

PENGENALAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN UNTUK JENJANG SEKOLAH DASAR

Muhammad Fodhil¹, Muhammad Jamaluddin², Rahmadhani Agus Salim³, Harisma Dewi Rohmawati⁴, Adinda Yulia Nur Faizza⁵, Daniya Muthoharoh⁶

^{1,2,4,5}Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³Manajemen, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁶Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

mfodhil@unwaha.ac.id

Abstrak

Media papan pintar merupakan suatu media yang didalamnya terdapat komponen seperti gambar dan teks. Media papan pintar termasuk media pembelajaran berjenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang berbentuk papan dari kertas karton. Media ini mengacu pada pembelajaran Matematika pada materi perkalian dan pembagian.. Media ajar ini diterapkan di SDN Bendungan pada siswa kelas 3 SD dengan jumlah 17 siswa. Tim melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap respon siswa kelas 3 SD dengan menerapkan media pembelajaran Papan Pintar Perkalian dan Pembagian (PaPi Pe-An). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa belajar dengan baik dan mempermudah pemahaman mereka tentang pelajaran. Hasil yang diperoleh adalah siswa di kelas 3 SD di SDN Bendungan melihat dampak positif dari penggunaan media pembelajaran papan pintar perkalian dan pembagian. Metode ini meningkatkan keterampilan siswa dalam kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Disimpulkan bahwa penggunaan media memudahkan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, lebih bervariasi dalam metode pembelajaran, dan membuat belajar menjadi efektif. Media pembelajaran papan pintar perkalian dan pembagian pada pelajaran matematika dapat membantu dan menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan antusias dan memusatkan perhatian siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran, Papan Pintar, Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan, tujuan pendidikan secara umum

merupakan penyediaan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga mereka dapat mewujudkan diri mereka dan berfungsi penuh, sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat

Proses pendidikan di Indonesia selalu mengalami pembaruan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, salah satu upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan memberlakukan Kurikulum merdeka. Dengan diberlakukannya merdeka, menuntut peserta didik untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Setiap peserta didik dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Setiap proses pembelajaran selalu dikaitkan dengan sikap aktif, kreatif, dan inovatif untuk menempatkan peserta didik sebagai subjek pendidikan. pendidik berperan sebagai fasilitator bukan sebagai sumber utama belajar dalam implementasi merdeka.

Sikap aktif, kreatif, dan inovatif dari peserta didik bukanlah perkara yang mudah. Fakta yang terjadi di lapangan, guru dianggap sebagai sumber utama belajar yang paling benar. Sehingga proses pembelajaran yang terjadi cenderung menempatkan peserta didik sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar yang berlangsung menjadi membosankan dan membuat siswa malas untuk belajar.

Media sendiri merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan. Menurut (Isnaini, 2023) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan standar pengajaran yang lebih efisien, serta membantu peserta didik dalam memahami materi kompleks yang diajarkan. Selain itu, memilih media pembelajaran yang akan digunakan merupakan kunci utama keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran umum yang terdapat pada jenjang Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di lingkup Sekolah Dasar. Mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa mulai dari tingkat SD untuk membekali mereka dalam memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta

kemampuan bekerjasama (Saputro, 2018).

Pembelajaran yang menjadi sorotan masyarakat saat ini adalah mata pelajaran matematika (Fitrianawati, 2011). Salah satu materi pembelajaran matematika adalah materi perkalian. (Heruman, 2012) menyatakan perkalian termasuk topik yang sangat sulit untuk dipahami sebagian siswa. Guru harus menggunakan berbagai cara untuk mengajarkan materi perkalian ke siswa agar mudah dipahami. Operasi hitung perkalian merupakan materi yang harus dipahami oleh siswa yang nantinya dalam operasi perkalian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Media Papan Pintar merupakan suatu media yang didalamnya terdapat komponen seperti gambar, serta teks. Media Papan Pintar merupakan media pembelajaran berjenis Alat Permainan Edukatif (APE) yang berbentuk papan terbuat dari kertas karton. Media ini mengacu pada pembelajaran Matematika pada materi perkalian dan pembagian. Menurut (Mutho, 2018), penggunaan Papan Pintar mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik serta dinilai sangat efektif dalam membantu peserta didik melakukan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif yang dikenal sebagai pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami objek dalam bentuknya yang sebenarnya. Untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif, observasi, dokumentasi, dan wawancara biasanya digunakan. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan pendekatan penelitian di mana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar, dan bukan angka (Moleong, 2005).

Penelitian deskriptif kualitatif ini berujuan untuk memperoleh deskripsi atau gambaran yang lengkap tentang penerapan media pembelajaran papan pintar perkalian dan pembagian dalam pelajaran matematika di SDN Bendungan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bendungan pada siswa kelas 3 SD dengan jumlah 33 siswa. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap respon siswa kelas 3 SD dengan menerapkan media pembelajaran Papan Pintar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembuatan media disusun oleh tim pelaksana Program Kemitraan dengan melakukan kajian pustaka dari berbagai referensi terkait dengan media belajar yang relevan dengan materi. Tahap pembuatan media dimulai setelah tim pelaksana melakukan observasi di SDN Bendungan pada tanggal 1 Agustus 2024. Setelah menemukan media yang tepat menurut tim pelaksana, selanjutnya mengumpulkan alat dan bahan untuk digunakan dalam pembuatan media. Sampai pada tanggal 29 Agustus 2024 tim pelaksana melakukan pembelajaran secara tatap muka dengan menggunakan media Pa-Pi Pe-An tersebut di SDN Bendungan.

Penerapan media Papan Pintar Perkalian dan Pembagian (PaPi Pe-An) ini terdiri dari sepuluh kantong kertas warna-warni (origami) yang bisa kita tempel pada *styrofoam* ukuran apa pun yang kita suka. *Styrofoam* digunakan sebagai tempat untuk menempelkan kantong kertas warna-warni (origami). Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah mengikuti pelajaran. Desain yang menarik akan membantu siswa lebih aktif belajar di kelas dan membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat.

Bahan-bahan dasar yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran papan perkalian dan pembagian ini adalah yang berikut: *styrofoam*, kertas manila, kertas sukun, kertas lipat (origami), lem kertas, selotip, stik es krim, kertas lipat, dan spidol warna-warni. Papan Pintar ini dapat dibuat dengan bahan yang mudah didapatkan.



Gambar 1. Papan Pintar Perkalian dan Pembagian

Ini adalah proses pembuatan media pembelajaran papan pintar perkalian. Satu buah *styrofoam* adalah bahan utama untuk membuat media papan pintar. Buat tulisan PaPi Pe-An di papan pintar dan kemudian ambil beberapa kertas origami sebanyak 10 buah untuk membuat kantong tempat stik es krim. Lalu buat 2 kotak untuk tempat soal perkalian dan pembagian dari kertas manila. Tidak lupa dengan hiasan stiker untuk mempercantik papan pintar. Kemudian gunakan stik es krim sebagai media berhitung. Proses penggunaan Papan Pintar Perkalian dan Pembagian (PaPi Pe-An) adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Struktur Program Papan Pintar Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif

No	Tahap	Kegiatan	Jumlah Peserta
1	Penyampaian Materi	Tim menyampaikan materi dasar secara singkat sebagai stimulasi yang nantinya peserta didik akan turut aktif dalam pembelajaran tersebut.	17
2	Pembelajaran dengan Papan Pintar	Pembelajaran langsung dari media pembelajaran oleh semua anggota	

		pendidikan dan perwakilan peserta didik secara bergantian berargumen.	17
3	Praktek belajar dengan Papan Pintar	Peserta didik (perwakilan) menyampaikan materi.	17

Pada langkah pelaksanaan dilakukan oleh peserta didik, pendidik dan tim KKN. Implementasi pembelajaran menggunakan media Papan Pintar Perkalian dan Pembagian (Pa-Pi Pe-An) materi Matematika kelas 3 di SDN Bendungan. Penggunaan media ini dilakukan guna mengefektifkan pembelajaran, peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, dan bukan KBM *teacher center* lagi. Peserta dalam program ini yaitu tenaga pendidik SDN Bendungan di Desa Bendungan Kecamatan Kudu Kabupaten Jombang pada tanggal 20 Agustus 2024. Narasumber dalam kegiatan ini adalah mahasiswa Kuliah Kerja Nyara (KKN) divisi pendidikan Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Tim pelaksana memberikan pembelajaran seperti pembelajaran pada umumnya. Bedanya pada metode belajar yang dipakai, yaitu menggunakan media ajar. Antusias tenaga pendidik sangat tinggi, seperti belajar media pembelajaran baru untuk peserta didik. Para tenaga pendidik juga aktif dalam kegiatan ini dibuktikan ketika penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini sangat terbuka dan peserta antusias dalam menerima hasil yang pelaksana hasilkan. Hal ini dapat dilihat pada saat penyampaian materi media ajar SDN Bendungan pada saat proses sosialisasi. Pemahaman mengenai materi perkalian dan pembagian yang berbasis papan pintar ini juga sangat baik dalam segi pemaparannya ,dilihat dari pesertanya juga aktif dalam sosialisasi terutama saat melakukan demonstrasi implementasi yang telah dibuat oleh mahasiswa.

Pelaksanaan sosialisasi media pembelajaran papan pintar memberikan dampak positif bagi peningkatan pembelajaran guru di SDN Bendungan. Para guru berpendapat bahwa kegiatan ini memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan serta keterampilan bagi mereka dalam rangkan meningkatkan kulaitas mengajar di

SDN Bendungan.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa belajar dengan baik dan mempermudah pemahaman mereka tentang pelajaran. Penggunaan media papan pintar membantu guru mengembangkan cara baru untuk mengajar. Mereka membuat siswa lebih tertarik, lebih antusias, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif untuk mencapai tujuan. Peneliti menggunakan alat pembelajaran papan pintar untuk perkalian dan pembagian dalam penelitian ini. Papan pintar adalah alat berhitung yang membantu anak-anak belajar berhitung permulaan.

Papan Pintar Perkalian dan Pembagian (PaPi Pe-An) terbuat dari papan *styrofoam* yang dihiasi dengan berbagai stiker. Papan pintar dapat ditemplei dengan angka dalam bentuk soal hitungan sederhana. Untuk menarik perhatian anak dan membuat pemahaman lebih mudah dalam pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media papan pintar ini untuk melakukan selingan dengan kegiatan bernyanyi dan bercerita. Penggunaan media papan pintar ini juga dapat membuat anak lebih aktif dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Peneliti berpendapat bahwa bermain adalah cara yang bagus untuk belajar tentang diri sendiri, orang lain, dan lingkungan. Anak-anak akan menghasilkan energi mereka dalam melakukan aktivitas yang meningkatkan perkembangan kognitif mereka.

Penelitian yang dilakukan pada anak-anak kelas 3 di SDN Bendungan tentang pengalaman mereka dengan pembelajaran perkalian dan pembagian melalui media papan pintar, anakanak terlihat lebih aktif dan antusias dengan penggunaan media tersebut dan lebih berani menjawab pertanyaan perkalian dan pembagian yang dilontarkan. Selain itu, alat pembelajaran Papan Pintar Perkalian dan Pembagian (PaPi Pe-An) memungkinkan anak-anak untuk lebih fokus dalam berpikir dengan mempelajari tentang perkalian dan pembagian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, siswa di kelas 3 SD di SDN Bendungan melihat dampak positif dari penggunaan media pembelajaran papan pintar perkalian dan pembagian. Metode ini meningkatkan keterampilan siswa dalam kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran membuat siswa lebih tertarik pada tugas. Dilihat dari respon peserta didik, papan

pintar ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas 3 SDN Bendungan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media memudahkan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, lebih bervariasi dalam metode pembelajaran, membuat belajar menjadi efektif. Media pembelajaran papan pintar perkalian dan pembagian pada pelajaran matematika dapat membantu dan menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan antusias dan memusatkan perhatian siswa. Penggunaan media memudahkan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar, lebih bervariasi dalam metode pembelajaran, membuat belajar menjadi efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitrianawati, M. (2017). Penerapan Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Mahasiswa PGSD UAD Semester I TH. 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 4(1), 13-23.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- Mutho, I., & Habibah, N. (2018). Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III pada Materi Bangun Datar SDN Tanjekkagir. *Journal of Indonesian Education*, 1(1).
- Saputro, H. B. (2018). Pengembangan modul matematika dengan pendekatan kontekstual pada materi bangun ruang sisi lengkung untuk mahasiswa PGSD UAD. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 5(2), 52-61.