

## Implementasi *Caseme P3* pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran

Ulfatur Rizko<sup>1</sup>, Muhammad Hifdil Islam<sup>2</sup>, Choerul Anwar Badruttamam<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

<sup>1</sup>Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

<sup>1</sup>Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

e-mail: [rizkoulfatur896@gmail.com](mailto:rizkoulfatur896@gmail.com), [Muhammad.hifdil@gmail.com](mailto:Muhammad.hifdil@gmail.com), [choysaja89@gmail.com](mailto:choysaja89@gmail.com)

Submitted: 18-02-2023

Revised : 27-02-2023

Accepted: 19-03-2023

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan adalah mengetahui kegunaan barang bekas yang bisa di manfaatkan untuk di jadikan media pembelajaran kreatif, dan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media dari Barang bekas, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan kreativitas guru. Dalam penelitian ini, barang bekas yang di gunakan adalah kardus, tutup botol, kertas dan plastik bekas. Media pembelajaran mempunyai peranan yang begitu penting. Dengan media pembelajaran guru dapat menggunakannya menjadi alat bantu untuk memberikan materi pembelajaran. Pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pengurangan dan perkalian pada siswa kelas II MI Ihyaul Islam 1 membutuhkan adanya media pembelajaran. Sehingga dengan penggunaan media, siswa mampu memahami dan menghitung ketika dua bilangan bersusun. Penggunaan media Caseme P3 terbuat dari barang bekas yang tidak di pakai seperti kardus, tutup botol kertas dan plastik dapat meningkatkan kreativitas pada siswa. Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di MI Ihyaul Islam 1 Kelas II Desa Puspan, Kecamatan Maron, Kabupaten Probolinggo pada 11 Januari tahun pelajaran 2022/2023 . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peenggunaan media Caseme P3 dengan menggunakan barang bekas siswa dapat menguasai materi pembelajaran yang di berikan tenaga pendidik serta mampu meningkatkan minat belajar. selain itu media pembelajaran tersebut mengurangi sampah yang ada di sekitar lingkungan

**Keywords:** *Matematika, Barang Bekas, Media Pembelajaran*



### How to Cite

Rizko, U. ., Islam, M. H. ., & Badruttamam, C. A. . (2023). Implementasi Caseme P3 pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 21-30.

## PENDAHULUAN

Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang wajib siswa pelajari mulai dari SD sampai SMA. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang mencakup materi pelajaran yang pasti dan abstrak.

Pelajaran matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, mengkaji serta penerapan keterampilan penalaran logis atau seseorang yang mampu berfikir secara jernih. Sedangkan pembelajaran merupakan proses yang dipimpin guru untuk mengajarkan siswa memperoleh dan mengolah pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dimiyati, M., 2002). Matematika sebagai landasan ilmu pengetahuan merupakan al mendasar bagi semua jenis ilmu pengetahuan dan di dunia kerja. Khusus nya pelajaran matematika di rancang untuk

memungkinkan peserta didik mampu mengerjakan seperti materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan perkalian.

Tujuan mempelajari matematika adalah untuk membentuk dan mengembangkan pola pikir yang sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten, serta dapat mengembangkan sikap yang tegas dan percaya diri dalam terhadap pemecahan masalah (Prihandoko. 2006.)

Permasalahan pembelajaran terkini pada lingkungan sekolah di Indonesia ini semakin rumit. Menurut hasil wawancara yang telah di dapat dari beberapa guru matematika dan kepala sekolah di MI Ihyaul Islam 1 Kecamatan Maron Kabupaten Probolinggo informasi yang di peroleh bahwa saat proses pembelajaran matematika yang sangat jarang menggunakan media pembelajaran, terutama dalam bentuk alat peraga ataupun media-media kreatif lainnya. yang salah satunya di kelas II MI tersebut terdapat guru yang belum pernah membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, layak di cari solusi mengenai strategi yang di gunakan guru serta pengembangan dalam media pembelajaran. Dalam hal ini guru di inginkan lebih inovatif pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Kami di sini ingin mencoba memberikan training kepada pengajar untuk menciptakan serta mempraktikkan media pembelajaran dengan menggunakan barang bekas pada pelajaran matematika di MI kelas II dengan membuat suatu media pembelajaran CASEME P3 ( Cara Seru Menghitung Penjumlahan, Perkalian dan Pengurangan).

Guru di MI Ihyaul Islam pun juga mengalami kesulitan pada saat proses penerapan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Salah satunya di lembaga MI Ihyaul Islam 1 yang telah mempunyai usaha serta keinginan membuat media pembelajaran agar dapat mendorong semangat belajar siswa. Maka dari itu guru matematika kelas II di MI Ihyaul Islam 1 perlu di berikan training untuk membuat pembelajaran yang kreatif dan antraktif agar guru bisa melatih kreatifitasnya dalam pendayagunaan barang barang untuk di buat media pembelajaran. Selain itu media pembelajaran ini kedepan nya bisa lebih jauh di kembangkan sesuai kebutuhn dan kreatifitas saat pembelajaran. Dan juga media pembelajaran ini dapat mendorong minat siswa.

Barang bekas mempunyai arti sebagai barang barang yang sudah tidak di gunakan, baik bekas dari rumah maupun bekas pabrik. Bahan yang digunakan, biasa disebut limbah, bisa berupa plastik, kaleng, kertas, dan kardus (Agustina,S.,2018). Barang-barang ini dapat digunakan untuk menjadi barang bernilai tinggi. Keberadaan barang bekas di lingkungan sekitar dapat dilihat dengan mudah.

Barang dapat di definisikan dengan benda nyata sedangkan arti bekas berarti sesuatu yang sudah di gunakan menjadi sisa pakai. Media barang bekas adalah barang tidak layak di pakai, bahan bahan bekas yang di gunakan untuk alat bantu ketika kegiatan belajar (Laila, A., 2016). barang bekas merupakan suatu benda yang sebelumnya sudah pernah di gunakan baik satu kali ataupun berkali kali. Barang bekas yang bisa digunakan kembali untuk membuat media pembelajaran adalah barang yang terbuat dari kaleng, kertas, kardus dan plastik. Benda-benda ini bisa dayagunakan kembali sebagai suatu benda yang bermanfaat serta dapat membantu pembelajaran pada siswa. Selain itu, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa, dengan penggunaan barang bekas dapat membiasakan siswa untuk selalu memperhatikan kebersihan lingkungan sekitar dan dapat meningkatkan kualitas peduli lingkungan (Humairah et al., 2021).

Kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran dari barang bekas yang tidak di pakai. Adapun kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran dari barang bekas dapat mengurangi sampah yang sulit untuk terurai di sekitar lingkungan, tidak mengeluarkan banyak biaya dan merangsang kreativitas pada siswa, pembelajaran tidak hanya untuk guru, belajar menjadi lebih menyenangkan, sesuai dengan kompetensi yang di inginkan. Sedangkan kekurangan dalam menggunakan media pembelajaran dari barang bekas yaitu pembuatan media pembelajaran membutuhkan waktu yang sedikit lama, siswa mempunyai gaya belajar yang tidak sama, dan siswa tidak mudah untuk di kondisikan

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran dari barang bekas sudah cukup efektif untuk di terapkan dalam pembelajaran matematika (Urwatun, N. 2018). khususnya pada materi (Penjumlahan Perkalian Pengurangan ) kerana mampu merangsang kreativitas siswa. Namun guru harus mengatur waktu dengan baik dan mampu membuat siswa menjadi kondusif

Media belajar merupakan perangkat alat yang di gunakan untuk membantu atau sumber belajar untuk menyampaikan pesan penting yang dapat membantu proses pembeajaran pada subjek pengajaran supaya terjadinya perubahan perilaku pada siswa (Al Masjid, A., 2019) Dalam kegiatan, media pembelajaran bertujuan agar dapat membuat peserta didik lebih cepat untuk memahami, mengetahui, dan upaya keterampilan dalam materi pembelajaran. Selain itu, mampu menciptakan suasana kegiatan belajar yang kreatif, aktif, efektif, dan efisien. maka dari tujuan pembelajaran mudah tercapai dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai dua fungsi utama yaitu bahan ajar yang di gunakan untuk alat bantu ketika pemebelajaran dan di gunakan untuk sumber belajar. Pengembangan media pembelajaran hendaknya memenuhi prinsip VISUALS (terlihat menarik, sederhana, berguna, akurat, sah dan terstruktur) dalam perencanaan menggunakan media pemebelajaran. Media pembelajaran bagian integral dari sistem pembelajaran. Media berperan sebagai penyampai pesan dari sumber ke penerima, dan penerima informasi dalam proses pembelajaran adalah siswa (Humairah, H. 2018)

Pendidik hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor dalam memilih media yaitu; 1) Mempertimbangkan siswa, 2) Mempertimbangkan tujuan pembelajaran, 3) Mempertimbangkan strategi pembelajaran, 4) Mempertimbangkan kemampuan merancang dan penggunaan media, 5) Mempertimbangkan biaya, 6) Mempertimbangkan fasilitas dan kinerja, 7) Mempertimbangkan efesiensi dan efektifitas. Agar pemilihan media pembelajaran sesuai dengan teori ini, terdapat tiga faktor yang harus ditingkatkan pertama yaitu kompetensi tenaga pengajar, kedua sikap inovatif pengajar dan ketiga ketersediaan sarana dan prasarana

Berbagai penelitian yang terkait dengan pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran menyatakan bahwa media ini dapat di jadikan sebagai media pembelajaran matematika – cakimukapati (cara kilat temukan akar pangkat tiga) pada kegiatan penelitian tersebut memberikan pelatihan dan sosialisasi untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran (Al Masjid, A., 2019).

penelitian lainnya juga mengatakan bahwa media pembelajaran dari barang bekasdapat meningkatkan literasi numerasi siswa di sekolah tingkat dasar (Mumpuni., A., 2022). Selain dapat meningkatkan literasi numerasi siswa di sekolah tingkat dasar penggunaan media barang bekas juga dapat meningkatkan kreativitas siswa, dengan mengembangkan karya sesuai dengan ide dan imajinasi sendiri (Agustina et al., 2018).

Hasil pemaparan penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa media yang digunakan sangat efektif sebagai media pembelajaran, dikarenakan mampu membantu guru meningkatkan kemampuan kognitif dan meningkatkan keterampilannya. namun pada penelitian sebelumnya belum ada penelitian mengenai penggunaan media barang bekas untuk meningkatkan semangat siswa agar menumbuhkan minat belajar siswa, oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Caseme P3 (Cara Seru Menghitung Penjumlahan Perkalian Pengurangan) dengan keseruan saat belajar akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga mecapainya tujuan

Mengingat hasil pembelajaran matematika saat ini belum sesuai dengan harapan, di perlukan upaya secara terus menerus untuk meningkatkan pembelajaran. oleh karena itu, guru berperan dalam memberikan serta menyampaikan pengalaman belajar bermakna menjadi sangat penting, jadi, bagaimana seorang guru dapat menemukan cara yang terbaik untuk memberikan materi, agar peserta didik mudah dalam memahami dan mengingatnya.

## **METODE**

Pengertian Metode penelitian yaitu metode ilmiah agar mendapatkan data yang sesuai tujuan serta kegunaan tertentu (Sugiono. 2015). penelitian di lakukan di MI Ihyaul Islam 1 kelas II pada 11 Januari 2023, Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dengan pendekatan deskriptif. Pada metode penelitian ini memiliki prosedur, namun data yang di peroleh berbentuk teks verbal, di dalamnya yang tertulis berupa kata-kata dihasilkan dari perilaku seseorang yang telah atau sedang diamati (Nugrahani, 2014). Dalam Penelitian ini, peneliti mewawancarai 3 siswa kelas II MI Ihyaul Islam 1 tentang media pembelajaran Matematika. Di lakukannya wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang tujuannya untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian yang diteliti. Maksud data dalam penelitian ini di sajikan dalam bentuk Media CASEME p3 dengan menggunakan barang bekas yang tidak di pakai sebagai media pembelajaran pada materi penjumlahan pengurangan perkalian.

Pada kegiatan observasi ini teknik yang di gunakan peneliti berupa dokumentasi, diperoleh ketika wawancara sesudah kegiatan pembelajaran yang telah menerapkan media caseme p3 dengan menggunakan barang bekas tidak di pakai sebagai media pembelajaran. Kemudian peneliti mengambil data serta menarik kesimpulan, berdasarkan hasil tersebut, kemudian yang dihasilkan dalam bentuk artikel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Sebelum mendsain media Caseme p3 dengan menggunakan Barang bekas. Peneliti terlebih dahulu merancang pembelajaran agar dapat mengidentifikasi tujuan dan model pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) meliputi susunan kegiatan pendahulu, inti, dan penutup. penerapan media Caseme P3 pada kegiatan inti. Kemudian kegiatan selanjutnya adalah mempraktikkan dalam mengajar. Peneliti menggunakan model project based learning (PjBL) dalam bentuk produk penggunaan media dari barang bekas. Dalam menggunakan model pembelajaran untuk sejenis media yang dipilih memiliki upaya agar siswa mampu memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan (Nuwairah et al., 2018). Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran PjBL berkaitan dengan media pembelajaran yang di gunakan peneliti.

Pada proses belajar mengajar menggunakan media yang ekonomis dan praktis. Pembuatan media sebelumnya dirancang sangat matang. Media di rancang dengan menyesuaikan karakteristik pada siswa sekolah tingkat dasar yang perkembangannya sesuai sistem motorik siswa. jika media dikembangkan sesuai tahapannya, siswa dapat memahami dengan baik dan cepat meresap (Herawati, 2016)

Pemahaman siswa dapat di pengaruhi dengan adanya media, dengan penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan materi Pambudi et al. (2019). siswa tidak hanya mendengarkan materi yg di berikan guru tetapi juga mampu memahami gambaran nyata yang berkaitan dengan materi yang di berikan. Di karenakan pada kegiatan belajar matematika guru perlu kreatif, inofatif dalam menjelaskan, dan salah satu caranya adalah dengan menggunakan media barang bekas di lingkungan sekitar.

Pada penelitian ini memungkinkan siswa tidak hanya memperoleh materi, tetapi siswa juga bisa memperoleh pengalaman yang baru dengan membuat media Caseme P3 dengan menggunakan barang bekas. jika kegiatan siswa di kelas lebih banyak mendengarkan . Sedangkan siswa pada penelitian mampu menyusun, menciptakan dan mengkonstrubisikan terhadap media yang dibuatnya. Melalui kegiatan seperti merancang, menciptakan dan mendemonstrasikan, meningkatkan siswa mampu menciptakan temuan baru dari hasil buatannya sendiri (Hanafi & Sujarwo, 2015). Selama kegiatan penelitian dapat meningkatkan kreativitas pada siswa serta dapat membuat siswa sangat antusias disetiap kegiatannya

Penggunaan media dari barang bekas bukan lagi hal baru pada pendidikan. Guru guru pada zaman dahulu sebelumnya juga kreatif memberikan media terbuat dari bahan sederhana. Guru-guru masa depan, seperti halnya guru-guru masa kini, harus memiliki Kreativitas yang tinggi dan kegigihan, walaupun media pembelajaran sangat terbatas persediaannya dan fasilitas kurang memadai, Tidaklah hal tersebut mempengaruhi semangat untuk penyampaian materi yang kreatif dan inovatif.

Melansir dari Fiqih Thaharah karya Ibnu Abdullah, Rasulullah mengatakan bahwa Allah SWT menjanjikan surga bagi yang membersihkan dahan pohon di jalanan,

مَرَّ رَجُلٌ بِغُصْنٍ شَجَرَةٍ عَلَى ظَهْرِ طَرِيقٍ فَقَالَ : وَاللَّهِ لَأُنْحِيَنَّ هَذَا عَنِ الْمُسْلِمِينَ لَا يُؤْذِيهِمْ، فَأَدْخَلَ الْجَنَّةَ

Artinya: "Ada seorang lelaki yang membuang dahan pohon yang menghalani jalan, lalu ia berkata, "Demi Allah, aku akan singkirkan dahan ini agar tidak mengganggu dan menyakiti kaum muslimin," maka Allah pun memasukkannya ke surga," (HR Muslim)

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ (٤١)  
قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلُ ۚ كَانَ أَكْثَرُهُمْ مُشْرِكِينَ (٤٢)

“Telah tampak kerusakan didarat dan dilaut disebabkan karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) dari perbuatan mereka, agar mereka kembali (pejalan yang benar) . katakanlah :”adakanlah perjalanan dimuka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang terdahulu. Kebanyakan dari mereka itu adalah dari orang-orang yang mempersekutukan (Allah).”(as.Surah Ar-Rum 41-42).

Media pembelajaran yang di gunakan tergantung guru, bagaimana agar tetap fokus dalam mempertimbangkan media pembelajaran pada proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran efektif dan efisien (Supriyono, 2018)

Media yang di gunakan diluar ataupun didalam kelas, harus di jadikan sarana untuk guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang diciptakan dalam penelitian ini agar dapat membawa hal yang positif kepada siswa saat pembelajaran

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan tujuan yang ingin di capai oleh siswa MI Ihyaul Islam 1 yaitu: 1) Penggunaan media caseme dengan barang bekas mampu meningkatkan penguasaan terhadap materi. 2) Dapat mengembangkan pola fikir yang kreatif dan spesifik untuk mendapat pemahaman materi. 3) Jika siswa kesulitan merancang media, hal ini dapat menambah pengetahuan siswa tentang media pembelajaran dengan menggunakan barang bekas. 4) Siswa dapat mendemonstrasikan hasil penggunaan media caseme p3 pada kegiatan belajar. 5) mendampingi siswa dan mendukung pada kegiatan belajar

Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti mengejar usaha dalam mencapainya tujuan yang sudah direncanakan agar siswa mampu mengenal dan tertarik dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan pengurangan perkalian.

Data berikut berdasarkan kegiatan penggunaan media pembelajaran caseme p3 dengan barang bekas

| no | Penilaian      | Pencapaian |
|----|----------------|------------|
| 1  | Tanggung jawab | 20%        |
| 2  | Kreatifitas    | 30%        |
| 3  | Kolaborasi     | 25%        |
| 4  | Kecermatan     | 25%        |

Pada tabel di atas hasil dari wawancara dengan guru matematika dan siswa serta hasil dari observasi di kelas II MI Ihyaul Islam bahwa media Caseme p3 dengan menggunakan barang bekas memberikan respon yang baik untuk siswa. Semaksimal mungkin peneliti berusaha agar dapat di jadikan sebagai referensi guru, bahwasanya barang barang yang sudah tidak di pakai dapat di jadikan media belajar. dengan minimnya bahan ajar di sekolah, pendidik membuat kreatifitas luar bisa. Karena media tidak diharuskan yang mahal. Media pembelajaran juga dapat di hasilkan di sekitar lingkungan. dengan hal tersebut permasalahan siswa dapat berkurang seperti keminatan dalam mata pelajaran tertentu.

Guru dapat belajar dari informasi yang di dapatkan dari lingkungan untuk menumbuhkan kreativitas luar biasa. Apa yang di peroleh bertujuan untuk membuat sesuatu sebelumnya yang tidak ada dan mampu berkembang secara kreatif dalam memecahkan masalah. (Indriyani (2019).

## PEMBAHASAN

Menurut hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas II yang telah memperoleh tentang materi penjumlahan pengurangan perkalian di peroleh hasil sebagai berikut: 1) Di sekolah khususnya pada pelajaran Matematika, ketika menyampaikan materi sepenuhnya masih belum menggunakan media pembelajaran. 2) sebagian dari siswa merasa bosan ketika materi yang di jelaskan guru hanya menggunakan ceramah dengan tanpa adanya media pembelajaran. 3) Setelah penggunaan media Caseme p3 dari barang bekas pada materi penjumlahan pengurangan perkalian siswa merasa lebih mudah dalam memahami. 4) Penggunaan Media pembelajaran melibatkan siswa aktif ketika pembelajaran di kelas. 5) Awalnya masih tidak mengerti karena belum mendapatkan penjelasan. Namun sesudah mendapat penjelasan siswa sangat senang dan tertarik

menurut hasil wawancara adalah dalam pembelajaran siswa mengalami kesulitan ketika pelajaran matematika yang di sampaikan oleh guru di kelas. Materi penjumlahan pengurangan dan perkalian sulit untuk dimengerti terutama pada bagian bilangan dua bersusun dan cara menghitungnya. Dalam kegiatan belajar siswa hanya di minta untuk mengamati oleh guru, membaca serta menjelaskan buku lks melalui ceramah. keadaan tersebut yang menjadikan siswa bosan dan tidak tertarik untuk belajar. Siron et al., (2020) dalam meningkatkan minat belajar siswa, hendaknya tenaga pendidik menyediakan atau membuat media yang menguntungkan dalam penyampaian pesan dari mata pelajaran dengan maksimal. Wawancara di lakukan dengan tujuan menyatukan informasi siswa.

Peneliti menggunakan media barang bekas, agar dapat menarik minat belajar siswa pada pelajaran matematika materi penjumlahan pengurangan perkalian yaitu dengan menggunakan

barang bekas yang sudah tidak layak di pakai seperti kardus, tutup botol dan plastik. media pembelajaran seperti ini sangat mudah di peroleh juga tidak memerlukan biaya yang banyak, ketika membuat media pembelajaran tersebut mampu menciptakan kreatifitas dan inovatif pada siswa dan guru

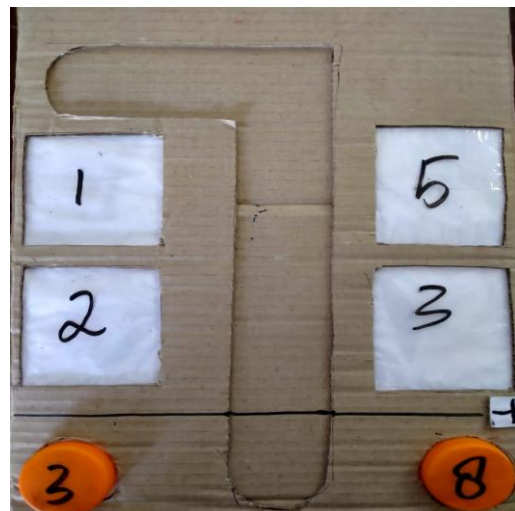
Setelah observasi di lakukan selama pembelajaran matematika di kelas II MI Ihyaul Islam 1. ketika kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media, siswa terlihat senang dengan bertambahnya semangat dan juga lebih aktif. Namun pada saat kegiatan pembelajaran yang di jelaskan guru masih monoton siswa tampak bosan. Hamalik (dalam Rahina Nugrahani, 2007) siswa akan lebih tertarik pada kegiatan yang di hadapi. oleh karena itu, sebaiknya guru memberikan pengarahannya dan bimbingan pada saat proses pembelajaran dari pada pendidikan formal yang menjadikan siswa merasa ada pemaksaan. Diharapkan penelitian ini mampu menginspirasi serta memberi motivasi untuk pendidik ketika pembuatan media pembelajaran yang gampang di peroleh dengan menggunakan barang bekas.

Media Caseme P3 yang terbuat dari barang bekas tidak di pakai dengan design berbentuk segiempat dengan 4 Kotak dan 2 bulatan serta jalan tutup botol yg berbentuk R yang memudahkan siswa untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Aqib (2017:51) Media pembelajaran sangat penting di gunakan dikarenakan dapat memperlancar kepada tenaga pendidik ketika pembelajaran yang merangsang semangat belajar siswa dan mudah membantu guru dalam menyampaikan materi yang sedang dijelaskan

Sedangkann pelajaran matematika di Tingkat Dasar adalah ilmu pengetahuan yang harus konkrit. oleh karena itu pada pelajaran matematika bisa melakukannya dengan pengamatan, Prosedur, serta penalaran yang disimpulkan. Pada pembelajaran matematika di tingkat dasar pada siswa kelas II materi penjumlahan pengurangan dan Perkalian membutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa paham agar proses pembelajaran menjadi maksimal.

Media pembelajaran yang di gunakan peneliti adalah Caseme p3 dengan menggunakan barang bekas seperti kardus, tutup botol, plastik. Barang bekas tersebut mudah di peroleh di lingkungan sekitar.

### **Media Pembelajaran Caseme P3 dengan Barang Bekas**



Sebelum melaksanakan kegiatan belajar, peneliti melakukan rancangan media pembelajaran yang akan digunakan sebelumnya.

#### **1. Memahami karakteristik siswa**

Agar memahami karakteristik pada siswa sebelum merancang media pembelajaran terlebih dahulu guru harus mengetahui kebutuhan dan indikator yang sesuai dengan kemampuan siswa,

keterampilan, pengetahuan serta keinginannya, supaya materi yang di berikan dapat di kuasai oleh siswa

## 2. Menyusun Tujuan

Media yang di gunuakan, di rancang untuk memfasilitasi pencapaian tujuan siswa

## 3. Penyiapan materi

Sebelum membuat media pembelajaran, terlebih dahulu harus menyiapkan rumusan mater. Materi yang harus di sampaikan dalam pembelajaran harus relevan dengan prosedur media pembelajaran yang akan di gunakan dan siswa mampu menguasai media tersebut

## 4. keterlibatan siswa

penelitian ini melibatkan 3 siswa kelas II. selama proses kegiatan belajar peneliti mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dengan terlibatnya siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

## 5. Evaluasi

Sebelum materi pembelajaran di buat, Peneliti terlebih dahulu melakukan evaluasi terhadap pilihan media yang digunakan ketikaproses belajar. Apakah media yang akan di gunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam materi pelajaran matematika kelas II tentang penjumlahan pengurangan perkalian. membuat media pada pelajaran matematika tidak terbatas bentuknya. Sesuai dengan tersediany bahan dan bahan yang paling cocok. Media yang terbatas dapat menimbulkan masalah bagi tenaga pendidik. oleh karena itu, peneliti menggunakan barang yang sudah tidak di pakai untuk media pembelajaran caseme p3. Dengan menggunakan kardus, tutup botol, plastik dan yang bisa menciptakan kreatifitas siswa dan peneliti dengan bentuk segi empat dengan empat Kotak dan dua bulatan serta jalan tutup botol yang berbentuk R untuk penyimpanan saat materi dua bilangan bersusun. Barang bekas bisa digunakan untuk media pembelajaran pada siswa di tingkat dasar.

Adapun langkah langkah dalam pembuatan media pembelajaran caseme p3 dengan didesign berbentuk segiempat sebagai berikut:

Media CASEME P3 (Cara seru menghitung Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian)

Alat dan bahan

- [1] gunting, lem, spidol, dan pelicin (minyak kayu putih, hanbody).
- [2] Kardus bekas, tutup botol, plastik, kertas hvs.

Cara membuat

1. Guntinglah kardus dengan berbentuk segi panjang
2. setelah guntinglah kardus dengan bentuk 4 kotak, dua kotak di kanan dan dua kotak di kiri, lalu buat lah dua bulatan untuk tempat tutup botol satu di bawah kanan kotak dan satu lagi bawah kiri kotak, lalu gunting tengah kardus berbentuk R untuk jalan tutup botol
3. gunting kardus lagi berbentuk segi panjang, lalu tempelkan kertas hvs dengan lem, dan di setiap kotak dan bulatan di beri plastik, lalu potongan bentuk kardus yang pertama di tempelkan dengan kardus yang memakai kertas hvs.

Cara penggunaan media Caseme P3 sebagai media pembelajaran matematika, agar media pembelajaran caseme p3 dapat di gunakan dengan baik terdapat beberapa hal yang harus di perhatikan oleh guru: 1.) media caseme p3 sebaiknya ditempatkan sedikit miring, sehingga barang



bekas tutup botol yang ditempel di atasnya tidak jatuh kebawah. 2) media caseme p3 perlu di lindungi dari hembusan angin yang kencang. 3) kardus di bentuk kotak dan bulat serta jalan botol buat hasil soal simpanan bersusun, lalu di gunakan plastik sesuai bentuk agar media yang terbuat dapat di hapus dan dipakai berulang kali . 4) di atas kardus yang berbentuk kotak dengan plastik di tulis soal matematika dan jawaban di tulis di atas tutup botol bekas. 5.) kotak dengan tempelan plastik di atas kardus berisi soal soal matematika, dan tutup botol di tulis untuk hasil jawaban dengan menggunakan spidol, lalu untuk nilai satuan mengikuti jalan potongan kardus yang berbentuk R terbalik

media Caseme P3 yang di buat dengan barang bekas memiliki kekurangan dan kelebihan sebagai berikut:

Adapun Kelebihan Media Caseme P3, diantaranya: 1) media ini tidak di pungut banyak biaya dan mudah dibuat 2) pembelajaran yang tersaji berkembang lebih luas. 3) siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, antara lain dengan menghitung bersusun menggunakan media. 5) materi dengan berbantuan media caseme p3 dapat dipakai berulang-ulang. Disamping kelebihan tersebut media caseme p3 juga memiliki kekurangan, antara lain bahwa jawaban yang ditempel dengan tutup botol di atasnya mudah lepas dan sedikit susah untuk menghapus bekas spidol yang ada di tutup botol. Namun kekurangan ini bisa diminimalkan dengan memakai bahan yang licin dan berminyak seperti hanbody minyak kayu putih.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran begitu penting untuk guru . Dengan penggunaan media dapat di jadikan alat bantu dalam menyampaikan materi. Tetapi, guru sepenuhnya belum menggunakan media ketika kegiatan belajar, Khususnya mata pelajaran matematika. permasalahan ini dikarenakan kurangnya ketersediaan serta minimnya biaya. Oleh karena itu guru dapat berkreasi untuk menyediakan dan membuat media pembelajaran dari sekitar lingkungan. Salah satu bahan yang dapat digunakan untuk media caseme p3 dari barang bekas berupa tutup botol, kardus, kertas dan plastik. Pada materi penjumlahan pengurangan dan perkalian media pembelajaran dengan menggunakan barang bekas. Dengan bentuk segiempat dengan 4 Kotak dan 2 bulatan serta jalan tutup botol yg berbentuk Rkardus. Dengan ini peserta didik dapat menguasai materi. Dengan penggunaan media dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, menyenangkan karena peserta didik dapat mengamati secara langsung, dan dapat meningkatkan kretivitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

## **REFRENSI**

- Agustina, S., Nasirun, M., & Delrefi, D. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui bermain dengan barang bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24-33.
- Agustina, S., Nasirun, M., & Delrefi. (2018). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Bermain dengan Barang Bekas. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 24–33. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.24-33>.
- Al Masjid, A., Wardani, K., & Marwanti, E. (2019). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Matematika â€œCakimukapati (Cara Kilat Temukan Akar Pangkat Tiga). *Abdimas Dewantara*, 2(2), 142-148.
- Dimiyati, dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanafy, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 215-225.
- Herawati, N. I. (2016). Pendidikan inklusif. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1).

- Humairah, H. (2018). Mengidentifikasi Penggunaan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran Siswa Di SMP Islam Hasanuddin Dau-Malang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 141–148.
- Humairah, Khamidah, Z., Rismawanda, R., Saud, A. S., & Mubarok. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran RAPATJURANG (Cara Cepat Penjumlahan dan Pengurangan). *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.487>.
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Laila, A., & Sahari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Mumpuni, A., Azizah, S., Rahma, S. A., Utami, D., Safitri, N. I., Tiana, F. A., ... & Pratama, A. A. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 8-14.
- Farida, N. (2014). *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nuwairah, N., Zainuddin, Z., & Mastuang, M. (2018). Pemanfaatan barang bekas dalam pembuatan alat peraga dengan menggunakan model inquiry discovery learning terbimbing. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Vol*, 2(2).
- Pambudi, B., Efendi, R. B., Novianti, L. A., Novitasari, D., & Ngazizah, N. (2019). Pengembangan alat peraga IPA dari barang bekas untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 28-33.
- Prihandoko. 2006. *Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika Secara Benar dan Menarik*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Urwatun, N. (2018). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Bahan Ajar (APE) untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*
- Fatimah, F. S., Asy'ari, H., Sandria, A., & Nasucha, J. A. (2023). Learning Fiqh Based on the TAPPS (Think Aloud Pair Problem Solving) Method in Improving Student Learning Outcomes. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 2(1), Art. 1.
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Fatimah, F. S. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1.
- Sutrisno, S., & Nasucha, J. A. (2022). Islamic Religious Education Project-Based Learning Model to Improve Student Creativity. *At-Tadzkiir: Islamic Education Journal*, 1(1), Art. 1.