

PENERAPAN MEDIA LUBANG BERHITUNG PADA PEMBELAJARAN OPERASI HITUNG SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

¹Rena Rohmawati, ²Cucun Sunaengsih, ³Jihan Saidatul Hasinah

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia-Kampus Sumedang, Jalan Mayor Abdurahman No. 221 Sumedang, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Jalan Perintis Kemerdekaan I/33 Cikokol-Kota Tangerang-Banten

renarohmawati14@upi.edu, cucunsunaengsih@upi.edu, jihansaidatulhasinah@gmail.com

Phone number author : +6285871265904

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan atau penerapan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pasti membutuhkan suatu media sebagai alat komunikasi atau alat bantu berinteraksi untuk mempermudah proses pembelajaran. Ketika melakukan pemilihan media pembelajaran guru harus memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dari tujuan pembelajaran dengan memperhatikan beberapa aspek seperti melihat karakteristik siswa khususnya pada siswa kelas satu sekolah dasar yang memiliki pemikiran konkret sehingga guru harus memilih media-media bersifat konkret, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan kepada siswa. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tersampaikan dengan baik dan siswa tidak merasa bahwa pembelajaran itu sulit dan membosankan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of the use or application of learning media during the learning process. In carrying out learning activities, you definitely need a media as a communication tool or interaction tool to facilitate the learning process. When selecting learning media the teacher must choose media that suits the needs of the learning objectives by paying attention to several aspects such as looking at the characteristics of the students, especially in first grade elementary school students who have concrete thoughts so the teacher must choose media that is concrete, and the ease of use of learning media which can be passed on to students. It is intended that learning is conveyed well and students do not feel that learning is difficult and boring.

Keywords: Learning Media, Characteristics of Elementary School Students

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara terarah berdasarkan perencanaan dan tujuan, terdapat tiga komponen dasar yang ada dalam pembelajaran yaitu adanya pendidik, bahan ajar, dan siswa. Dalam melakukan interaksi kegiatan pembelajaran ketiga komponen itu membutuhkan suatu media sebagai jembatan untuk menghubungkannya (Abdullah, 2017). Media merupakan suatu alat bantu untuk mempermudah seseorang dalam melakukan kegiatan. Maka dari itu dalam suatu kegiatan pembelajaran membutuhkan alat bantu yang sering dinamakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat praktis yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk mempermudah komunikasi guru, siswa, dan materi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016). Dengan adanya penggunaan media yang tepat sesuai dengan tujuan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran maka dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Namun, penggunaan media yang digunakan oleh guru harus mampu kreatif dan interaktif karena media pembelajaran yang digunakan selain harus memuat materi pelajaran, media juga harus meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa merasa nyaman dan senang ketika pembelajaran berlangsung (Widhayanti & Abduh, 2021). Maka dari itu media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Namun, dalam pemilihan suatu media guru harus memperhatikan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas 1. Media juga dapat dikatakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Macam-macam media pembelajaran yang dibutuhkan pengajar untuk dapat membuat para siswanya semakin bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Ada macam-macam media pembelajaran sederhana, dan dapat dipraktekkan bagi guru dalam proses pembelajaran:

1. Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk mengalirkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Audio media berkaitan erat dengan telinga bagian dalam. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2. Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide sajian, menggambarkan fakta yang mungkin mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya :

- a. Media visual diam, berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
- b. Media visual gerak, berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

3. Media Audio Visual

Macam-macam media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a. Media audio visual media, berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b. Media audiovisual gerak, berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

4. Media Serbaneka

Macam-macam media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh macam-macam media pembelajaran serbaneka di antaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat. Berikut penjelasannya :

- a. Papan (board) yang termasuk dalam media ini di antaranya papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- b. Media tiga dimensi di antaranya model, maket, dan diorama.
- c. Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya. Contoh pemanfaatan realit misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke kebun sekolah.
- d. Sumber belajar pada masyarakat di antaranya dengan karya wisata dan berkemah.

5. Gambar fotografi

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu. Terdapat lima macam gambar fotografi yang harus diperhatikan antara lain:

- a. Gambar fotografi itu harus cukup memadai.
- b. Gambar-gambar harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu.
- c. Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas.
- d. Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.
- e. Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, misalnya, binatang, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.

6. Peta dan Bola Dunia

Macam-macam media pembelajaran berikutnya adalah peta dan globe ini berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Seperti keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat-tempat serta arah dan jarak. Kelebihan lain dari peta dan globe, dalam kegiatan belajar mengajar adalah:

- a. Perasaan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lainnya.
- b. Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis.
- c. Memungkinkan memperoleh gambaran tentang kemeriahan dan distribusi penduduk penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

Anak usia sekolah dasar mengalami perkembangan pola pikir dari prakonkret ke konkrit dan menuju abstrak. Sementara matematika adalah ilmu abstrak deduktif, aksiomatik, formal dan hierarkis, bahasa simbolik membawa banyak makna (Syahputri, 2018). Siswa pada tahap berpikir operasional spesifik sudah memiliki kemampuan berpikir logis, tetapi hanya melalui objek tertentu, sehingga semua komponen pembelajaran harus disamakan dengan kekuatan tersebut. Di sisi lain, mereka yang sudah berada pada tahap operasional penuh dapat berpikir secara abstrak dan logis menggunakan model berpikir “mungkin”. Mereka dapat berpikir secara ilmiah, menalar dan induktif, serta dapat menarik kesimpulan, menafsirkan, dan mengembangkan hipotesis. Dengan demikian, komponen pembelajaran dapat dirancang menuju kemampuan tersebut (Septianti & Afiani, 2020).

Karakteristik siswa yang dapat diidentifikasi sebagai faktor yang sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah intelegensi, kapasitas awal, gaya kognitif, gaya belajar, motivasi, dan faktor-faktor sosiokultural lainnya. Informasi tentang perkembangan kecerdasan siswa diperlukan sebagai acuan pemilihan komponen pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, materi, media, strategi pembelajaran, dan penilaian (Septianti & Afiani, 2020)

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti memperoleh informasi bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran. Namun, dalam kegiatan pembelajaran matematika guru membutuhkan media konvensional berbasis daur ulang yang mudah dalam penggunaannya dan penerapannya terhadap siswa khususnya siswa sekolah

dasar kelas rendah. Maka dari itu, peneliti merancang sebuah media pembelajaran konvensional sederhana berupa lubang berhitung. Penelitian ini dilakukan untuk melihat keefektifan sebuah media pembelajaran konkret bersifat konvensional terhadap pembelajaran matematika, sehingga media pembelajaran lubang berhitung ini dapat menjadi alat bantu guru dan siswa dalam pembelajaran operasi hitung .

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode dengan model *Design and Development* (D&D) sebagai metode dalam pengumpulan data dan hasil penelitian. Dalam model *Design and Development* (D&D) ini, peneliti merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk untuk memberikan dasar empiris bagi pengembangan produk di masa depan. *Research Design and Development* (D&D), seperti halnya desain penelitian lainnya, memiliki prosedur atau langkah-langkah sistematis yang harus diikuti dari awal hingga akhir penelitian (Ellya Novera, Daharnis, Yeni Erita, 2021).

Penelitian dengan model *Design and Development* (D&D) berguna untuk menciptakan produk dan alat pendidikan dan non-pendidikan, baik model baru maupun menyempurnakan pengembangannya. Menurut Peffers, ada enam prosedur utama dalam model *Design and Development* (D&D), yaitu definisi masalah, deskripsi tujuan, desain dan pengembangan, pengujian produk, evaluasi hasil pengujian, dan komunikasi hasil pengujian (Larasati, 2019). Sedangkan, menurut (Ihsan, 2017) *Design and Development* (D&D) adalah studi sistematis dari proses desain, pengembangan dan evaluasi dengan tujuan untuk membangun landasan empiris untuk menciptakan produk dan perangkat pedagogis dan non-pedagogis. sebagai model baru atau lebih baik.

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Majalengka tepatnya di Kecamatan Kadipaten. Penelitian ini diterapkan kepada siswa kelas 1B dengan jumlah siswa sekitar 31 siswa. Sampel yang dipilih dilakukan secara acak. Variabel bebas dalam penelitian ini media lubang berhitung, dengan siswa sebagai variable terikat dan guru sebagai variable kontrol. Dalam penelitian ini guru yang bertindak merupakan peneliti. Pada proses pengumpulan data menggunakan tes tulis *pre-tes post-tes* dengan pengujian uji t 2 sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang digunakan dan diterapkan harus sesuai dengan segala kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan konteks tujuan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk melihat efektifitas media pembelajaran konvensional berbasis daur ulang, yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep operasi hitung. Hal ini disebabkan oleh adanya permasalahan yang terjadi pada siswa seperti rendahnya pemahaman siswa terhadap dasar hitungan atau sering disebut juga dengan materi operasi hitung dan selalu adanya pemikiran siswa terhadap matematika itu sulit .

Namun pada dasarnya matematika merupakan ilmu yang memberikan kontribusi positif dalam tercapainya masyarakat yang cerdas, bermartabat melalui sikap kritis dan berpikir logis (Syahputri, 2018). Sedangkan menurut (Purnama et al., 2017), matematika merupakan sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Permainan berhitung merupakan bagian dari strategi pembelajaran matematika, diperlukan untuk bisa menumbuh kembangkan keterampilan berhitung peserta didik yang akan sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika.

Maka, untuk menghadapi permasalahan tersebut, perlu adanya media praktis yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dan membantu siswa memahami konsep pembelajaran matematika dengan mudah. Akhirnya dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan pengembangan media lubang berhitung sebagai media alternative yang dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen validasi untuk melihat tingkat kesesuaian dan efektifitas terhadap penerapan media pada saat pembelajaran berlangsung. Data hasil validasi media lubang berhitung menyatakan bahwa media.

Tabel 1. Validasi Media Lubang Berhitung

No	Indikator Penilaian	Presentase
1	Kesesuaian media terhadap materi ajar	95%
2	Meningkatkan motivasi belajar siswa	90%
3	Dapat melatih kognitif anak	90%
4	Membantu melatih psikomotorik anak	90%
5	Membantu memperkuat daya ingat anak	90%
6	Membantu meningkatkan motorik anak	90%
8	Desain media sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	90%
9	Kemudahan penggunaan dan penerapan media bagi guru dan siswa	98%

Dari data instrumen validasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran lubang berhitung dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran interaktif berbasis daur ulang. dengan adanya pendesainan dan konsep pembelajaran yang sesuai, media lubang berhitung mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika, media tersebut dapat membantu melatih motorik dan psikomotor siswa, membantu memperkuat daya ingat siswa, dan membantu memudahkan siswa serta guru dalam menerapkan pembelajaran.

Kemudian, dari perhitungan Uji T-2 Sampel pada hasil belajar siswa memperoleh Sig 0,375 dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran lubang berhitung. Dengan melihat data validasi keberhasilan, maka penerapan media pembelajaran lubang berhitung dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran operasi hitung. Namun dalam hal penerapan media ini guru memiliki peran yang sangat aktif dalam membimbing peserta didik. Guru juga harus mampu memahami kemampuan peserta didik dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan tersebut guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman bagi siswa khususnya pada siswa kelas 1 sekolah dasar. Dengan siswa merasa tenang dan kondusif

siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran. Selain itu, yang perlu diperhatikan adalah tingkat kefokusannya siswa ketika melakukan penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis daur ulang ini. Hal ini disebabkan oleh karakteristik siswa dan emosional siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN DAN HASIL

Media sangat berperan penting dalam menunjang keefektifan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya bantuan penggunaan media yang tepat dan mudah sangat membantu siswa dalam memahami materi ajar dan konsep pembelajarannya. Media bersifat konkret dapat menjadi alternatif yang dapat guru gunakan dalam menjelaskan konsep pembelajaran matematika di kelas rendah. Media pembelajaran lubang berhitung dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran interaktif berbasis daur ulang, sehingga dengan adanya pendesainan dan konsep pembelajaran yang sesuai, media lubang berhitung mampu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika, media lubang berhitung juga dapat membantu melatih motorik dan psikomotor siswa, membantu memperkuat daya ingat siswa, serta membantu memudahkan siswa serta guru dalam menerapkan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ellya Novera, Daharnis, Yeni Erita, A. F. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Ihsan, A. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran IPS Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya: Studi Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development. *Repository.Upi.Edu*. <http://repository.upi.edu>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. *Sifonoforos*, 1–13.
- Larasati, A. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Purnama, M. D., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. (2017). Pengembangan Media Box Mengenal Bilangan

Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 1(1), 46–51.

Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>

Syahputri, N. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 1 Menggunakan Metode Demontrasi. Nita. *JSIK (Jurnal Sistem Informasi Kaputama)*, 2(1), 89–95.

Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657.