

Uang Koin dan Kertas Mainan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kontekstual pada Sekolah Dasar

Toy Coin and Money as Contextual Mathematics Learning Media in Elementary Schools

Desi Setiyadi^{1}, Bella Alifia Aviari², Eka Berliana³*

^{1,2,3}Prodi PGMI, FTK Institut Daarul Qur'an Jakarta, Tangerang, Indonesia

email: desisetiyadi12@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study was to identify and analyze the application of contextual mathematics learning media for elementary school children during the pandemic. Analysis of the application of contextual learning media to existing problems, especially in learning mathematics is very important, because it builds contextual and creative thinking patterns in problem solving. The method used in this study is a qualitative method with a phenomenological approach. Data collection techniques are interviews and observations, sampling using a "purposive sample or purposeful sample", is carried out by taking the subject based on a specific purpose. The sample selection was based on characteristic criteria, namely seen from the low class sample. The results showed that coins and toy banknotes could be used as a medium for low-grade learning in addition material by using role-playing methods such as markets. Based on the results of observations for student achievement results in addition and subtraction material with an average of 89 from the KKM of 70. It can be concluded that the game of coins and paper toys can be used as learning media to improve learning achievement in mathematics.*

Keywords: *Toy Money, Learning Media, Contextual Learning*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa penerapan media pembelajaran matematika kontekstual untuk anak sekolah dasar pada masa pandemi. Analisa penerapan media pembelajaran kontekstual pada permasalahan yang ada, terutama pada pembelajaran matematika sangat penting, karena untuk membangun pola berpikir yang kontekstual, dan kreatif dalam pemecahan masalah. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi, pengambilan sampel menggunakan "purposive sample atau sampel bertujuan", dilakukan dengan cara mengambil subjek didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Pemilihan sampel berdasarkan kriteria karakteristik, yaitu dilihat dari sampel kelas rendah. Hasil penelitian menunjukkan uang koin dan uang kertas mainan dapat digunakan menjadi salah satu untuk media pembelajaran kelas rendah pada materi penjumlahan dengan menggunakan cara bermain peran seperti pasar-pasaran. Berdasarkan hasil observasi untuk hasil prestasi belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan rata-rata 89 dari

KKM sebesar 70. Hal ini dapat disimpulkan permainan uang koin dan kertas mainan dapat dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika.

Kata kunci: Uang Mainan, Media Pembelajaran, Pembelajaran kontekstual

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses mengembangkan dirinya yang dilakukan manusia. Tujuan pendidikan yang tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945, yaitu: Menerdaskan Kehidupan Bangsa. Trouche (2020) menyatakan Kegiatan secara riil yang mampu mengaplikasikan kegiatan komunikasi antara siswa dengan guru itu sendiri, dapat mewujudkan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik (Tran, Smith & Buschkuehl, 2017).

Namun proses pembelajaran ini terganggu dengan adanya pandemi Covid-19 yang tiba-tiba hadir dan menjadi krisis kesehatan utama di dunia saat ini (Setiyadi, Rohyana & Muttaqin, 2022). Penyebaran virus corona sampai terjadinya krisis pandemi ini pada awalnya sangat memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap kehidupan di dunia kesehatan dan ekonomi secara global (Kaminski & Sloutsky, 2020). Saat ini pandemi memberikan dampak buruknya bahkan sampai pada dunia pendidikan yang ikut merasakan pengaruh yang kurang baik (Mar'ah et al., 2020).

Sebagai gantinya pemerintah memberikan solusi terhadap sistem pembelajaran dengan memberikan opsi untuk melakukan kegiatan belajar dan

mengajar hanya dari rumah melalui bantuan koneksi internet, atau secara daring (Minsih & Jatin, 2021). Hasil wawancara dengan guru pembelajaran di sekolah dasar terutama di kelas rendah sebaiknya menggunakan sebuah permainan. Media permainan akan menciptakan suasana belajar sambil bermain.

Setiyadi (2020) proses pembelajaran yang di dalamnya mengaitkan dengan etnomatematika dengan permainan tradisional membuat rasa ingin tahu untuk menemukan permasalahan dalam permainan tradisional tersebut.

Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran akan didapatkan melalui permainan (Setiawati, Pranata, & Halimah, 2019). Pada kelas rendah siswabelajar mengenal nilai mata uang dari uang logam sampai dengan uang kertas. Saat menyampaikan materi ini diperlukan metode dan media yang tepat agar tujuan dapat tercapai.

Salah satunya yaitu media pembelajaran yang tepat yaitu media kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiyadi (2021) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan bahan ajar kontekstual akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Belajar dalam teori konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal akan tetapi proses

mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pada media pembelajaran kontekstual ini sangat meningkatkan perkembangan logika anak pada saat pembelajaran matematika dengan memainkan mata uang ini.

Teori belajar konstruktivisme mengakui bahwa siswa akan dapat menginterpretasikan informasi ke dalam pikirannya, hanya pada konteks pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri, pada kebutuhan, latar belakang, dan minatnya. Dalam dunia pendidikan kegiatan belajar dan pembelajaran adalah suatu proses yang tidak dipisahkan. Menurut Ihsana (2017) belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Dasar-dasar proses belajar mengajar dijelaskan belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain (Setiyadi, Munjaji, & Naimah, 2022). Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.

Menurut Roseler & Dentzau (2017) pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran konstruktivisme yang dipengaruhi oleh interaksi sosial, pengetahuan dan pengalaman sebelumnya sebagai faktor yang mempengaruhi interpretasi dan pembelajaran untuk diintegrasikan. Sedangkan menurut Podschuwei & Bernholt (2017) Pembelajaran kontekstual menempatkan

konsep model saintifik dan topiknya menghubungkan sains dengan kehidupan sehari-hari, masalah masyarakat, atau inovasi teknologi (Podschuwei & Bernholt, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mengaitkan dengan keadaan yang ada di sekitarnya. Manfaat dari penerapan model pembelajaran kontekstual membantu pendidik untuk menyampaikan materi dalam bentuk yang berbeda, sehingga siswa dapat belajar lebih aktif, salah satunya bermain peran. Pada pembelajaran kontekstual ini sangat membantu dalam mata pelajaran matematika ini (Setiyadi, Fortuna, & Ramadhan, 2022).

Dewi (2019) menyatakan beberapa indikator dalam bermain peran, yaitu: 1) siswa bekerja sama dalam kegiatan bermain peran menjadi anggota keluarga hanya dengan 1 (satu) kali perintah; 2) mampu mentaati aturan permainan dalam bermain peran; 3) mampu bertanya dan menjawab pertanyaan saat bermain peran, tetapi masih belum sesuai konteks pertanyaan. Untuk media pembelajaran ini sangat membantu untuk nilai siswa pada materi ini. Nilai siswa pun menjadi di atas KKM.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa penerapan media pembelajaran yang tepat untuk anak sekolah dasar pada masa pandemi.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan

pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data yaitu proses observasi di sekolah dan wawancara kepada guru kelas. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sample* atau sampel bertujuan, dilakukan dengan cara mengambil subjek kelas 1 dengan jumlah siswa 23 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang kami lakukan pada guru yang mengajar kelas rendah pada mata pelajaran matematika. Selama masa pandemi covid 19 disekolah ini melakukan pembelajaran jarak jauh melalui *google meet*, *whatsapp grup* dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Herzamzam (2021) menyatakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh para guru memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti *smartphone* atau *laptop* untuk memberikan materi pembelajaran kepada para siswa melalui aplikasi *whatsapp*, *telegram*, *zoom*, *ms.teams*, *google meet*, dan aplikasi atau media online lainnya.

Hasil wawancara dengan guru menyatakan yang mengalami beberapa kendala seperti sulit menghubungi murid, sulitnya membangun semangat siswa dalam belajar khususnya matematika, sehingga membuat pendidik berpikir apa yang harus dilakukan untuk memotivasi. Herzamzam (2021) menyatakan kendala yang hampir sama juga dirasakan oleh pihak siswa, yaitu tidak semua siswa memiliki *smartphone* atau *laptop* atau perangkat pembelajaran jarak jauh sejenisnya, kesulitan dalam mengakses internet, bahkan (Nirmayani, 2020) menyatakan siswa juga bisa merasakan

kelelahan dan stres karena berjam-jam menatap layar ponsel atau laptopnya.

Aktivitas belajar dan pembelajaran telah berubah menyesuaikan dari proses pembelajaran tatap muka langsung dikelas (*luring*) menjadi pembelajaran online (*daring*) hal ini menurut (Gumanti & Teza, 2021). Pembelajaran dirancang seefektif dan sekreatif mungkin agar peserta didik mampu memahami dan menerapkannya dalam pembelajaran matematika. Pada permainan pasar-pasaran, siswa membawa uang mainan untuk belajar penambahan dan pengurangan. Makanan yang dibawa dari rumah sebagai produk yang dijual oleh siswa, sehingga terjadi transaksi jual beli barang.

Berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan selama pembelajaran di masa covid ini, guru membangun pola pikir siswa dengan memanfaatkan benda sekitar untuk pembelajaran matematika contohnya ketika belajar mengenal mata uang Indonesia yaitu rupiah. Mata uang yang digunakan yaitu jenis koin dan uang kertas, namun yang digunakan dengan tipe uang mainan. Berikut ini contoh uang koin dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2.



Gambar 1. Uang Koin 100 dan 200



Gambar 2. Uang Koin 500 dan 1000

Sedangkan uang kertas mainan yang digunakan saat pembelajaran dalam kegiatan pasar-pasaran seperti Gambar 3.



Gambar 3. Uang Mainan

Kegiatan guru pada saat pembelajaran membentuk kelompok kecil. Guru menunjukkan jenis - jenis mata uang yang ada di Indonesia dan mengenal nilai mata uang yang digunakan untuk membeli barang, seperti Gambar 4. Siswa dan guru berdiskusi bersama tentang uang koin dan uang kertas. Siswa diajak untuk menyelesaikan masalah berkaitan dengan uang. Setiap siswa mempunyai soal yang berbeda, dan siswa dapat menyampaikan hasil pemecahan masalah kepada guru.

Tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat memecahkan masalah menggunakan uang koin dan uang mainan pada kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menghasilkan antusias siswa dalam memahami uang sangat tinggi, sehingga pembelajaran bermakna (Hariyadi & Muttaqin, 2020).



Gambar 4. Guru sedang memperkenalkan mata uang

Berdasarkan Gambar 5 siswa belajar mengenal transaksi jual beli. Siswa menghitung uang, kembalian ketika berbelanja, siswa bermain peran menjadi penjual dan pembeli, sehingga siswa dapat langsung mempraktekkan ilmu yang sudah disampaikan oleh guru. Pada evaluasi pembelajaran dilakukan menghasilkan prestasi belajar pada KD penjumlahan dan pengurangan mendapatkan rata-rata 89 dari KKM sebesar 70.



Gambar 5. Siswa sedang melakukan bermain peran menjadi penjual dan pembeli.

Berdasarkan pengalaman yang guru lakukan dengan menggunakan metode pembelajaran kontekstual siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran konvensional sehingga siswa dapat memperoleh nilai yang maksimal. Dewi (2019) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak dalam bermain peran, sebagai berikut. 1) Bermain peran merupakan permainan sosial kelompok. 2) Stimulus berupa contoh dari kehidupan sehari-hari dari orang tua dan keluarga

yang diterapkan anak dalam bermain peran melalui proses imitasi. 3) Anak merasakan pengalaman bermakna untuk berperilaku sosial, tanpa perasaan tertekan melalui kegiatan bermain peran.

SIMPULAN

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, terutama di masa pandemi covid19 ini. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Media pembelajaran konvensional sangat dibutuhkan oleh anak-anak terutama di tingkat kelas rendah supaya menumbuhkan pola pikir yang kritis dan berlogika, karena ini dibutuhkan sepanjang hidup mereka, tak terkecuali di kelas rendah mereka juga mengalami dampak dari covid-19.

Selama masa pandemi di kelas rendah memanfaatkan aplikasi pembelajaran guna menunjang pembelajaran yang kondusif dan tercapai setiap materi, dalam penerapannya pun, guru di kelas rendah tak lupa menggunakan media pembelajaran, seperti media pembelajaran kontekstual, hal ini dilakukan karena, sekalipun tidak bisa bertatap muka, pola berpikir dan logika anak tetap terbentuk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uang koin dan uang kertas mainan dapat digunakan menjadi salah satu untuk media pembelajaran kelas rendah pada materi penjumlahan dengan menggunakan cara bermain peran seperti pasar-pasaran.

Hasil prestasi belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dengan rata-rata 89 dari KKM sebesar 70. Hal ini dapat disimpulkan permainan uang koin dan kertas mainan dapat dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, M. S. (2019). Profil Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Dalam Bermain Peran. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 35-45.
- Gumanti, D., & Teza, S. D. (2021). Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Analisis Tingkat Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Dalam Perkuliahan Daring Masa Pandemi Covid-19. 3(4), 1638-1647.
- Hariyadi, S., & Muttaqin, M. F. (2020). Pemahaman Konsep Geometri Pada Pembelajaran Problem Based Learning Bermuatan Etnomatematika Bangunan Cagar Budaya Kota Semarang. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 204-210.
- Herzamaz, D. A. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh menggunakan Aplikasi Zoom pada Matakuliah Pendidikan Matematika SD 1. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2664-2675.
- Ihsana, K, E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kaminski, J. A., & Sloutsky, V. M. (2020). The use and effectiveness of colorful, contextualized, student-made

- material for elementary mathematics instruction. *International Journal of STEM Education*, 7(1), 1-23.
- Mar'ah, N. K., Rusilowati, A., & Sumarni, W. (2020). *Perubahan Proses Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.
- Minsih, & Jatin, W. K. (2021). *Problematika Pembelajaran Online Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258.
- Nirmayani, L. H. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 207-215.
- Podschiwei & Bernholt. (2017). *Social Psychology*. West Virginia University.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Setiyadi, D. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 1-10.
- Setiyadi, D. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika dengan Permainan Tradisional Banyumas pada Sekolah Dasar*. *Jurnal Kiprah* 9 (1) (2021) 30-38.
- Setiyadi, D., Fortuna, D., & Ramadhan, A. B. (2022). Pemanfaatan Video Kreatif dan Media Sosial Youtube sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas Tinggi. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 31-42.
- Setiyadi, D., Munjaji, I., & Naimah, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika Pada Tingkat Sekolah Dasar Dengan Satuan Hitung Tidak Baku Khas Banyumas. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(1), 227-234.
- Setiyadi, D., Rohyana, H., & Muttaqin, M. F. (2022). Media Pembelajaran Matematika Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 3(2), 1-10.
- Tran, C., Smith, B., & Buschkuehl, M. (2017). Support of mathematical thinking through embodied cognition: Nondigital and digital approaches. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 2(1), 1-18.
- Trouche, L. (2020). Instrumentation in mathematics education. *Encyclopedia of mathematics education*, 404-412