

*Meningkatkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar  
dengan Menggunakan Model Pembelajaran Sosiokultur*

Oleh :

Dr. Farida Hanum

Rahayu Condro Murti, M.Si

Sisca Rahmadonna, S.Pd



# ANALISIS SITUASI

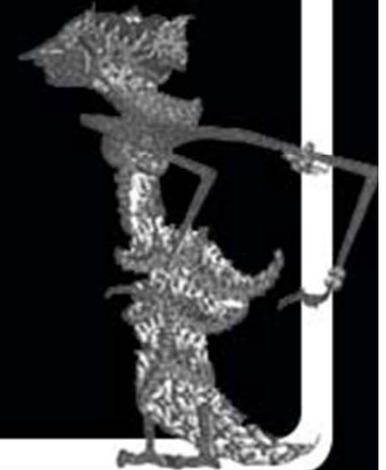
- ❑ Pembelajaran matematika yang terjadi di kelas-kelas saat ini kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir dan mengembangkan ide-ide mereka sendiri
- ❑ Siswa kurang memiliki motivasi untuk belajar matematika
- ❑ Model pembelajaran yang sering digunakan hanya model pembelajaran konvensional, dimana siswa kurang dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.



# KHALAYAK SASARAN

Kegiatan PPM ini melibatkan seluruh siswa kelas IV SD Negeri SD Negeri Tegalrejo, Catur Tunggal 7, dan SD Negeri Ngeringin yang berjumlah 112 orang siswa, dengan rincian :

- 🖥️ SD Negeri Tegalrejo : 45 siswa
- 🖥️ SD Negeri Catur Tunggal 7 : 27 siswa
- 🖥️ SD Negeri Ngeringin : 40 siswa



# METODE KEGIATAN

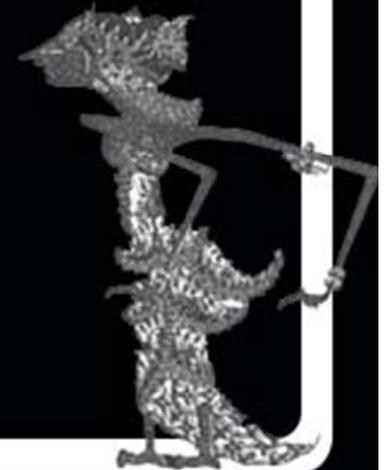
Metode kegiatan yang dilakukan dalam program ini :

- ❑ Model pembelajaran sosiokultur diberikan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang.
- ❑ Model pembelajaran sosiokultur diberikan dengan menggunakan media untuk lebih memahami pelajaran.
- ❑ Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang memberikan dorongan kepada siswa untuk aktif dan percaya diri.



## Lanjutan...

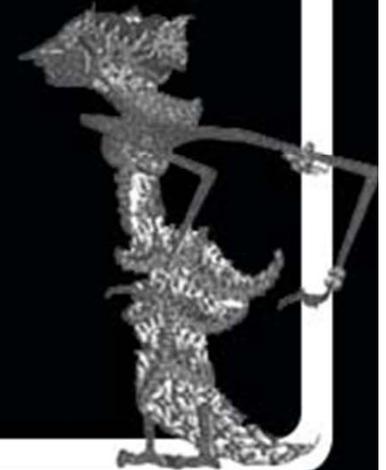
- ❏ Model Pembelajaran sosiokultur dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran berupa *role playing* (bermain peran), simulasi, unjuk *performance* kemampuan kelompok, diskusi, *brainstorming*, dan sebagainya. Namun tetap harus memperhatikan konteks lingkungan sosial siswa.
- ❏ Guru harus mengemukakan manfaat pelajaran yang sedang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga dapat memunculkan motivasi siswa untuk belajar.



# PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

PPM ini dilakukan dalam 2 pokok bahasan di masing-masing sekolah, yaitu :

- ❑ Pokok bahasan UANG
- ❑ Pokok bahasan PENGUKURAN



# UANG

Media yang digunakan :

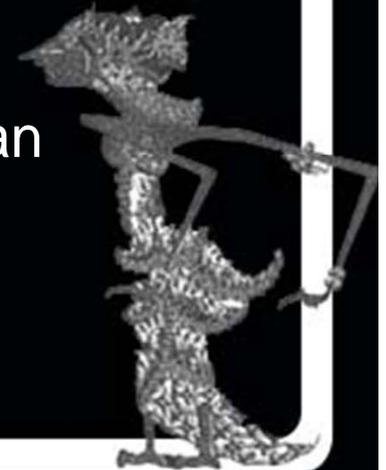
- Uang Tiruan/uang peraga
- Lembar catatan barang yang terbeli dan barang yang terjual
- Papan nama kelompok
- Papan nama toko
- Kartu bergambar barang-barang yang harus dibeli
- Kartu bergambar tokoh pewayangan untuk pembagian kelompok



## Lanjutan...

Urutan Pelaksanaan Pembelajaran yang dilaksanakan guru :

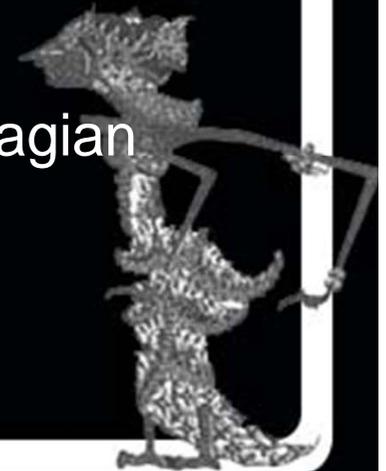
- ❏ Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan
- ❏ Membagi siswa menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok pembeli dan penjual.
- ❏ Memberikan penjelasan tugas, dan media-media yang digunakan
- ❏ Mempersilahkan siswa melakukan permainan pasaran.
- ❏ Melakukan evaluasi hasil tugas siswa
- ❏ Mengumumkan kelompok yang memenangkan permainan



# PENGUKURAN

Media yang digunakan :

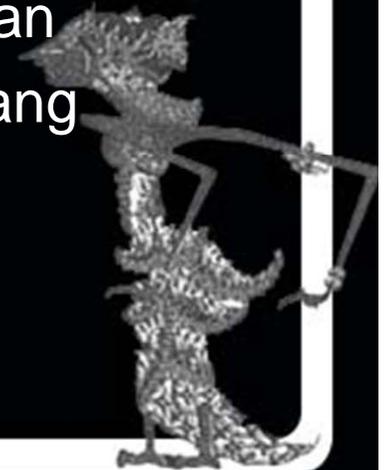
- ❑ Meteran Baju
- ❑ Penggaris 30 cm
- ❑ Soal mengenai satuan panjang
- ❑ Clip berwarna-warni
- ❑ Poster “jembatan Keledai” satuan panjang
- ❑ Papan nama kelompok
- ❑ Kartu bergambar tokoh pewayangan untuk pembagian kelompok



## Lanjutan...

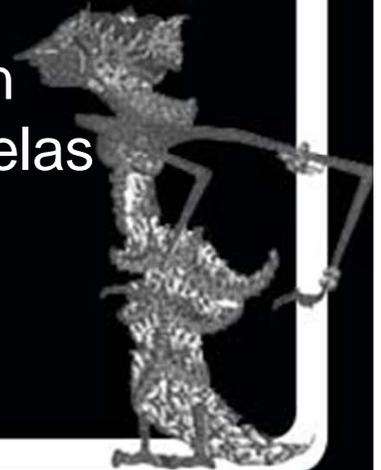
Urutan Pelaksanaan Pembelajaran yang dilaksanakan guru :

- ❏ Mempersiapkan media yang akan digunakan
- ❏ Membuka proses pembelajaran
- ❏ Menerangkan materi pengukuran dengan bantuan kemabatan keledai
- ❏ Memberikan meteran baju, penggaris 30 cm dan lembar tugas
- ❏ Mempersilahkan siswa melakukan tugas pengukuran
- ❏ Melakukan evaluasi hasil tugas siswa, kelompok yang mengerjakan dengan benar.



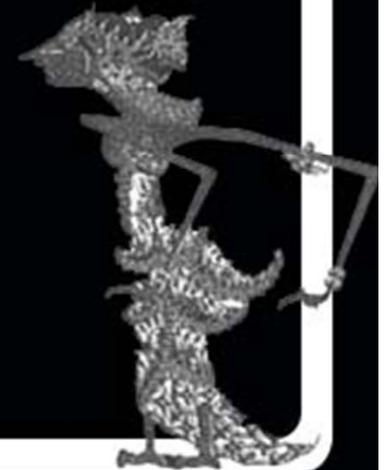
# HASIL KEGIATAN

- ❑ Terjadi peningkatan dan perubahan cara pandang siswa terhadap mata pelajaran matematika.
- ❑ Siswa menjadi lebih menyukai pelajaran matematika
- ❑ Siswa semakin berani mengemukakan pendapat
- ❑ Siswa semakin mampu untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dalam proses pembelajaran di kelas



## Lanjutan...

- ❏ Siswa mampu memaknai materi yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari yang terjadi di lingkungan
- ❏ Siswa mulai dapat berpikir kreatif dan menyelesaikan masalah dengan bermusyawarah
- ❏ Penggunaan media membuat siswa lebih mudah untuk memahami pelajaran yang diberikan.
- ❏ Guru menjadi terbantu dalam proses pembelajaran



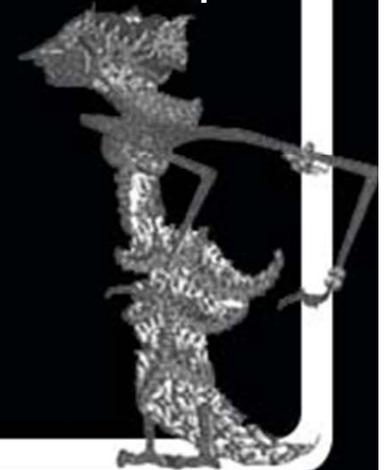
# SIMPULAN

- ❑ Penggunaan simbol-simbol dan contoh-contoh serta kebahasaan daerah terlihat menguntungkan tujuan-tujuan pembelajaran sosiokultur.
- ❑ Model sosiokultur mampu meningkatkan motivasi serta kemampuan siswa dalam pelajaran matematika.
- ❑ Nuansa kelas yang serba fleksibel disertai kebersamaan menghidupkan beberapa nilai penting yang diupayakan pencapaiannya oleh pembelajaran sosiokultural seperti nilai kebersamaan, belajar dari teman, inisiatif, dll



## Lanjutan...

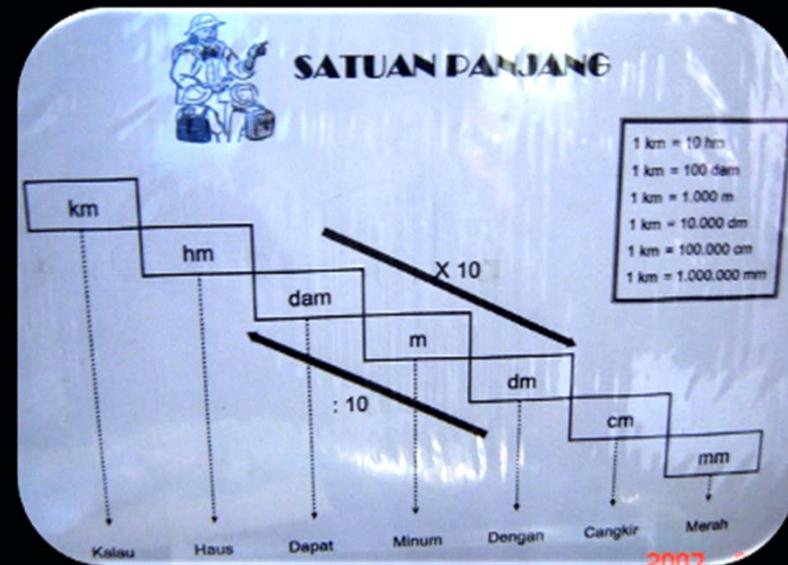
- ❏ Belajar sambil bermain, khususnya bermain sebagai tim, merupakan sebuah strategi yang menguntungkan pembelajaran sosiokultural
- ❏ Model pembelajaran sosiokultur dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa pada mata pelajaran matematika
- ❏ Pembelajaran dengan model sosiokultur ini ternyata mampu untuk meningkatkan efektivitas dalam pelajaran matematika.



# CONTOH BEBERAPA MEDIA



Uang Peraga  
Digunakan dalam pokok bahasan  
uang, permainan “pasar-pasaran”



Jembatan Keledai Yang Dipakai  
Guru Untuk Menjelaskan Konsep  
Konversi Antar Satuan  
Pengukuran Panjang

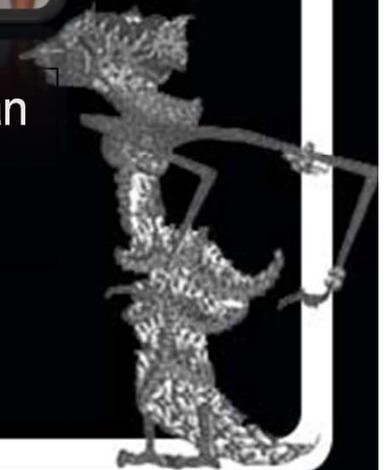
# FOTO-FOTO KEGIATAN



Siswa memperhatikan guru yang sedang menerangkan



Siswa sedang merapihkan barang dagangan yang akan dijual

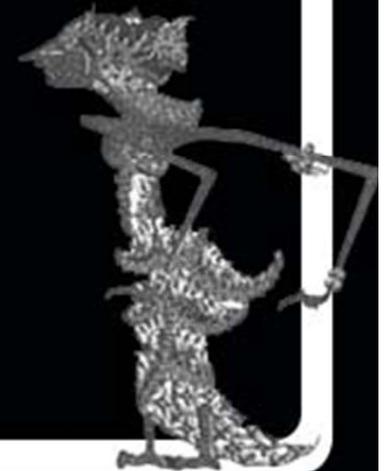




Transaksi jual beli



Siswa mengukur meja dengan menggunakan meteran



**SEKIAN  
&  
TERIMAKASIH**

