JOURNAL OF SONGKE MATH
Vol. 1 No. 2, December 2018, pages:10~21
P-ISSN 2621-3566; E-ISSN 2621-363X
http://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jsm

WORKSHOP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SEKOLAH DASAR INPRES MALANUZA

Petronela Yohana Dhosa
[1]Sekolah Dasar Inpres Malanuza Kecamatan Golewa, email: petronelayohanadhosa@gmail.com

Abstrak

School action research has been implemented as a follow up from the supervision of headmaster in the state of elementary school Malanuza in the Golewa sub-district in September 2018. The purpose of this classroom action research is to improve teacher competency, especially in making mathematics learning media. Media that is designed is more oriented to objects or phenomena that are around students. The project is created in the form of *workshop*s and was attended by all classroom teachers. The results of the *workshop* showed a significant increase in teacher competency from the first cycle to the second cycle. This result indicates that efforts to provide *workshop*s for teachers are influential in improving teacher pedagogical competence.

Keywords:
Workshop, Media, teacher competence.

Cara mensitasi:

Dhosa, P. Y. (2018). *Workshop* Penggunaan Media Pembelajaran Matematika dalam Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Inpres Malanuza. *Journal of Songke Math*, *1*(2), 10-21.

PENDAHULUAN

Kualitas suatu proses dan hasil belajar bergantung pada kualitas guru sebagai komponen utama dalam pendidikan. Sebagai komponen utama guru memiliki beberapa peran penting yakni sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, inisiator, fasilitator, motivator, dan lain-lain. Guru sebagai fasilitator berperan melayani siswa agar menemukan, memahami, dan juga menerapkan ilmu pengetahuan tersebut dalam kehidupan. Dengan kata lain siswa berperan penuh dalam proses pembelajaran sedangkan guru memfasilitasi agar siswa belajar. Guru sebagai motivator adalah guru yang berperan untuk mendorong dan atau membangkitkan motivasi agar siswa sadar sepenuhnya peran dan tanggungjawabnya sebagai pelajar. Hal ini didukung oleh hasil

penelitian Purwaningsih dan Okianna (2016) yang menyimpulkan bahwa peranan guru sebagai fasilitator dan motivator dalam meningkatkan hasil belajar masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 81,2%. Aritonang (2008) menyatakan bahwa guru juga berperan dalam menyiapkan media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor instrumen yang mempengaruhi hasil belajar dan motivasi belajar.

Dalam memfasilitasi siswa untuk belajar, guru perlu menggunakan komponen-komponen penting seperti materi, metode, media, dan sumber belajar yang sesuai dengan karakter, pengalaman, dan daya pikir siswa. Komponen-komponen penting ini saling berinteraksi satu dengan lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, misalnya materi yang akan diajarkan akan mudah diserap oleh siswa apabila media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penyampaian informasi tersebut bersifat adaptif, interaktif, dan mudah diterima oleh siswa. Jundu, dkk. (2018) mengungkapkan bahwa materi pelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran harus sesuai dengan metode pembelajaran yang dipilih.

Media pembelajaran oleh *National Education Asociation* (NEA) didefinisikansebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya (Susilana dan Riyana, 2009). Menurut Nurseto (2011) media pembelajaran adalah sarana komunikasi. Pembelajaran dengan menggunakan media akan terjadi apabila terjadi komunikasi antara penerima pesan dengan sumber melalui media. Penggunakan media pembelajaran akan menimbulkan gairah belajar, konsep-konsep yang sulit dan abstrak dapat dikonkritkan, dan siswa yang menerimanya akan memiliki persepsi yang sama terkait materi yang telah diberikan, serta membangun kemandirian belajar siswa. Sehingga disimpulkan penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, seperti materi pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2009). Media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik atau dengan kata lain belajar aktif membutuhkan media untuk menghantarkan materi (Nurseto, 2011). Lebih lanjut dijelaskan bahwa media mempunyai kegunaan yakni: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera; 3) menimbulkan gairah belajar dan interaksi langsung anatara murid dengan sumber belajar; 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemapuan baik visual, auditori, maupun kinestetiknya; 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama; 6) mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak; 7)

menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar; 8) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil; 9) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Jelatu (2018) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mensimulasikan lingkungan yang aktual atau dengan kata lain menghadirkan kondisi aktual ke dalam kelas.

Media pendidikan matematika lebih cenderung disebut sebagai alat peraga yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi dan bertujuan mempertinggi mutu kegiatan pembelajaran (Nasarudin, 2018). Selain alat peraga, media lain dapat juga dirancang dan dijadikan media matematika. Wibowo (2013) mengembangkan media animasi dalam penelitiannya lalu menyimpulkan bahwa media animasi dapat digunakan untuk pembelajaran matematika materi bangun ruang. Novianti dan Syaichudin (2010) serta Kurniati, dkk (2018) dalam penelitiannya tentang media komik matematika menyimpulkan bahwa media komik matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kemampuan menginterpretasi bentuk soal cerita. Selain media pendidikan di atas masih terdapat banyak contoh media matematika diantaranya media berupa sarana, media audio, media *macroflash*, media visual, audiovisual, multimedia, dan lain sebagainya. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Purwanti (2015), diketahui bahwa pengembangan dan penggunaan media video pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang berbasis media juga berdampak positif dalam pembelajaran seperti hasil penelitian sebelumnya oleh Slamet dan Setyaningsih (2010) yang menyimpulkan bahwa penerapan model matematika realistik berbasis media dengan konten lokal dapat meningkatkan minat, keaktivan, kreativitas, kemandirian, dan konsep siswa. Jelatu, dkk (2018) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media (*ICT*) dalam pembelajaran matematika berpengaruh positif pada pemahaman konsep matematika, hasil belajar, minat, dan sikap siswa.

Berdasarkan hasil supervisi peneliti di Sekolah Dasar Inpres Malanuza, diketahui bahwa para guru masih mengalami kesulitan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Khususnya dalam pembelajaran matematika. Hal ini berimbas pada minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas baik media audio, visual, maupun audiovisual. Hal ini tentu memprihatinkan mengingat media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran akan tetapi komponen ini sering diabaikan karena oleh para guru dianggap tidak terlalu penting. Adanya variasi metode dalam pembelajaran tidak diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa untuk membangun pengetahuan secara lebih mudah, cepat, dan menarik. Masalah ini

tentu menjadi perhatian penting bagi peneliti untuk segera diselesaikan. Solusi yang peneliti tawarkan adalah dengan membuat kegiatan *workshop* yang ditujukan bagi guru-guru.

Workshop adalah suatu acara di mana beberapa orang berkumpul untuk memecahkan masalah tertentu dan mencari solusinya (Wikipedia). *Workshop* atau Lokakarya adalah pertemuan antar ahli dengan maksud untuk membahas suatu masalah dalam bidang keahliannya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Lokakarya adalah pertemuan ilmiah kecil (Gunawan, 2015). *Workshop* yang akan dilaksanakan bertujuan membantu para guru dalam merancang atau menggunakan media pembelajaran yang sesuai bagi para siswa. Dalam *workshop* ini para guru akan duduk berdiskusi bersama dengan bimbingan ahli dalam hal ini dosen pendidikan matematika. Para guru kelas akan merancang, membuat, dan mengaplikasikan cara menggunakan media hasil karyanya.

Media pembelajaran matematika yang akan dibuat dan digunakan hendaknya melekat erat dengan kehidupan siswa dan membantu mereka dalam menguasai konsep/prinsip/teori/dalil matematika dalam kehidupannya. Media dengan konten lokal lebih diutamakan dalam kegiatan *workshop* ini tanpa mengabaikan media dengan konten yang berbeda.

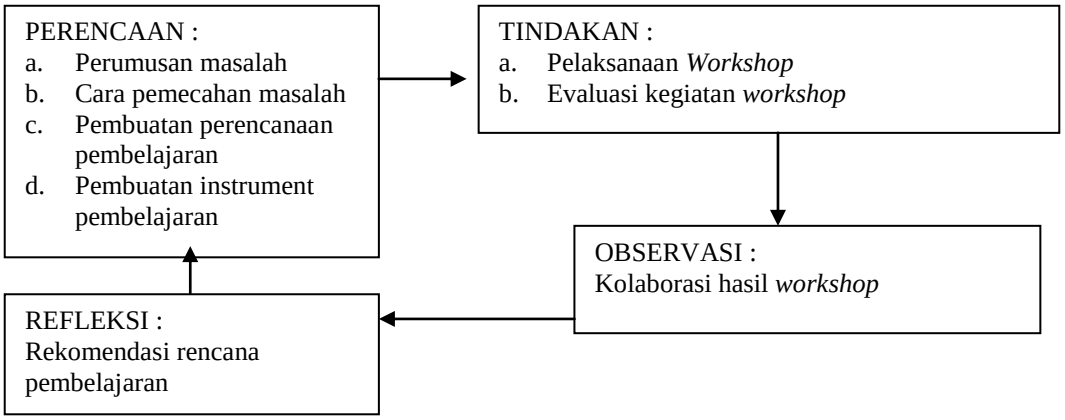
Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, judul dari penelitian tindakan sekolah ini adalah "*Workshop* Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Dalam Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SDI Malanuza Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada". Adapun rumusan masalah dari penelitian tindakan sekolah ini adalah apakah terjadi peningkatan kompetensi pedagogik pada para guru setelah mengikuti *workshop* pembuatan media pembelajaran?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatan kompetensi pedagogik guru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan sekolah dengan subjek penelitiannya adalah para guru kelas dari kelas satu (1) sampai kelas enam (6) di SDI Malanuza yang berjumlah sembilan (9) orang. Penelitian ini dilaksanakan di SDI Malanuza Kecamatan Golewa-Ngada pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2018/2019 yakni bulan Agustus 2018. Instrumen penelitian yang digunakan adalah perangkat yang dipersiapkan dalam pengamatan dan ;penilaian pada penelitian tindakan meliputi: lembar observasi dan penilaian kinerja. Lembar observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru untuk diberikan penilaian sedangkan lembar penilaian kinerja untuk mengukur kompetensi guru dalam hal pembuatan dan penggunaan media matematika. Prosedur penelitian tindakan sekolah dijelaskan sebagai berikut

1. Persiapan Penelitian

Perangkat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan pada penelitian ini meliputi a. Bahan/materi tentang media pembelajaran, b. lembar observasi, c. Penilaian kinerja. Adapun alur penelitian tindakan sekolah yang telah dilaksanakan digambarkan dalam skema pada gambar satu (1) berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Sekolah

Gambar satu (1) di atas menjelaskan skema dari alur penelitian tindakan sekolah yang dilakukan. Kegiatan diawali dari tahap perencanaan diikuti dengan tahap tindakan, observasi, dan refleksi. Skema pada gambar 1 menunjukkan suatu siklus yang tidak berakhir artinya setelah melakukan refleksi untuk melihat tingkat keberhasilan dari tindakan dan hambatan-hambatan yang ditemui selama kegiatan akan dilakuakan tinjauan kembali. Jika hasil yang diperoleh belum sesuai tujuan maka peneliti memulai kembali dari tahap satu yaitu perencanaan, tindakan, dan selanjutnya. Kegiatan dinyatakan berakhir apabila hasil yang diperoleh telah menunjukkan adanya perubahan pada tingkat keberhasilan tindakan yang memuaskan. Deskripsi lebih rinci tentang skema kegiatan di lapangan dijelaskan pada siklus penelitian berikut.

2. Siklus Penelitian

Penelitian tindakan sekolah ini dilaksanakan selama 2 bulan lebih dimulai dari minggu pertama Agustus sampai minggu keempat September 2018 melalui 2 (dua) siklus dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Rencana tindakan pada setiap siklus dijelaskan sebagai berikut :

Siklus I: Dalam siklus ini tindakan yang akan diterapkan adalah kegiatan *workshop*.

Tahap 1 : Tahap ini peneliti menyusun rencana perbaikan berdasarkan masalah yang ditemukan. Perencanaan, meliputi mempersiapkan bahan/materi dan fasilitas untuk kegiatan *workshop*, menentukan objek penelitian dan kolaborator, menentukan jadwal dan tempat kegiatan *workshop*, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan instrument penelitian

Tahap 2 : Tindakan, diantaranya pelaksanaan kegiatan *workshop*, kegiatan pengamatan, mendokumentasikan proses kegiatan dan hasil kegiatan dan hambatan-hambatan yang muncul selama kegiatan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Tahap 3 : Observasi, yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan. Hasil pengamatan dicatat di lembar observasi yang telah disediakan.

Tahap 4 : Refleksi, merupakan tahap akhir dalam siklus pertama dengan tujuan melakukan evaluasi secara mendalam terhadap segala tindakan yang telah direncanakan berdasarkan hasil penilaian kinerja, umpan balik dan lembar observasi.

Siklus II: Dalam siklus ini tindakan yang akan diterapkan adalah kegiatan *workshop*.

Tahap 1 : Tahap ini peneliti menyusun rencana perbaikan berdasarkan masalah yang ditemukan. Perencanaan, meliputi mempersiapkan bahan/materi dan fasilitas untuk kegiatan *workshop*, menentukan objek penelitian dan kolaborator, menentukan jadwal dan tempat kegiatan *workshop*, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran, dan instrument penelitian

Tahap 2 : Tindakan, diantaranya pelaksanaan kegiatan *workshop*, kegiatan pengamatan, mendokumentasikan terhadap proses kegiatan dan hasil kegiatan dan hambatan-hambatan yang muncul selama kegiatan untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Tahap 3 : Observasi, yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan tindakan. Hasil pengamatan dicatat di lembar observasi yang telah disediakan.

Tahap 4 : Refleksi, merupakan tahap akhir dalam siklus pertama dengan tujuan melakukan evaluasi secara mendalam terhadap segala tindakan yang telah direncanakan berdasarkan hasil penilaian kinerja, umpan balik dan lembar observasi.

Setelah pelaksanaan tindakan, semua data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari tindakan. Hasil analisis juga dijadikan bahan refleksi bagi kegiatan selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi jika ada kekurangan selama kegiatan atau hambatan yang mengganggu selama pelaksanaan tindakan maka peneliti wajib menyusun pemecahan masalah tesebut untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Aktivitas guru yang diperoleh melalui pengamatan selanjutnya dianalisis untuk melihat rentangan kategorinya apakah berada pada kategori kurang (1-10), baik (11-20), cukup (21-30) atau sangat baik (31-40) (Saputro, 2016). Sedangkan kompetensi guru (pedagogik) diukur menggunakan penilaian kinerja pada akhir kegiatan *workshop* (kegiatan evaluasi) yang kemudian diubah dalam bentuk persentase. Perseentase sama dengan dan atau diatas 80 masuk kategori tuntas sedangkan untuk persentase di bawah 80 berkategori tidak tuntas.

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada Siklus I dilaksanakan beberapa tahap kegiatan diantaranya kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penjabaran dari setiap tahap tersebut diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut.

1) Mempersiapkan bahan/materi untuk kegiatan *workshop* seperti buku-buku sumber dan juga mengundang pemateri yang merupakan staf ahli yakni dosen dari Universitas Flores.
2) Mempersiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, lembar aktivitas guru, dan lembar unjuk kinerja/lembar evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan.

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan *workshop* tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran dalam kelas. Kegiatan *workshop* dilaksanakan dengan tahap sebagai berikut:

1) Kegiatan diawali dengan pemaparan materi tentang pengertian media pembelajaran, manfaat dari media pembelajaran, jenis-jenis media beserta kelebihan dan kekurangannya, media pembelajaran matematika dan contoh media untuk anak tingkat sekolah dasar serta uraian dari beberapa hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh dari media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar dan sebagainya.
2) Tahap diskusi, pada tahap ini peserta *workshop* diberi kesempatan untuk bertanya pada ahli dan juga antar peserta dapat bertukar pikiran satu sama lain terkait penggunaan media atau kesulitan yang dihadapi dalam memilih, merancang atau menggunakan media pembelajaran.
3) Tahap latihan, pada tahap ini peserta kegiatan membuat media pembelajaran dan presentasi aplikasi media dalam kelas. Selama kegiatan, peneliti mengamati aktivitas guru selama kegiatan berlangsung, mengamati dan menilai media yang dibuat berdasarkan lembar penilaian yang tersedia. Media yang dibuat dalam kegiatan ini diarahkan selain media dengan konten umum juga berkonten lokal. Media yang tidak dibuat adalah jenis media multimedia dan animasi dan media yang dihasilkan pada siklus satu adalah 1) media alat peraga bangun ruang untuk menghitung volume bangun ruang; 2) kartu bilangan untuk fungsi atau kegunaan untuk menambah ketrampilan siswa dalam memahami atau mendalami suatu materi operasi hitung dan 3) media pengubinan dengan fungsi untuk menemukan pola-pola pengubinan dan meningkatkan kreativitas serta daya tarik siswa terhadap keindahan pola serta dapat mengembangkan daya khayal dan daya tanggap siswa terhadap komposisi bangun-bangun geometri.

c. Observasi

Tahap obervasi ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru selama kegiatan *workshop* berlangsung dari pemaparan materi sampai pada latihan penggunaan media dalam kelas. Pengamatan mengacu pada lembar observasi untuk melihat apakah media yang dibuat dan digunakan sudah tepat guna, sesuai dengan materi, sesuai dengan karakteristik peseta didik, mudah dalam penggunaannya, dan lain-lain. Secara umum hasil penilaian aktivitas guru selama *workshop* setelah dirata-ratakan masuk dalam kategori cukup dengan skor 15 sedangkan persentase penilaian unjuk

kinerja dengan melihat media yang dibuat dan digunakan berada di bawah skor 80% yakni 75%, sehingga disimpulkan masuk pada kategori tidak tuntas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan pada tahap sebelumnya disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang masih menjadi kekurangan dan hambatan selama pelaksanaan kegiatan, yakni:

1) guru memiliki keterbatasan informasi tentang jenis-jenis media.
2) media yang dipilih tidak cocok dengan materi yang diajarkan.
3) media yang dibuat masih mengikuti pola lama tanpa adanya inovasi.

Berdasarkan pada beberapa permasalahan di atas, disimpulkan bahwa kegiatan perbaikan perlu dilanjutkan pada siklus kedua untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus pertama.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tahap-tahap pada siklus II sama dengan tahap-tahap pada siklus I yang terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penjabaran dari setiap tahap tersebut dalam penelitian tindakan sekolah ini diuraikan sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut.

1) Mempersiapkan bahan/materi untuk kegiatan *workshop* seperti buku-buku sumber dan kembali mengundang pemateri yang merupakan staf ahli yakni dosen dari Universitas Flores untuk melaksanakan *workshop* lanjutan tetapi lebih bertujuan untuk remedial dan pengayaan.
2) Mempersiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi, lembar aktivitas guru dan lembar unjuk kinerja/lembar evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan.

Pada tahap ini dilaksanakan kegiatan *workshop*. Kegiatan *workshop* dimulai dengan pemaparan materi secara ringkas. Materi yang disampaikan lebih bertujuan untuk remediasi dan pengayaan. Diikuti dengan diskusi singkat, latihan membuat media pembelajaran dan presentasi aplikasi media dalam kelas. Selama kegiatan, peneliti mengamati aktivitas guru selama kegiatan berlangsung, mengamati dan menilai media yang dibuat berdasarkan lembar penilaian yang tersedia.

c. Observasi

Tahap obervasi ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas guru selama kegiatan *workshop* berlangsung dari pemaparan materi sampai pada presentasi penggunaan media dalam kelas. Pengamatan mengacu pada lembar observasi untuk melihat apakah media yang dibuat dan digunakan telah sesuai dengan kriteria media pembelajaran yang tepat. Secara umum hasil penilaian aktivitas guru selama *workshop* setelah dirata-ratakan masuk dalam kategori baik dengan skor 25 sedangkan prosentase untuk penilain unjuk kinerja dengan melihat media yang dibuat dan digunakan berada di atas skor 80% yakni 85%, sehingga disimpulkan masuk pada kategori tuntas. Media yang dihasilkan pada siklus kedua adalah 1) timbangan bilangan dengan fungsi untuk memperagakan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan asli; 2) dekak-dekak dengan fungsi untuk memeperagakan operasi penjumlahan dan pengirangan pada bilangan asli; 3) koin bertanda, fungsi: menanamkan konsep dan proses operasi hitung bilangan bulat; 4) loncat katak, fungsi: Menemukan suatu pola bilangan dengan cara bermain; 5) volume bangun ruang , fungsi penanaman konsep volume bangun ruang. Alat peraga mengambil konten lokal seperti rumah adat, dan lain-lain. 6) papan berpaku, dengan fungsi untuk menanamkan konsep/pengertian geometri, seperti pengenalan bangundatar, pengenalan keliling bangun datar, dan menentukan/menghitung luas bangun datar; 7) blok pecahan, untuk menanamkan konsep pecahan seperti menyederhanakan pecahan dan membandingkan dua pecahan, 8) menara hanoi dan lain sebagainya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan pada tahap sebelumnya ditemukan bahwa:

1) pengetahuan guru tentang jenis-jenis media telah meningkat yang dilihat dengan adanya variasi dari media yang dibuat dan digunakan.
2) media yang dipilih cocok dengan materi yang diajarkan.
3) media yang dibuat inovatif.

Berdasarkan pada temuan di atas, disimpulkan bahwa kegiatan perbaikan telah selesai karena tujuan dari penelitian tindakan kelas ini telah tercapai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan tindakan siklus I sampai siklus II disimpulkan bahwa kegiatan *workshop* yang telah dilaksanakan dapat meningkatkan kompetensi guru khususnya kompetensi guru dalam hal membuat media dan menggunakannya dalam pembelajaran di kelas. Pengetahuan para guru tentang jenis-jenis media telah bertambah, pemilihan media pembelajaran lebih bervariasi dan inovatif. Saran dari peneliti hendaknya para guru terus melatih mengembangkan kompetensinya salah satunya dengan kegiatan *workshop* yang bermanfaat bagi pengembangan profesi dan anak didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menghaturkan limpah terima kasih yang berlimpah kepada semua tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berada di lingkup SDI Malanuza dan juga kepada tenaga ahli dari Universitas Flores karena atas partisipasinya dan dukungannya kegiatan *workshop* ini dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang memuaskan.

DAFTAR RUJUKAN

Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur, 7*(10), 11-21.

Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Gunawan, I. (2015). Strategi Meningkatkan Kinerja Guru: Apa Program yang Ditawarkan oleh Kepala Sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Karir Tenaga Pendidik Berbasis Karya Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang* (Vol. 23).

Jelatu, S. (2018). Scaffolding dalam Pembelajaran Matematika: Optimalisasi Peran Guru sebagai Fasilitator. In *Prosiding Seminar NASIONAL PENDIDIKAN MATEMATIKA II 2018 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA STKIP SANTU PAULUS: HOTS Matematika & Tren Penelitian Pendidikan MIPA.*

Jelatu, S., Sariyasa, S., & Ardana, I. M. (2018). The Effect of Integrating GeoGebra Software Towards Understanding of Geometry Concepts in Terms of Studentsâ€™ Spatial Ability. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, *10*(2), 162-171.

Jundu, R., Kurnila, V. S., & Jelatu, S. (2018). Visualization of Mathematics Lesson Class I Primary School Using Edugame to Improve Counting Ability. *RANDANG TANA-Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 6-10.

Kurniati, K., Prahmana, R.C.I., Makur, A.P., & Jelatu, S. (2018). Math comics, vectors, and the strategy of preview, question, read, reflect, recite, review (PQ4R). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 8*(3), 159-174. http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2716

Nasarudin. (2018). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Diakses diwww.researchgate.net publication [2 September 201].

Novianti, R. D. (2010). Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, 1*(1).

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8*(1), 19-35

Purwaningsih, E. & Okianna. (2016). Peranan Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 5 (10)*, 1-14.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran Matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, 3*(1), 42-47.

Saputro, P. J. (2016). *Lembar Observasi Aktivitas Guru*. Diakses di: repository.uksw.edu [pada tanggal 12 Agustus 2018].

Slamet dan Setyaningsih. (2010). Pengembangan Materi dan Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Media dan Berkonteks Lokal Surakarta Dalam Menunjang KTSP. *Jurnal Penelitian Humaniora, 1* (2), 125-142.

Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.

Wibowo, E. J. (2012, January). Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika* (Vol. 1, No. 1).