yang menarik, salah satunya permainan. Hal ini sejalan dengan kondisi siswa sekolah dasar yang masih suka bermain dan alangkah baiknya jika permainan tersebut mengandung unsur edukatif. Dengan sering melakukan permainan ini diharapkan siswa dapat melakukan aktivitas yang menarik sekaligus mengasah kemampuan perkaliannya.

Seorang dosen Matematika di Fakultas Matematika dan IPA Universitas Negeri Surabaya bernama Prof. Mega Teguh Budiarto, M.Pd menciptakan media pembelajaran edukatif untuk materi perkalian dengan menggabungkan unsur hafalan dengan permainan yang bernama "Rumah Perkalian". Peneliti pertama kali mengenal media Rumah Perkalian ini pada saat mengikuti kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Kabupaten Mojokerto pada bulan April tahun 2017 yang lalu. Saat itu beberapa rekan mahasiswa dari Jurusan Matematika mengenalkan media Rumah Perkalian ini pada siswa SD yang ada di lokasi tempat peneliti ber-KKN.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sendiri dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dalam diri peserta didik, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta

didik seperti yang dijelaskan oleh Hamalik (Arsyad, 2013).

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. Media Rumah Perkalian ini juga telah dilombakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Matematika Universitas Negeri Surabaya di tingkat sekolah dasar se Jawa Timur sejak tahun 2004 dengan nama LRP (Lomba Rumah Perkalian). Sekolah dasar di Surabaya sendiri pun telah banyak yang rutin mengirimkan siswanya untuk mengikuti lomba Rumah Perkalian ini.

Rumah Perkalian juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti yang telah diterapkan di SD Laboratorium Unesa. Media Rumah Perkalian di sekolah ini digunakan pada kelas 4, 5 dan 6, namun ada beberapa siswa di kelas 3 yang sudah dikenalkan pada media Rumah Perkalian ini namun hanya sebatas pada pengenalan dan tidak digunakan sebagai media pembelajaran dikarenakan kemampuan perkalian siswa dibawah kelas 4 belum mumpuni untuk menggunakan media Rumah Perkalian ini. Siswa di sekolah ini pun telah secara rutin mengikuti Lomba Rumah Perkalian yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Matematika Unesa.

Di samping itu peneliti pada saat mengikuti kegiatan Praktek Ajar Nyata (PAN) melihat masih adanya beberapa siswa kelas 4 sekolah dasar yang masih belum lancar kemampuan perkaliannya. Sekolah dasar tersebut belum menggunakan media Rumah Perkalian sebagai media pembelajarannya. Hal ini menunjukkan kebutuhan penggunaan media sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran siswa. Selain itu pada prosesnya kepala sekolah, guru/wali kelas dan wali murid hendaknya mendukung dan mengawal dalam penggunaan media tersebut agar menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana deskripsi penggunaan media Rumah Perkalian ini pada siswa SD Laboratorium Unesa, bagaimana kebijakan Kepala Sekolah tentang penggunaan media Rumah Perkalian ini, bagaimana tanggapan wali

kelas, wali murid dan siswa SD Laboratorium Unesa tentang penggunaan media Rumah Perkalian ini.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian “Penggunaan Media Rumah Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian di SD Laboratorium Unesa” ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian evaluasi kualitatif. Peneliti memilih pendekatan kualitatif pada penelitian deskriptif ini bertujuan untuk menyajikan gambaran mengenai penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa.

Pengambilan sampel sumber data selain dilakukan secara *purposive* yaitu siswa kelas 5B SD Laboratorium Unesa karena penanggung jawab dari peserta Lomba Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa ini adalah wali kelas 5B, juga dilakukan secara *snowball* dengan tujuan memperoleh data lanjutan yang terkait yaitu pada siswa kelas 4, 5 dan 6; kepala sekolah; 3 wali kelas yang kelasnya pernah menggunakan media Rumah Perkalian; 4 wali murid; dan *creator* media Rumah Perkalian. Lokasi penelitian penggunaan media Rumah Perkalian ini adalah di SD Laboratorium Unesa. Sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan yang dianjurkan oleh Dinas Pendidikan Kota Surabaya dalam proses belajar mengajarnya. Peneliti memilih sekolah ini karena media Rumah Perkalian telah digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah ini dan sekolah ini rutin mengirimkan wakilnya untuk mengikuti Lomba Rumah Perkalian yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Matematika tiap tahunnya.

Data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian ini bersumber dari data observasi, hasil wawancara dengan narasumber, dan angket. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data primer yakni kepala SD Laboratorium Unesa, 3 wali kelas SD Laboratorium Unesa yang salah satunya adalah Penanggung Jawab (PJ) Rumah Perkalian, 4 wali murid SD Laboratorium Unesa dan 11 siswa kelas 5B SD Laboratorium Unesa yang dengan pertimbangan kebijakan privasi sekolah, sehingga data siswa dan hasil belajarnya tidak dapat dicantumkan pada penelitian ini..

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara menggunakan tipe wawancara bebas terpimpin dengan lembar wawancara sebagai instrumen penelitian serta kepala sekolah, 3 wali kelas, 4 wali murid, dan *creator* sebagai informan; observasi menggunakan tipe observasi non partisipatif dengan lembar observasi sebagai instrumen penelitian serta wali kelas dan siswa sebagai subjek yang diobservasi; dan angket menggunakan jenis angket terbuka dengan lembar angket sebagai instrumen penelitian serta 11 siswa kelas 5B sebagai informan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan 3 alur yaitu reduksi data dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, bahkan membuang data yang tidak perlu yang telah dikumpulkan tentang kemampuan perkalian setelah penggunaan media Rumah Perkalian siswa SD Laboratorium Unesa; penyajian data dengan menyajikan data mengenai kemampuan penggunaan media Rumah Perkalian siswa SD Laboratorium Unesa yang telah direduksi menjadi sebuah uraian sehingga lebih mudah untuk dipahami; dan verifikasi dengan menarik kesimpulan tentang data kemampuan perkalian siswa setelah penggunaan media Rumah Perkalian.

Pada penelitian ini, peneliti menguji kredibilitas dengan menggunakan 2 teknik Triangulasi yaitu : Triangulasi sumber dengan mengecek kebenaran data melalui berbagai sumber, seperti kepala sekolah, guru kelas, wali murid, siswa dan *creator* media itu sendiri dan Triangulasi teknik dengan mengecek kebenaran data melalui berbagai teknik pengumpulan data, seperti wawancara, observasi, dan angket sehingga data yang didapat benar-benar teruji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan, diawali dengan pengajuan surat izin observasi untuk melakukan studi pendahuluan pada SD Laboratorium Unesa, yang kemudian diterima oleh kepala sekolah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara jelas gambaran yang ada di lapangan sekaligus menentukan subjek yang akan dilakukan penelitian. Tahap selanjutnya peneliti mengajukan surat izin penelitian untuk melakukan penelitian secara berkala.

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah ditentukan, peneliti mencari subjek-subjek yang akan diwawancarai. Setelah mendapat persetujuan dari beberapa subjek, peneliti melakukan wawancara bebas terpimpin terhadap masing-masing subjek. Melalui teknik observasi di kelas 5B, teknik wawancara dengan *creator* media, kepala sekolah, 3 wali kelas dan 4 wali murid serta teknik angket pada 11 siswa kelas 5B maka paparan data pada penelitian penggunaan media Rumah Perkalian pada pembelajaran Matematika materi perkalian SD Laboratorium Unesa sebagai berikut :

Pertama, kebijakan kepala sekolah tentang penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Data diperoleh melalui teknik wawancara dengan 2 narasumber yaitu Bapak Drs. H. Jusmono selaku kepala sekolah dan Ibu Mardiaty S.Pd selaku Penanggung Jawab (PJ) Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Wawancara dengan narasumber pertama yaitu Bapak seperti yang diungkapkan oleh Bapak Drs. H. Jusmono

selaku kepala sekolah melalui wawancara sebagai berikut : Latar belakang digunakannya media Rumah Perkalian sendiri awalnya berasal dari kebijakan sekolah untuk mendukung dan memberi kesempatan untuk digunakan dan berkembangnya media-media pembelajaran yang merupakan produk dari lingkungan akademisi Unesa termasuk salah satunya media Rumah Perkalian ini. Di samping itu SD Labschool Unesa juga rutin mengikuti Lomba Rumah Perkalian (LRP) yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Unesa tiap tahunnya dan pernah 3 tahun yang lalu sempat meraih juara 2. Tidak hanya itu, SD Labschool Unesa juga rutin mengikuti lomba-lomba lain serta selalu mengirimkan wakilnya untuk mengikuti berbagai olimpiade baik lokal bahkan internasional. Dengan seringnya mengikuti perlombaan dan olimpiade tersebut, secara tidak langsung pihak sekolah pun mendapat berbagai macam media yang dapat membantu pembelajaran, termasuk salah satunya ketersediaan media Rumah Perkalian ini sekolah memiliki jumlah media yang cukup banyak. Di samping itu, minat siswa terhadap media Rumah Perkalian ini sangat tinggi, dibuktikan dengan antusiasnya siswa yang mendaftar tiap diadakannya seleksi Lomba Rumah Perkalian serta telah banyak pula siswa yang memiliki sendiri media Rumah Perkalian sebagai sarana belajar sambil bermain yang biasa digunakan di rumah. Salah satu kebijakan lainnya yaitu di SD Labschool Unesa ini telah ada ekstrakurikuler sendiri untuk permainan Rumah Perkalian ini dan telah dibentuk Penanggung Jawab (PJ) lomba Rumah Perkalian dan lomba-lomba lainnya yaitu wali kelas 5B Ibu Mardiaty, S.Pd. Dari pihak saya sendiri selaku kepala sekolah memandang bahwa perkalian adalah dasar Matematika, jadi perkalian itu merupakan elemen penting sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran Matematika dan saya sangat mendukung media Rumah Perkalian ini digunakan oleh para wali kelas dan berkembang di sekolah ini karena media Rumah Perkalian ini di samping dapat melatih kemampuan perkalian juga dapat melatih trik dan nalar siswa.(W.KS.KBKS.05-04-2018).

Selanjutnya peneliti juga melakukan konfirmasi melalui teknik wawancara dengan narasumber kedua yaitu Ibu Mardiaty, S.Pd selaku Penanggung Jawab (PJ) Rumah Perkalian dan wali kelas 5B di SD Laboratorium Unesa sebagai berikut : Kepala Sekolah sangat mendukung adanya media-media yang dihasilkan oleh mahasiswa UNESA yaitu dengan mengizinkan media-media tersebut masuk untuk digunakan serta berkembang di SD Labschool ini, termasuk media Rumah Perkalian. Selain itu Kepala Sekolah juga membuat kebijakan dengan membentuk ekstrakurikuler Rumah Perkalian sendiri dengan saya sebagai penanggung jawabnya dikarenakan SD Labschool ini rutin mengirimkan wakilnya pada event

Lomba Rumah Perkalian di tiap tahunnya. (W.WK.PGRP.06-04-2018)

Dari uraian 2 narasumber di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian di SD Labschool Unesa ini sangat didukung oleh kepala sekolah. Ketersediaan media sangat baik dengan jumlah media yang cukup banyak. Penggunaan medianya pun berjalan sangat baik ditunjukkan dengan adanya ekstrakurikuler Rumah Perkalian sendiri bahkan siswa cukup terbantu dengan adanya media Rumah Perkalian ini serta banyak siswa yang memiliki dan memainkannya di rumah.

Yang kedua, Penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Data diperoleh melalui 3 teknik yaitu observasi yang dilakukan di kelas 5B, wawancara dengan 8 narasumber yaitu pada 3 wali kelas, kepala sekolah dan 4 wali murid serta angket pada 11 siswa kelas 5B. Teknik yang pertama peneliti melakukan observasi/pengamatan penggunaan media Rumah Perkalian oleh siswa di kelas 5B, hasil pengamatannya sebagai berikut : Proses penggunaan media Rumah Perkalian di kelas 5B yaitu dilakukan di saat waktu senggang ketika siswa selesai mengerjakan tugas dari guru untuk mengisi waktu luang. Permainan dilakukan secara lesehan di depan kelas menggunakan alas karpet/tikar gulung yang sudah tersedia serta di bangku/meja siswa masing-masing. Awalnya mereka berpasangan lalu pemenangnya akan diketemukan dengan pemenang dari pasangan yang lain begitu seterusnya sampai ditemukan 1 juara kelas. Respon siswa terhadap media Rumah Perkalian sangat antusias, terutama yang sudah sering main dan menang, mereka terlihat ketagihan dan penasaran untuk mencari lawan lagi dan mengalahkannya. Di kelas 5B ini terdapat 1 siswa berkebutuhan khusus (ABK) namun tetap antusias dan dipersilahkan ikut bermain dengan teman pada umumnya walaupun bermainnya lambat dan asal-asalan. Bagi yang belum bisa/lancar pun ikut melihat dan belajar mencoba bermain pelan-pelan. Sedangkan pemain yang kalah/tersisih saat menonton kawannya bertanding pun berusaha ikut menghitung. (O.WK&S.PGRP.17-04-2018)

Teknik kedua peneliti melakukan wawancara dengan narasumber pertama yaitu Ibu Mardiaty, S.Pd selaku wali kelas 5B dan penanggung jawab (PJ) lomba dan olimpiade di SD Laboratorium Unesa (termasuk di dalamnya penanggung jawab Lomba Rumah Perkalian) sebagai berikut : Sebagai latar belakang/alasan digunakannya media Rumah Perkalian di kelas 5B di antaranya adalah pada awalnya berangkat dari wali kelas menganggap bahwa perkalian merupakan materi yang penting dalam Matematika serta adanya kesempatan untuk berkompetisi dengan menggunakan materi perkalian (Lomba Rumah Perkalian) sehingga media

Rumah Perkalian ini mudah diterima untuk dijadikan media pembelajaran yang digunakan di kelas 5B ini. Ibu Mardiaty, S.Pd sebagai wali kelas sendiri memiliki pandangan bahwa media Rumah Perkalian ini memiliki manfaat sebagai media berlatih siswa sehingga dengan seringnya berlatih, siswa dapat lebih mudah mengerjakan soal matematika khususnya yang berkaitan dengan materi perkalian, lalu media Rumah Perkalian ini juga dapat menjadi media yang menarik bagi siswa serta melatih siswa untuk terbiasa memecahkan masalah. Seperti halnya media Rumah Perkalian, beberapa media lain pun juga digunakan untuk mengajarkan materi perkalian di kelas ini seperti media Kartu Domino Perkalian dan Tabel Perkalian. Penggunaan media Rumah Perkalian sendiri di kelas ini banyak dilakukan saat ada waktu senggang karena ini sifatnya permainan, seperti saat siswa telah menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sedangkan masih ada waktu tersisa sehingga siswa bisa memanfaatkannya dengan bermain sekaligus berlatih Rumah Perkalian. Siswa biasa memainkan Rumah Perkalian ini di meja masing-masing dan juga di depan kelas dengan menggelar tikar gulung/matras karena di hampir seluruh kelas di SD Laboratorium Unesa ini disediakan 2 buah tikar gulung/matras dengan warna dan gambar yang beragam dan bertema anak-anak, sehingga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan diluar meja siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih cair dan santai seperti bermain. Siswa kelas 5B ini pun secara rutin mengirimkan wakilnya untuk mengikuti Lomba Rumah Perkalian. Proses pemilihan peserta lombanya sendiri tidak dibatasi, yaitu siapa pun yang berminat dapat mengikuti seleksi. Lalu siswa yang menjadi peserta Lomba Rumah Perkalian sendiri akan mendapatkan treatment/perlakuan khusus seperti dilatih dengan metode drill untuk mengerjakan soal-soal olimpiade khususnya yang mengandung materi perkalian, serta dukungan dari orang tua yang memberikan les diluar jam sekolah. Namun sayangnya di kelas 5B ini belum pernah menuai prestasi di ajang Lomba Rumah Perkalian. (W.WK.PGRP.06-04-2018)

Wawancara dengan narasumber kedua yaitu Ibu Chandra Dewi, S.Pd selaku wali kelas 5A yaitu sebagai berikut : Latar belakang penggunaan Rumah Perkalian di kelas 5A lebih kepada untuk mengasah kemampuan perkalian siswa dan untuk persiapan lomba. Hal ini dikarenakan kondisi kelas 5A yang memang merupakan kelas unggulan sehingga kualitas siswanya pun lebih tinggi. Wali kelas 5A berpandangan bahwa manfaat dari media Rumah Perkalian diantaranya untuk mengasah kemampuan perkalian, menyediakan atmosfer kompetisi yang sehat bagi siswa dan siswa memiliki kesempatan untuk bertemu lawan diluar kelas maupun diluar sekolah. Kemampuan perkalian 1-100 siswa di kelas 5A ini sendiri

sudah mencapai 100%. Kelas ini hanya menggunakan media Rumah Perkalian sebagai media pada materi perkalian. Media Rumah Perkalian ini biasa dimainkan oleh siswa kelas 5A di waktu senggang, pada jam istirahat dan sepulang sekolah. Di kelas 5A ini terdapat sekitar 5 siswa yang rutin mengikuti Lomba Rumah Perkalian, dengan tahap penyeleksian yaitu melihat kemampuan siswa dan antusiasme dari siswa dan selanjutnya baru dilakukan penyisihan. Treatment khusus yang dilakukan terhadap peserta Lomba Rumah Perkalian yaitu berupa pemantapan. Sama seperti kelas 5B, siswa kelas 5A juga belum pernah mendapat juara Lomba Rumah Perkalian. (W.WK.PGRP.17-04-2018).

Wawancara dengan narasumber yang ketiga yaitu Ibu Heni selaku wali kelas 5C yaitu sebagai berikut : Latar belakang penggunaan media Rumah Perkalian di kelas 5C dikarenakan untuk memanfaatkan banyaknya media yang tersedia yang disebabkan oleh seringnya SD Laboratorium Unesa ini mengikuti lomba dan banyak siswa yang beranggapan bahwa media Rumah Perkalian ini sebagai permainan. Di kelas 5C ini hanya menggunakan media Rumah Perkalian sebagai penunjang materi perkalian yang dimana terdapat 5 buah media Rumah Perkalian yang biasa digunakan siswa di waktu senggang dan untuk mengisi waktu. Wali kelas berpendapat bahwa media Rumah Perkalian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai sarana siswa untuk lebih mengerti dan hafal perkalian, memperdalam teori menghafal, melatih belajar trik dan berpikir kreatif, melatih strategi, sebagai media yang menantang bagi siswa dan siswa lebih tertarik dan semangat menggunakan media daripada menghafal perkalian. Antusias siswa kelas 5C terhadap Lomba Rumah Perkalian cukup tinggi, terbukti dari jumlah siswa kelas 5C yang mengikuti Lomba Rumah Perkalian sebanyak 10 siswa yang proses seleksinya dengan ditunjuk dan atas kemauan sendiri. Perlakuan khusus yang diterapkan pada peserta lomba di kelas ini yaitu dengan dilakukan pelatihan seminggu sekali hingga dua kali rutin selama beberapa minggu. Siswa yang tidak ikut lomba maupun yang tidak lolos seleksi masih tetap diperbolehkan mengikuti pelatihan. Siswa yang sudah terbiasa ikut lomba akan secara rutin diikuti berbagai macam perlombaan agar siswa terbiasa dengan iklim pertandingan. Namun sama dengan kelas-kelas lain, siswa kelas 5C pun juga belum pernah meraih juara dalam Lomba Rumah Perkalian. (W.WK.PGRP.17-04-2018).

Wawancara dengan narasumber yang keempat yaitu Bapak Drs. H. Jusmono selaku kepala sekolah sebagai berikut : Digunakannya media Rumah Perkalian ini sebagai salah satu media pembelajaran khususnya pada kelas 3, 4 dan 5. Penggunaan media Rumah

Perkalian di sekolah ini biasanya dimainkan pada waktu luang dan pada saat kegiatan ekstrakurikuler Rumah Perkalian. (W.KS.PGRP.05-04-2018).

Selanjutnya untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Rumah Perkalian oleh siswa saat di rumah, peneliti melakukan wawancara dengan narasumber kelima yaitu ibu Sri Lestari selaku wali murid dari Ananda kelas 5B sebagai berikut : *Saya mengetahui adanya media Rumah Perkalian ini digunakan di SD Labschool. Anak saya Ananda tertarik dengan media Rumah Perkalian ini dan menurut saya proses belajar mengajar di SD Labschool ini sudah baik. Saya mendukung anak saya untuk mengikuti Lomba Rumah Perkalian dengan memotivasi dan sering menemani latihan.* (W.WM.PGRP.17-04-2018).

Wawancara dengan narasumber keenam yaitu Ibu Shinta Sisca yang merupakan salah satu wali murid siswa kelas 5, sebagai berikut : *Saya mengetahui adanya media Rumah Perkalian digunakan di sekolah ini dan anak saya merespon dengan baik sekali. Saya turut mendukung dengan membeli alat peraga Rumah Perkalian dan bermain bersama dengan anak saya. Menurut saya manfaat media Rumah perkalian ini diantaranya melatih anak lebih mencintai matematika (perkalian), mengasah kemampuan anak dalam perkalian dan melatih siswa untuk kreatif dalam bermain.* (W.WM.PGRP.18-04-2018).

Wawancara dengan narasumber ketujuh yaitu bapak Edy Subiyanto selaku wali murid dari Aliyah siswa kelas 5B, yaitu sebagai berikut : *Saya mengetahui adanya media Rumah Perkalian ini dan saya rasa secara umum sekolah ini baik proses kegiatan belajar mengajarnya. Respon anak saya sangat baik dan bisa membantu anak saya. Saya sebagai orang tua pun mendukung dengan ikut mencari media Rumah Perkalian tersebut.* (W.WM.PGRP.18-04-2018).

Wawancara dengan narasumber kedelapan yaitu Ibu Siti Rahayu selaku wali murid salah satu siswa di kelas 5B, yaitu sebagai berikut : *Saya mengetahui ada media yang bernama Rumah Perkalian ini dan anak saya sangat menyenangkannya sehingga saya sangat mendukung keberadaan media ini maupun jika anak saya mengikuti Lomba Rumah Perkalian. Menurut saya media Rumah Perkalian ini sangat cocok sebagai pendukung mata pelajaran Matematika.* (W.WM.PGRP.18-04-2018).

Teknik yang ketiga peneliti melakukan pengambilan data pada beberapa siswa tentang penggunaan media Rumah Perkalian ini melalui lembar angket/kuisioner pada 11 siswa kelas 5B yang hasilnya sebagai berikut : Dari 11 siswa kelas 5B yang diberi pertanyaan “apakah adik mengenal permainan Rumah Perkalian?”, seluruhnya menjawab Ya. (A.S.PGRP.06-04-2018). Dari 11 siswa kelas 5B yang diberi pertanyaan

“apakah adik bisa bermain Rumah Perkalian?”, 10 siswa menjawab “bisa” dan hanya 1 siswa yang menjawab “tidak bisa”. (A.S.PGRP.06-04-2018). Dari 11 siswa kelas 5B yang diberi pertanyaan “apakah adik menyukai permainan Rumah Perkalian?”, 10 siswa menjawab “suka” dan hanya 1 siswa yang menjawab “biasa saja”. (A.S.PGRP.06-04-2018). Dari 11 siswa kelas 5B yang diberi pertanyaan “apakah permainan Rumah Perkalian itu sulit?”, 10 siswa menjawab “mudah” dan hanya 1 siswa yang menjawab “sulit”. (A.S.PGRP.06-04-2018). Dari 11 siswa kelas 5B yang diberi pertanyaan “apakah bermain Rumah Perkalian itu menyenangkan?”, 9 siswa menjawab “ya” dan ada 2 siswa yang menjawab “biasa saja”. (A.S.PGRP.06-04-2018). Dari 11 siswa kelas 5B yang diberi pertanyaan “apakah adik pernah ikut Lomba Rumah Perkalian?”, 8 siswa menjawab “sudah pernah” dan 3 orang lainnya menjawab “belum pernah”. (A.S.PGRP.06-04-2018). Dari 11 siswa kelas 5B yang diberi pertanyaan “apakah permainan Rumah Perkalian bisa membantu adik dalam menghafal perkalian?”, seluruhnya menjawab “ya”. (A.S.PGRP.06-04-2018).

Dari beberapa data yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa berjalan dengan sangat baik. Media ini sangat didukung penggunaannya mulai dari kepala sekolah, para wali kelas sampai wali murid. Ditunjang dengan ketersediaan media dengan jumlah yang memadai. Respon siswa sendiri sangat baik yaitu dengan antusiasnya mereka saat memainkan media ini. Ada 8 siswa SD Laboratorium Unesa yang pernah mengikuti Lomba Rumah Perkalian. Ada beberapa siswa pula yang memiliki sendiri media ini lalu memainkannya di rumah dan orang tua pun mendukung. Hampir semua wali murid mengetahui keberadaan media Rumah Perkalian ini. Penggunaan media Rumah Perkalian di sekolah ini kebanyakan digunakan disaat ada waktu luang. Kepala sekolah, wali kelas dan wali murid menyebutkan bahwa media ini memiliki banyak manfaat dan siswa merasa terbantu dengan adanya media ini.

Yang ketiga, kendala yang dihadapi dalam penggunaan penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Data diperoleh melalui 2 teknik yaitu observasi yang dilakukan di kelas 5B, wawancara dengan 6 narasumber yaitu pada *creator* media, 3 wali kelas dan 2 wali murid. Teknik yang pertama peneliti melakukan observasi penggunaan di kelas 5B saat media Rumah Perkalian ini dimainkan oleh siswa, kendala yang dijumpai sebagai berikut : Papan permainan ini terbuat dari kertas karton yang saat disimpan biasanya dilipat/digulung akan tidak datar lagi saat dipakai bermain selanjutnya dan cepat rusak/robek/lungset. Pion dari plastik berukuran kecil mudah hilang dan berkurang jumlahnya jika tidak disimpan dengan baik. Siswa

terkesan ramai namun tetap terkendali karena permainan ini membutuhkan strategi dan hitung-hitungan yang membuat siswa antusias dan tertarik yang menyebabkan secara tidak langsung akan mengasah kemampuan perkalian siswa. Siswa yang kurang lancar perkaliannya akan menyebabkan jalannya permainan menjadi lambat jika tidak dibatasi waktu. (O.S.KNRP.17-04-2018)

Teknik yang kedua peneliti melakukan wawancara dengan narasumber pertama yaitu Prof. Mega Teguh Budiarto, M.Pd selaku *creator* dari media Rumah Perkalian yang merupakan seorang dosen di Jurusan Matematika Fakultas MIPA Unesa untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dirasakan oleh *creator* sendiri sebagai kendala atau ada *missed communication* antara *creator* dengan pengguna (*user*), sebagai berikut : Untuk kekurangan atau *missed communication* dari *creator* ke pengguna sendiri saya rasa hampir tidak ada dikarenakan media Rumah Perkalian dapat digunakan sesuai kebutuhan dan pada jenjang SD, SMP, SMA bahkan umum. Namun yang perlu diperhatikan saat penggunaan yaitu peserta harus berpasangan dengan lawan yang selevel agar permainan berjalan dengan kompetitif dan agar salah satu peserta tidak jatuh mental, karena jika tidak peserta yang levelnya lebih rendah dapat terganggu psikologisnya karena lebih mudah kalah. Media ini sudah berulang kali saya revisi sesuai masukan user terutama peletakkan angka-angkanya sehingga sudah hampir tidak saya jumpai kekurangan, hanya saja yang mungkin yang dapat dikembangkan yaitu permainan ini akan lebih baik jika yang sekarang hanya menggunakan karton bisa diubah. Lalu untuk pion/biji permainannya bisa diganti dengan menggunakan magnet sehingga tidak mudah bergeser/berpindah tempat. (W.CM.KNRP.09-04-2018)

Wawancara dengan narasumber kedua yaitu wali kelas 5B Ibu Mardiaty, S.Pd sebagai berikut : Saya melihat kendala yang dihadapi lebih banyak datang dari siswanya sendiri seperti kemampuan siswa 5B dalam materi perkalian 1-100 sekitar 80% sehingga masih ditemuinya siswa yang susah menghafal perkalian. Terdapat kendala yang dialami oleh beberapa siswa kelas 5B di dalam materi perkalian 1-100 yaitu berupa pemahaman konsep perkalian yang belum kuat, belajar di rumahnya kurang dan kemampuan siswanya lambat. (W.WM.KNRP.06-04-2018)

Wawancara dengan narasumber ketiga yaitu wali kelas 5A Ibu Chandra Dewi sebagai berikut : Saya menjumpai beberapa kendala dalam materi perkalian yaitu beberapa siswa terkadang masih kesulitan melakukan perkaian bersusun puluhan dikali puluhan, ratusan dikali ratusan dan beberapa siswa terkadang juga kurang teliti. (W.WM.KNRP.17-04-2018)

Wawancara dengan narasumber keempat yaitu wali kelas 5C Ibu Heni sebagai berikut : Saya melihat

masih terdapat kendala dalam materi perkalian 1-100 diantaranya masih ada beberapa siswa yang belum hafal, konsep penjumlahan yang belum kuat dan ada satu anak yang masih lambat dikarenakan kurang diperhatikan belajarnya di lingkungan keluarganya yang menyebabkan guru harus memberikan perhatian khusus. Untuk kemampuan perkalian 1-100 di kelas 5C secara keseluruhan cukup bagus hanya saja masih terdapat sekitar 5 siswa yang kemampuan perkaliannya masih belum 100%. (W.WM.KNRP.17-04-2018)

Wawancara dengan narasumber kelima yaitu Ibu Sri Lestari selaku wali murid dari siswa kelas 5B sebagai berikut : Sedikit kendala yang dialami anak saya yaitu kurang teliti pada materi perkalian. (W.WM.KNRP.17-04-2018)

Wawancara dengan narasumber keenam yaitu bapak Edy Subiyanto selaku wali murid dari Aliyah siswa kelas 5B sebagai berikut : Anak saya memiliki kendala pada materi perkalian. (W.WM.KNRP.18-04-2018)

Dari beberapa data yang diperoleh dari teknik observasi di kelas 5B dan teknik wawancara dengan *creator* media, para wali kelas dan para wali murid diatas dapat disimpulkan bahwa kendala yang dijumpai berasal dari faktor siswa itu sendiri seperti adanya siswa yang masih kurang menguasai dalam perkalian sehingga menghambat proses penggunaan media ini. Lalu dari faktor medianya yaitu bahan pembentuk media dan pion/biji permainan yang masih kurang kuat, mudah bergeser, mudah hilang, dan mudah rusak.

Data diperoleh melalui 2 teknik yaitu observasi yang dilakukan pada kelas 5B dan teknik wawancara yang dilakukan pada 2 narasumber yaitu *creator* media dan 1 wali murid.

Teknik yang pertama peneliti melakukan observasi penggunaan di kelas 5B saat media Rumah Perkalian ini dimainkan oleh siswa, solusi untuk mengatasi kendala yang dijumpai sebagai berikut : Alangkah baiknya jika media Rumah Perkalian ini menggunakan bahan papan yang lebih besar dan pionnya terbuat dari magnet. Lalu untuk membatasi pergerakan pemain yang terlalu lama dapat diberi batas waktu agar permainan berjalan lebih kompetitif. (O.S.SLRP.17-04-2018)

Teknik yang kedua peneliti melakukan wawancara dengan narasumber pertama yaitu Prof. Mega Teguh Budiarto, M.Pd selaku *creator* media sebagai berikut : Menurut saya permainan ini akan lebih baik jika yang sekarang hanya menggunakan karton bisa diubah dengan menggunakan papan agar lebih kuat dan lebih stabil penggunaannya. Lalu untuk pion/biji permainannya bisa diganti dengan menggunakan magnet sehingga tidak mudah bergeser/berpindah tempat. (W.CM.SLRP.09-04-2018)

Wawancara dengan narasumber kedua yaitu Bapak Edy Subiyanto selaku wali murid dari Aliyah siswa kelas 5B mengenai solusi dari sisi kurangnya kemampuan siswa seperti yang disampaikan sebagai berikut : *Solusinya saat dirumah saya sering melakukan tanya jawab dan mencongak tentang materi perkalian.* (W.WM.SLRP.18-04-2018)

Dari beberapa data yang diperoleh melalui teknik observasi di kelas 5B serta teknik wawancara pada *creator* media dan 1 wali murid di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa solusi dari kendala yang dihadapi dalam penggunaan media Rumah Perkalian ini yaitu dengan mengganti bahan pembuatan media dengan material yang lebih kuat seperti papan dan pion yang awalnya dari bahan plastik dapat diubah dengan menggunakan magnet sehingga lebih kuat, lebih stabil, tidak mudah bergeser, tidak mudah hilang dan awet. Lalu solusi untuk kemampuan perkalian siswa yang kurang yaitu peran guru dan orang tua sangat penting untuk terus melatih kemampuan perkalian siswa agar meningkat. Di samping itu siswa juga dapat menggunakan media Rumah Perkalian ini secara perlahan namun rutin agar terbiasa dan tidak lagi terhambat saat memainkan media Rumah Perkalian ini.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya, berikut ini merupakan uraian mengenai penggunaan media Rumah Perkalian pada pembelajaran Matematika materi perkalian SD Laboratorium Unesa.

Yang pertama, Kebijakan kepala sekolah tentang penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Kepala Sekolah sangat mendukung adanya media-media yang dihasilkan oleh mahasiswa UNESA yaitu dengan mengizinkan media-media tersebut masuk untuk digunakan serta berkembang di SD Labschool ini, termasuk media Rumah Perkalian. Selain itu Kepala Sekolah juga membuat kebijakan dengan membentuk ekstrakurikuler Rumah Perkalian sendiri disesuaikan dengan kebutuhan SD Laboratorium Unesa ini yang rutin mengirimkan wakilnya pada event Lomba Rumah Perkalian di tiap tahunnya. Hal ini sesuai dengan yang peran kepala sekolah dalam perencanaan pembelajaran menurut Lunenburg dan Irby poin ke empat dalam Suhardiman (2012:3) bahwa perencanaan pembelajaran terdiri atas pemahaman guru tentang kebutuhan isi untuk memfasilitasi kesuksesan pembelajaran bagi siswa dan dalam mengetahui apakah isi tersebut berhubungan dengan tujuan siswa, sumber komunitas, dan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini kepala sekolah menunjukkan perannya dengan membuat

kebijakan sesuai dengan kebutuhan yang dijumpai untuk mendukung pembelajaran di sekolahnya.

Yang kedua, Penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Penggunaan media Rumah Perkalian di sekolah ini berjalan sangat baik. Media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa biasa digunakan untuk mengisi waktu luang. Kepala sekolah, wali kelas dan wali murid menyebutkan bahwa media ini memiliki banyak manfaat dan banyak siswa mengungkapkan bahwa mereka cukup terbantu dengan adanya media Rumah Perkalian ini dalam menghafal perkalian. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Djamarah dalam Putra (2012:17) bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media Rumah Perkalian yang digunakan pada penelitian ini mampu menunjukkan fungsi atensi yaitu mampu menarik perhatian siswa dengan permainan dan fungsi kompensatoris yaitu mampu membantu memperkuat konsep perkalian siswa yang diasah dengan menggunakan permainan seperti yang diungkapkan Levie dan Lentz dalam Kustandi (2011:21) Fungsi atensi, yaitu media visual dapat berperan mengarahkan perhatian siswa kepada inti pelajaran sehingga siswa dapat berkonsentrasi terhadap topik pelajaran yang dibahas berdasarkan makna visual yang menyertai teks materi pelajaran. Fungsi kompensatoris, yaitu media dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk dapat mengingatnya kembali. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk membantu memperkuat konsep yang telah tertanam, sebab keberadaan media pembelajaran yang menarik dapat memperkuat ingatan dan meningkatkan pemahaman siswa.

Yang ketiga, Kendala yang dihadapi dalam penggunaan penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Kendala yang dihadapi dalam penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa kebanyakan berasal dari faktor siswa itu sendiri seperti adanya siswa yang masih kurang menguasai dalam perkalian sehingga menghambat proses penggunaan media ini. Lalu dari faktor medianya yaitu bahan pembentuk media dan pion/biji permainan yang masih kurang kuat, mudah bergeser, mudah hilang, dan mudah rusak. Hal ini menjadi kendala karena tidak sesuai dengan salah satu kriteria pemilihan media dalam Arsyad (2009:75) yang menyatakan bahwa media yang baik adalah media yang praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

Yang keempat, Solusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam penggunaan penggunaan media

Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa. Solusi dari kendala yang dihadapi dalam penggunaan media Rumah Perkalian ini yaitu dengan mengganti bahan pembuatan media dengan material yang lebih kuat seperti papan dan pion yang awalnya dari bahan plastik dapat diubah dengan menggunakan magnet sehingga lebih kuat, lebih stabil, tidak mudah bergeser, tidak mudah hilang dan awet. Lalu solusi untuk kemampuan perkalian siswa yang kurang yaitu peran guru dan orang tua sangat penting untuk terus melatih kemampuan perkalian siswa agar meningkat. Di samping itu siswa juga dapat menggunakan media Rumah Perkalian ini dengan pelan-pelan namun rutin agar terbiasa dan tidak lagi terhambat saat memainkan media Rumah Perkalian ini. Terus berlatih perkalian dengan guru ataupun orang tua di rumah dan rutin mencoba bermain Rumah Perkalian pelan-pelan merupakan bentuk dari metode *drill and practice*, hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Arsyad (2009:160) bahwa latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan metode *drills and practice*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Rumah Perkalian pada pembelajaran Matematika materi perkalian SD Laboratorium Unesa sebagai berikut :

Yang pertama, penggunaan media Rumah Perkalian di SD Labschool Unesa ini sangat di dukung oleh kepala sekolah, terlihat dari kebijakan kepala sekolah yang membentuk ekstrakurikuler Rumah Perkalian sendiri serta rutinnya SD Laboratorium Unesa mengirimkan wakil pada Lomba Rumah Perkalian di tiap tahunnya di samping menjadi sarana untuk meraih prestasi juga untuk menciptakan atmosfer persaingan untuk para siswa.

Yang kedua, penggunaan media Rumah Perkalian di SD Laboratorium Unesa berjalan dengan sangat baik. Selain kepala sekolah, media ini juga sangat didukung penggunaannya mulai dari para wali kelas sampai wali murid. Ditunjang dengan ketersediaan media dengan jumlah yang memadai. Respon siswa sendiri sangat antusias dan banyak siswa yang pernah mengikuti Lomba Rumah Perkalian. Ada beberapa siswa pula yang memiliki sendiri media ini lalu memainkannya di rumah dan orang tua pun mendukung. Hampir semua wali murid mengetahui keberadaan media Rumah Perkalian ini. Penggunaan media Rumah Perkalian di sekolah ini kebanyakan digunakan disaat ada waktu luang. Kepala sekolah, wali kelas dan wali murid menyebutkan bahwa

media ini memiliki banyak manfaat dan siswa merasa terbantu dengan adanya media ini.

Yang ketiga, kendala yang dijumpai dalam penggunaan media Rumah Perkalian kebanyakan berasal dari faktor siswa itu sendiri seperti adanya siswa yang masih kurang menguasai dalam perkalian, lalu dari faktor medianya yaitu bahan pembentuk media dan pion/biji permainan yang masih kurang kuat, mudah bergeser, mudah hilang, dan mudah rusak.

Yang keempat, solusi dari kendala yang dihadapi dalam penggunaan media Rumah Perkalian ini yaitu peran guru dan orang tua untuk terus melatih kemampuan perkalian siswa yang masih kurang melalui metode *drill* agar kemampuan perkalian siswa meningkat. Lalu untuk faktor medianya dapat dengan mengganti bahan pembuatan media dengan material yang lebih kuat seperti papan dan pion yang awalnya dari bahan plastik dapat diubah dengan menggunakan magnet sehingga lebih kuat, lebih stabil, tidak mudah bergeser, tidak mudah hilang dan awet.

Saran

Saran yang dapat peneliti kemukakan untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut :

Yang pertama, peneliti berharap kepada para kepala sekolah baik kepala SD Labortorium Unesa maupun kepala sekolah lain melalui kebijakannya agar terus mendukung dan memberi kesempatan masuknya produk-produk media pembelajaran hasil studi akademisi Universitas agar media-media tersebut dapat mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar dan agar terciptanya hubungan yang saling menguntungkan antara Universitas dengan Sekolah Dasar untuk memajukan dunia pendidikan.

Yang kedua, peneliti berharap media Rumah Perkalian ini dapat menjadi obyek penelitian namun dengan jenis penelitian yang berbeda, seperti penelitian eksperimen untuk melihat tingkat keefektifan penggunaannya terhadap penguatan konsep perkalian siswa dikelas.

Yang ketiga, peneliti berharap agar kedepannya media Rumah Perkalian mengalami perbaikan-perbaikan dan modifikasi bahan yang lebih kuat dan canggih agar menjadi media yang efektif dan dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam jangka waktu yang lama di masa depan.

Yang keempat, peneliti berharap untuk adanya penelitian pengembangan terhadap media Rumah Perkalian ini untuk dapat menghasilkan media dengan konsep yang serupa namun dengan materi yang berbeda, seperti Rumah Penjumlahan, Rumah Pengurangan dan Rumah Pembagian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, A. Y. 2010. *Kumpulan Games Cerdas & Kreatif Untuk Kecerdasan Otak dan Emosi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Gunawan, A. W. 2007. *Cara Genius Menguasai Tabel Perkalian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gunawan, I. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*. Jakarta: PT Bumi Akasara.
- Hapsari, R. K.. 2015. *Peningkatan Kemampuan Operasi Dasar Perkalian Dengan Penerapan Perangkat Lunak Permainan Rumah Perkalian*, (Online), (<http://seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/sites/seminar.uny.ac.id/semnasmatematika/files/banner/T-26.pdf>, diakses 10 Januari 2018).
- Hapsari, R. K. dan Sugiyanto. 2015. *Peningkatan Kemampuan Operasi Dasar Perkalian Dengan Penerapan Perangkat Lunak Permainan Rumah Perkalian*, (Online), (https://www.researchgate.net/publication/316667003_Rancang_Bangun_Game_Rumah_Penjumlahan_dan_Rumah_Perkalian_Untuk_Meningkatkan_Ketrampilan_Operasi_Dasar_Matematika_Siswa_SD, diakses 10 Januari 2018).
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moleong, L. J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Sleman: Ar-Ruzz Media.
- Putra, S. R. 2012. *Berbagai Alat Bantu untuk Memudahkan Belajar Matematika*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Roesminingsih dan Susarno, L. H. 2014. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Satori, D. dan Komariah, A. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardiman, B. 2012. *Studi Pengembangan Kepala Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipt.