



Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 03 Klegen Kota Madiun

Bima Setiyansah ✉, Universitas PGRI Madiun
Agustinah, Universitas PGRI Madiun
Khoirul Huda, Universitas PGRI Madiun

✉ s.bima098@gmail.com
✉ agustinah48@gmail.com
✉ Khoirulhuda@unipma.ac.id

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan guna meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media papan berpaku pada pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah penelitian Tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 03 Klegen yang berjumlah 26 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Penelitian ini mendapatkan hasil peningkatan motivasi belajar yang dilihat dari hasil penyebaran angket motivasi belajar setelah dilakukannya tindakan. Hasil pratindakan menunjukkan motivasi belajar siswa sebesar 57%. Pada pelaksanaan siklus 1 motivasi belajar siswa meningkat menjadi sebesar 73%. Pada pelaksanaan siklus 2 motivasi belajar siswa meningkat menjadi sebesar 88%. Hasil observasi selama pelaksanaan tindakan, siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media papan berpaku pada pembelajaran matematika sehingga terbukti bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : PTK, Media Papan Berpaku, Motivasi Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran yang lebih luas dari sekedar menanankan keterampilan akademis seperti membaca, menulis, dan berhitung. Tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan siswa secara optimal secara intelektual, sosial, dan pribadi (Hidayat et al., 2020). Pada pendidikan dasar siswa diajarkan konsep dasar materi, maka dari itu guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi tersebut dengan baik. Sebab guru mempunyai pengaruh yang besar terhadap siswa. Pendidikan dasar juga merupakan jenjang pendidikan awal yang sangat penting serta berpengaruh banyak pada perkembangan jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu pendidikan dasar harus terstruktur dengan baik, mulai dari sistem pembelajaran, materi pembelajaran, media yang menarik, dan metode yang harus dikuasi guru dalam mengajar. Dengan adanya pembelajaran yang terstruktur dan dapat menarik, siswa tidak akan merasakan bosan waktu pembelajaran. Kita tahu bahwa siswa pendidikan dasar rata-rata mempunyai umur sekitar 6-12 tahun dan anak-anak pada usia tersebut sangat menyukai sesuatu yang menurutnya menarik. Hadirnya sesuatu hal yang menarik ketika pelaksanaan pembelajaran menjadikan siswa termotivasi serta fokus ketika mempelajari materi pelajaran.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kegiatan yang ada di kehidupan dan mencakup permasalahan yang berkaitan dengan pemikiran logis dan angka. Keterhubungan dengan pembelajaran matematika sangat kuat juga rasional karena matematika juga didasarkan pada proses yang dapat dicapai secara logis. Pembelajaran matematika di sekolah dasar bisa menumbuhkan pemikiran kritis, logis, sistematis, dan rasional siswa (Gita, 2021). Dalam pembelajaran matematika, proses pembelajaran yang berkesinambungan memerlukan motivasi guru. Di kelas siswa mempelajari logika terjadi dalam tiga bidang : analisis, geometri, dan aljabar, yang berhubungan dengan sejumlah logika, seperti bentuk, susunan, kualitas, dan konsep relasional. Contohnya adalah pada bidang geometri yang umum ditemui pada kehidupan sehari-hari. Semua siswa perlu mempelajari matematika yang tujuannya adalah untuk memecahkan masalah sehari-hari (Sagita et al., 2023). Geometri adalah salah satu cabang matematika yang penerapannya pada ilmu yang mempelajari titik, garis, bidang, bangun ruang dan bangun datar. Maka dari itu, motivasi ketika pembelajaran matematika penting sekali supaya siswa bisa mempelajari sesuai apa yang hendak dicapainya dengan melihat prestasi siswa.

Motivasi adalah tindakan yang memberikan dorongan, bimbingan, dan memantapkan perilaku siswa. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa ada dua, yaitu: faktor intrinsik dan ekstrinsik, faktor intrinsik yakni suatu pengaruh yang muncul dari kepribadian siswa itu sendiri untuk mendorong siswa dalam berbuat suatu aktivitas. Melainkan faktor ekstrinsik yakni situasi yang datang dari luar siswa yang bisa mendukung siswa dalam proses kegiatan pembelajaran (Emda, 2018). Dalam mengajar, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Untuk menumbuhkan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan membuat kelas tampak hidup, guru harus bisa membangkitkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi yang disampaikan. Selain itu, motivasi merupakan alat yang dapat mengukur keberhasilan siswa saat pelaksanaan pembelajaran sesuai tujuan yang hendak di raih (Novianti et al., 2022). Maka sebab itu, motivasi belajar dapat tercipta dari jalannya pelaksanaan pembelajaran yang bisa mendukung pendidik agar merancang pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media pembelajaran merupakan alat penunjang aktivitas belajar mengajar yang memiliki tujuan guna menaikkan motivasi belajar siswa (Afrilia et al., 2022). Media pembelajaran yakni alat pembelajaran atau sumber belajar yang dipakai guru untuk memperlancar jalannya pembelajaran di kelas dan mengefektifkan komunikasi anatar guru dan siswa (Safitri & Koeswanti, 2021). Oleh karena itu, dalam melaksanakan proses pembelajaran, penting bagi guru untuk memberikan materi pendidikan dengan karakteristik siswa dan menggunakan media dan perangkat yang dirancang dengan mempertimbangkan minat siswa. Perihal ini memiliki keinginan guna menaikkan motivasi belajar siswa, secara tidak sadar memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan dapat untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi di SDN 03 Klegen Kota Madiun yang dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2024 terdapat permasalahan yakni kurangnya motivasi siswa, hal ini tentu menimbulkan perhatian lebih pada peneliti ketika melakukan jalannya pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung, media pembelajaran belum dimanfaatkan keberadaannya dan mengakibatkan materi yang diajarkan belum bisa dijelaskan secara konkret kepada siswa. Belum ketersedianya media pembelajaran ini mengakibatkan kurangnya motivasi siswa saat jalannya pembelajaran berlangsung. Misalnya siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, saat diskusi kelompok keaktifan siswa juga kurang, kurang aktifnya siswa dalam merespon pertanyaan yang diumpun guru secara langsung. Saat menulis mengajar guru masih mengutamakan buku pelajaran ataupun hanya menjelaskan dengan papan tulis, guru kurang inovatif dan hanya mengarahkan kepada hafalan saja, jadi pemahaman siswa terhadap konsep mata pelajaran matematika khususnya di materi bangun datar menjadi kurang. Permasalahan ini harus segera diberikan perhatian lebih, nantinya siswa berpikiran jika matematika merupakan mata pelajaran yang membosankan, sulit dimengerti, serta tidak mudah dalam mempelajarinya. Solusi yang harus diambil yaitu pembelajaran matematika dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut kedepannya dapat mempermudah guru saat menyampaikan materi serta memahamkan mengenai bangun datar serta dapat mempermudah siswa dalam memahami bangun datar. Media pembelajaran yang jadi solusi terhadap permasalahan ini yaitu media papan berpaku. Kelebihan dari papan berpaku ini yaitu dalam proses pembuatan tidak rumit dan sederhana, media ini bisa dipakai berulang-ulang serta lebih menghemat, selain itu alat dan bahan dapat diperoleh dengan mudah. Dengan adanya penggunaan media ini siswa bisa lebih baik serta bertambah ingatannya, dan memunculkan ketertarikan dalam jalannya pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang dipakai yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dipakai guna membenahi dalam pelaksanaan pembelajaran. Tujuan PTK yaitu guna memperbaiki kualitas pendidikan lewat jalannya belajar mengajar dengan memberikan dorongan guru berpikir rasional dalam pembelajaran (Parnawi, 2020). Dari penjelasan itu, PTK memiliki tujuan untuk menyelesaikan permasalahan serta membenahi kekurangan di kelas melalui pengukuran tingkat keberhasilan.

Dalam PTK ini, peneliti memanfaatkan model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin mengatakan ketika satu siklus terlaksana terdapat empat komponen yaitu : perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) (Puspitasari, 2022). Untuk tahap-tahap penelitian dijelaskan sebagaimana berikut:

1. Tahap perencanaan, kegiatan ini awal yang dilakukan saat terjun ke lapangan, kegiatannya seperti: membuat modul ajar, presensi kehadiran siswa, media pembelajaran digunakan media papan berpaku, membuat instrumen serta angket penelitian.
2. Tahap tindakan, tahap ini dilakukan tindakan dengan melaksanakan setiap langkah perencanaan yang sudah di rencanakan sebelumnya, seperti : guru melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai modul ajar yang sudah di susun serta memanfaatkan media papan berpaku.
3. Tahap pengamatan, saat tahap ini melaksanakan kegiatan pengumpulan data ketika proses pembelajaran serta melakukan observasi kelas.
4. Tahap refleksi, pada tahap ini peneliti melakukan pengukuran hasil dari yang didapat saat pemanfaatan media pembelajaran papan berpaku guna meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya saat jalannya pembelajaran matematika serta dengan melaksanakan pembenahan di siklus selanjutnya.

Penelitian ini akan dilakukan dengan 2 siklus, siklus 1 pada tanggal 21 Maret 2024 dan siklus 2 pada tanggal 28 Maret 2024 dengan subjek penelitian siswa kelas IV sebanyak 26 siswa dengan 15 laki-laki dan 11 perempuan. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini yakni angket, observasi serta dokumentasi. Instrumen penelitian yang dipakai yakni angket motivasi belajar dengan menggunakan skala likert, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data dilaksanakan melalui perhitungan presentase hasil angket motivasi belajar. Observasi serta dokumentasi dipakai sebagai data pendukung proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini dilihat dari ada tidaknya kenaikan motivasi belajar yang didapat dari angket motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dimaknai meningkat jika data yang didapat berada antara 85% - 100% dengan kategori sangat baik. Peran peneliti dalam penelitian ini untuk memberikan pelaporan hasil penelitian, memberikan tindakan, dan memberikan penganalisisan data.

HASIL PENELITIAN

Setelah pelaksanaan tindakan kelas dengan penggunaan media papan berpaku memperoleh hasil angket dari pelaksanaan pembelajaran selama 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan berdurasi 2 jam pelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 03 Klegen. Di bawah ini diuraikan hasil peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan media papan berpaku saat pembelajaran matematika di kelas IV SDN 03 Klegen, Kota Madiun yang ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Presentase Motivasi Belajar Siswa

No	Ketuntasan	Pratindakan		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Tuntas	15	57 %	19	73%	23	88%
2.	Belum Tuntas	11	43 %	7	27%	3	12%

Dari tabel 1 tersebut, bisa dijelaskan sebagai berikut :

- a. Sebelum dilakukannya tindakan, jumlah siswa yang tuntas atau memiliki motivasi belajar pada kategori baik sejumlah 15 siswa atau sebanyak 57% dan yang belum tuntas sebanyak 10 siswa atau sebanyak 43% dari 26 siswa.
- b. Setelah pelaksanaan Tindakan siklus 1, siswa yang tuntas atau memiliki motivasi belajar baik sejumlah 19 siswa atau sebanyak 73% dan yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau sebanyak 27%.
- c. Setelah pelaksanaan Tindakan siklus 2, siswa yang tuntas atau memiliki motivasi belajar baik meningkat sejumlah 23 siswa atau sebanyak 88% dan yang belum tuntas sejumlah 12 siswa atau sebanyak 12%.
- d. Hal ini artinya ada peningkatan motivasi belajar dari pratindakan ke siklus 1 sebesar 16% dan dari tindakan siklus 1 ke siklus 2 terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 15%.

Jika digambarkan dengan bagan, hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran matematika SDN 03 Klegen dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil Motivasi Belajar Seluruh Tindakan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tindakan saat proses penelitian, yaitu selama 2 siklus pembelajaran, hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media papan berpaku pada pembelajaran matematika terbukti bisa meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 03 Klegen. Informasi ini dapat diketahui ketika memanfaatkan media papan berpaku pada pembelajaran matematika semangat dan motivasi belajar siswa terus meningkat. Siswa tampak sangat antusias untuk mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini telah diyakinkan melalui hasil angket motivasi belajar siklus 1 dan 2 yang dibagikan peneliti setelah pembelajaran matematika dengan media papan berpaku selesai dilaksanakan. Hasil ini tentunya karena kreativitas dan pemanfaatan media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Artinya pemanfaatan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar bisa mendorong motivasi serta semangat kegiatan belajar (Febrita & Ulfah, 2019).

Pada siklus 1 mendapatkan presentase motivasi belajar siswa sebesar 73%. Hasil ini sudah mengalami peningkatan dari skor presentasi pratindakan sebesar 16% tetapi belum menunjukkan keberhasilan, sebab skor angket motivasi belajar masih berada dalam kategori cukup. Pemicu belum tercapainya indikator keberhasilan disebabkan siswa kebanyakan tidak menyukai pembelajaran matematika dan menganggap matematika itu sulit.

Pada siklus 2 mendapatkan presentase motivasi belajar siswa sebesar 88%. Hasil ini mengalami peningkatan dari siklus 1 sebesar 15% dan sudah menunjukkan keberhasilan penelitian, karena skor angket motivasi sudah berada pada kategori sangat baik. Sehingga pelaksanaan tindakan dihentikan karena sudah menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa yang tinggi. Pelaksanaan siklus 2 ini semakin meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan siswa sudah mulai senang mengikuti pembelajaran matematika. Siswa sudah semua menggunakan media papan berpaku yang dikembangkan peneliti. Penggunaan media pembelajaran ini terbukti bisa membantu menaikkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan penunjang pembelajaran yang membantu guru memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa. Sehingga kehadiran media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran akan memudahkan interaksi antara pengajar dengan siswa dan menjadikan proses belajar lebih optimal (Miftahul Jannah et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru ketika menyampaikan suatu materi pembelajaran biar lebih mudah dipahami oleh siswa (Wulandari et al., 2023). Dalam penelitian ini terlebih pada pembelajaran matematika. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan dihindari oleh siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam ketika jalannya pembelajaran bisa menumbuhkan semangat serta antusias siswa mengikuti pembelajaran terutama pembelajaran matematika (Sulistiyawati et al., 2021). Sehingga siswa mempunyai motivasi yang tinggi guna mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, peningkatan skor angket motivasi belajar yang didapat bisa diputuskan apabila penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hasil ini diperoleh karena sesuatu hal yaitu siswa yang semangat dan antusias selama proses pembelajaran dengan penggunaan media papan berpaku, siswa terlibat secara langsung dan aktif mengikuti pembelajaran. Sehingga hasil angket motivasi yang didapat siswa menyutatkan presentase antara 85%-100% pada kategori sangat baik dan dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran papan berpaku pada pembelajaran matematika terbukti bisa meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 03 Klegen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, bisa diambil kesimpulan jika penggunaan media papan berpaku dalam pembelajaran matematika kelas IV SDN 03 Klegen terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan berdasarkan pratindakan, siklus 1 dan siklus 2. Hasil pratindakan mendapatkan presentasi motivasi belajar sebesar 57%. Pada pelaksanaan siklus 1 terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 16% sehingga presentase motivasi belajar siswa pada siklus 1 menjadi 73%. Selanjutnya dilaksanakan siklus 2 yang mendapatkan hasil terdapat peningkatan kembali yaitu 15% sehingga presentase motivasi belajar siswa menjadi 88%. Hasil observasi selama pelaksanaan tindakan, siswa terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan penggunaan media papan berpaku sehingga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI*. 8(3), 710–721.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(2019), 181–188.
- Gita. (2021). Jurnal Ilmiah Pedagogy PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH Jurnal Ilmiah Pedagogy. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(20).
- Hidayat, W., Jahari, J., & Nurul Shyfa, C. (2020). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.913>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Novianti, N., Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1682–1693. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Crasroom Action Research)* (p. 110). Deepublish.
- Puspitasari, R. N. (2022). Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Pemahaman Bilangan. *Jurnal Lentera Anak*, 3, 1–16.
- Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “KELAS BANGTAR” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–1002. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.580>
- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 431–439. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4609>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPM/article/view/29851>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>