



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KANBIL (KANTONG BILANGAN) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN PANGONGANGAN KOTA MADIUN

Herni Puspita Ningrum ✉, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

✉ hernipuspitaningrum9@gmail.com

Abstrak:Jenjang pendidikan sekolah dasar memiliki kecenderungan menggunakan media belajar yang menarik dan inovatif sehingga anak-anak bisa tertatik dan mudah dalam memahami materi yng disampaikan oleh guru. Hal ini tentu saja menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi duru agar mau terus belajar dan melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran khususnya agar anak-anak tidak merasa bosan. Untuk itu disini penulis akan melakukan penelitian tentang pentingnya penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai: 1) penerapan media inovatif; 2) peran media (inovatif); dan 3) dampak penerapan media inovatif dalam pembelajaran matematika. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa tentang penerapan media PGSD inoiaif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 B SD Negeri Pangongangan Kota Madiun sebanyak 23 anak. Teknik pengumpulan datanya adalah teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa: 1) Secara umum media inovatif dalam pembelajaran matematika SD diterapkan melalui tahapan pendahuluan, inti dan penutup. Mempelajari nuansa permainan, memuat simulasi atau manipulasi, dan bekerja dalam kelompok; 2) diperlukan adanya media (inovatif) pada tahap elaborasi (penjelasan konsep) pada kegiatan inti, sebagai klarifikasi dan pegasan terhadap kegiatan inti dan penutup; dan 3) dampak penerapan media inovatif bagi guru dan siswa, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam memegang dan menggunakan media, mengorganisasikan materi dan mengatur waktu pembelajaran secara efektif; meningkatkan aktivitas belajar siswa (keterlibatan siswa dalam belajar siswa dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas kelompok/individu).

Kata Kunci: Media Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran Matematika.



PENDAHULUAN

Anak-anak pada jenjang sekolah dasar membutuhkan suatu hal yang konkrit atau nyata. Dapat mereka lihat atau bahkan mereka sentuh secara langsung. Hal ini dikarenakan logika berpikir pada anak sekolah dasar didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek. Penggunaan media pembelajaran (termasuk alat peraga) dalam pembelajaran matematika di SD sangat dibutuhkan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Dengan adanya media pembelajaran yang nyata diharapkan peserta didik dapat memahami serta menghayati pelajaran yang sedang disampaikan. Terlebih pada pembelajaran matematika yang sifatnya konkret sehingga mempermudah konsep pemahaman bagi peserta didik.

Kegiatan pembelajaran adalah proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Guru sekolah dasar khususnya sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses pembelajaran, dituntut untuk bisa menggunakan pendekatan, cara serta metode pembelajaran yang dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut. Usman (2000:4)

Proses belajar mengajar matematika guru harus menguasai kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran matematika. Penguasaan terhadap model-model pembelajaran matematika sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Guru juga harus memiliki solusi jikalau ada permasalahan pada peserta didik yang tidak dapat mencapai keberhasilannya dalam belajar dan segera mencari penyebab serta cara untuk menanggulanginya agar tidak berkelanjutan.

Namun fenomena yang sering muncul di sekolah dasar adalah banyak juga guru-guru yang masih stagnan. Artinya belum mau untuk melangkah maju menciptakan hal-hal baru. Media yang digunakan cukup sederhana sehingga kurang menarik belajar siswa tidak memperhatikan komposisi warna, bentuk, dan keindahan. Bahkan ada pula guru yang sama sekali tidak menggunakan media dalam pembelajarannya hanya bermodalkan papan tulis beserta kapur tulis saja. Hal ini sungguh sangat memprihatinkan utamanya bagi peserta didik.

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai alat peraga yang akan digunakan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan akan berfungsi dengan baik jika media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan serta menarik perhatian anak. Dengan demikian motivasi belajar anak juga lebih meningkat. Dalam mata pelajaran matematika khususnya, media merupakan hal yang sangat penting adanya. Hal ini karena media dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap penyampaian konsep-konsep dasar matematika maupun bagi peserta didik dalam menerima pengetahuan yang disampaikan guru kepadanya. Sistem pembelajaran yang inovatif serta bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran matematika salah satunya yaitu melalui metode eksperimen atau percobaan langsung oleh peserta didik. Metode ini dirancang salah satunya untuk memberikan gambaran dan pengertian yang jelas mengenai suatu materi yang dibahas. Cara ini akan lebih efektif dan maksimal jika dibandingkan dengan hanya penjelasan secara lisan saja oleh guru. Dengan menerapkan metode eksperimen dalam pembelajaran matematika seorang guru dapat mengembangkan fisik dan mental serta emosional peserta didik. Keterlibatan fisik, mental dan emosional siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dan juga perilaku yang inovatif dan kreatif.

Media pembelajaran yang menarik dan inovatif akan memunculkan ide, praktek, atau obyek media yang dianggap baru. Inovatif di sini dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut selalu mengalami pembaharuan seiring dengan perkembangan zaman dan berdasarkan pada tingkat kreativitas guru dalam menciptakannya. Dengan adanya bentuk yang sesuai serta

variasi warna dan bentuk yang tepat akan melibatkan peserta didik secara aktif dalam penggalian dan memperoleh pemahaman serta konsep dasar dalam ilmu matematika. Peserta didik akan memperoleh pemahaman yang benar sehingga ketika mereka sudah menguasai onsep ilmunya maka akan diperoleh nilai belajar yang optimal.

Sudah saatnya guru-guru zaman modern seperti saat ini meninggalkan hal-hal yang bersifat kuno apalagi hanya melanjutkan cara-cara mengajar senior-senior guru kita terdahulu yang kurang memperhatikan akan media pembelajaran yang digunakan. Guru professional harus senantiasa mengupdate hal hal terbaru dan terkini yang referensinya sudah tersedia banyak di media sosial. Tinggal bagaimana kita pandai-pandai dalam mengaplikasikannya. Salah satu penggunaan media pembelajaran inovatif adalah penggunaan media kantong bilangan (kanbil) untuk materi penjumlahan dan pengurangan kelas 1. Berikut ini adalah gambar kantong bilangan (kanbil).



Gambar 1. Media Kantong Bilangan (Kanbil)

Media kanbil berbentuk papan persegi panjang yang di dalamnya terdapat tiga kantong yang nantinya akan di isi stik es krim. Kantong pertama untuk mengisi bilangan pertama. Kemudian kantong kedua merupakan kantong yang berisi bilangan yang menjumlah atau mengurangi dari bilangan pertama tadi. Dan kantong ketiga merupakan hasil dari penjumlahan atau pengurangan bilangan pertama dan kedua.

KAJIAN TEORI

Pendidikan secara umum diartikan sebagai proses pembelajaran, kemampuan, dan interaksi manusia yang dilakukan secara turun temurun melalui pendidikan, persiapan, dan penelitian (Khodijah, Dewi, & Chotimah, 2019). Dalam artian dalam pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran guru dan siswa dan ada interaksi antara keduanya dengan harapan tercapainya tujuan pendidikan.

Matematika merupakan sebuah cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kehidupan, yang berisi penalaran secara logis, serta masalah yang berhubungan dengan bilangan. Pada pembelajaran matematika juga dibangun melalui proses yang dapat diperoleh dengan logis, sehingga keterkaitan dalam pembelajaran matematika ini bersifat kuat dan rasional. Pembelajaran matematika sekolah dasar dapat membentuk siswa berpikir kritis, logis dan sistematis (Afifah & Hartatik, 2019). Matematika merupakan salah satu pelajaran wajib yang sudah kita temui semenjak sekolah dasar yang di dalamnya mengkaji tentang ilmu berhitung dan berhubungan dengan angka-angka. Namun dalam praktiknya tidak banyak peserta didik yang menyukai mata pelajaran ini dikarenakan menurut persepsi mereka matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Untuk itu seorang guru harus pandai-pandai mengubah anggapan tersebut membuat kelas senyaman mungkin saat pelajaran matematika berlangsung selain itu khususnya untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat disarankan menggunakan media yang menarik agar semangat siswa dalam belajar matematika semakin bertambah.

Denault dan Guay berpendapat bahwa motivasi belajar merupakan suatu proses yang dapat membangkitkan, mengarahkan, dan mengikuti cara perilaku individu ke arah pencapaian tujuan tertentu, dan faktor-faktor mencerminkan seseorang untuk berperilaku dengan cara mengingat keadaan yang ada (Bishara, 2018). Motivasi bisa berasal dari dalam maupun luar diri seseorang. Bisa dari orang lain atau pengaruh lingkungan kesehariannya. Motivasi belajar merupakan bangkitnya semangat atau kemauan untuk belajar. Berdasarkan observasi yang saya lakukan di SDN Pangongangan motivasi belajar siswa dalam belajar matematika masih tergolong rendah karena mereka beranggapan bahwa soal-soal dalam pelajaran matematika sulit untuk dipelajari dan dipahami sehingga mereka kurang semangat bahkan ada yang sampai membenci pelajaran tersebut. Hal tersebut tentu akan berdampak pada nilai atau hasil belajarnya karena asal-asalan dalam mengerjakan soal matematika yang diberikan oleh gurunya.

Media pembelajaran yaitu alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Romlah, Nugraha, Nurjanah, & Setiawan, 2019). Media pembelajaran merupakan alat atau perangkat pembelajaran sebagai perantara yang digunakan oleh pendidik untuk mempermudah pada saat berlangsungnya proses belajar di kelas dan untuk mengefektifkan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik (Safitri & Koeswanti, 2021). Pada umumnya karakteristik siswa sekolah dasar yang berada dalam fase operasional konkrit,

yaitu antara umur 6 sampai 13 tahun. Piaget juga mengemukakan kemampuan berpikir siswa dalam mengoperasikan kaidah-kaidah logika yang masih bersifat konkrit (Ferryka, 2017). Dengan demikian penting bagi seorang guru untuk menggunakan media pembelajaran yang konkret dalam proses pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi semangat siswa dalam menerima dan menangkap materi pembelajaran jika dibandingkan dengan hanya mendengarkan ceramah atau penjelasan guru.

Media pembelajaran kantong bilangan merupakan media pembelajaran yang terbuat dari papan berbentuk persegi panjang yang di permukaannya terdapat kantong. Kantong tersebut diisi dengan stik es krim. Siswa kemudian mendengarkan dan menjelaskan guru bagaimana cara penggunaan media tersebut. Cara permainannya adalah dengan meletakkan sejumlah stik es krim pada kantong pertama kemudian meletakkan lagi beberapa jumlah stik es krim dalam kantong kedua (untuk operasi penjumlahan dan mengambil beberapa stik es krim dari kantong pertama kemudian meletakkan di kantong kedua (untuk operasi pengurangan). Kemudian pada kantong ketiga berisi hasil dari penjumlahan maupun pengurangan dari stik es krim tersebut.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika. Menurut Harjodipuro PTK bertujuan untuk meningkatkan pendidikan melalui proses belajar mengajar dengan mendorong pendidik agar dapat berpikir kritis saat proses pembelajaran (Parnawi, 2020). Berdasarkan pengertian tersebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berguna untuk memecahkan suatu masalah atau memperbaiki kekurangan di kelas untuk mengukur tingkat keberhasilan.

Berikut ini adalah siklus desain Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral dari Kemmis dan Mc. Taggart:



Gambar 2. Siklus Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral

Penelitian ini telah dilaksanakan secara luring (tatap muka) di kelas IB SDN Pangongngan Kecamatan Mangunharjo Kota Madiun pada semester genap tahun ajaran 2023-2024. Penelitian ini juga dilaksanakan dalam 1 siklus, 2 pertemuan dengan partisipan sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara. Observasi yang dilakukan pada siswa dan guru untuk mendeskripsikan hasil ketercapaian belajar dan melakukan wawancara pada guru kelas untuk memperoleh data yang kuat.

HASIL DAN DISKUSI

Setelah melakukan analisis terhadap pembelajaran, peneliti telah membuat instrument, RPP, media pembelajaran kanbil (kantong bilangan) dan daftar hadir siswa. Kemudian setelah itu peneliti melakukan kegiatan observasi pada proses pembelajaran dengan menggunakan media kantong bilangan. Berdasarkan aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 memperoleh kategori baik, namun pada kegiatan ini dinyatakan belum berhasil. Hal ini dikarenakan LKPD yang saya gunakan kurang menarik antusias siswa karena hanya berupa pengerjaan soal penjumlahan dan pengurangan biasa dengan bantuan media kantong bilangan dalam pengerjaannya. Kemudian hasil dari siklus II meningkat dan memperoleh kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil karena berdasarkan hasil pengerjaan soal LKPD dan soal-soal evaluasi banyak siswa yang antusias dan hasilnya pun baik karena saya menggunakan soal berbasis mewarnai yang sesuai dengan anak kelas 1 SD. Berikut ini adalah hasil dari penilaian instrument dari kedua siklus:

Tabel 1. Instrumen Observasi Siswa Dan Guru

No	Aspek	Guru		Siswa	
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
1	Membuka Pembelajaran	90.32	95.98	73.06	86.06
2	Membagi kelompok	76	100	81.43	86.06
3	Memberikan pertanyaan pemantik seputar penjumlahan dan pengurangan	76	100	82	87.40
4	Memberi penguatan materi tentang penjumlahan dan pengurangan	76	76	77.25	89

5	Memberikan contoh soal tentang penjumlahan dan pengurangan	50	76	50	100
6	Memberikan kesempatan untuk bertanya	25	75	27	88.86
7	Memperlihatkan media pembelajaran kanbil (kantong bilangan)	100	100	100	100
8	Memperkenalkan media kanbil (kantong bilangan) beserta aturannya	100	100	87	89.74
9	Mengarahkan siswa untuk bermain media kanbil (kantong bilangan)	76	90.04	77.30	93.25
10	Menutup pembelajaran	75	100	70.5	90.02
Rata-rata nilai		66.93	91.30	72,55	91,03

Berdasarkan tabel 1 diatas terlihat bahwa hasil pada siklus I dilihat pada saat kegiatan pembelajaran di kelas guru sudah menggunakan Rancangan Pembelajaran berupa modul ajar yang telah dirancang dan media kantong bilangan yang telah dibuat. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat antusias dengan media tersebut, Akan tetapi pada saat proses pembelajaran guru belum menguasai sepenuhnya tentang materi sehingga beberapa langkah-langkah pembelajaran ada yang terlewat, sehingga berpengaruh pada hasil observasi siswa. Saat proses pembelajaran sebagian siswa masih ada yang asyik mengobrol dan jahil pada temannya terlihat tidak bersemangat saat menerima materi. Sebelum lanjut pada kegiatan observasi siklus II, peneliti melakukan refleksi terlebih dahulu bersama guru kelas dan dosen pembimbing.

Selanjutnya pada siklus II terlihat saat proses pembelajaran guru sudah sangat baik menyampaikan materi sesuai dengan RPP dan menggunakan media kantong bilangan. Pada saat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutupan siswa terlihat sangat antusias, bersemangat, aktif, mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, tidak ada yang jahil dan mengobrol, siswa lebih bersungguh sungguh saat belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pada siklus I dan siklus II dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media kantong bilangan berhasil meningkat.



Gambar 3. Siswa Sedang Memperhatikan Guru Menjelaskan Materi Pelajaran Dengan Media Kanbil



Gambar 4. Siswa Didampingi Guru Mempresentasikan Cara Penggunaan Kanbil

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dari penggunaan media Kantong Bilangan (Kanbil) dalam pembelajaran matematika dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pembelajaran kantong bilangan dalam mata pelajaran matematika kelas rendah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan nilai rata rata pada akhir siklus 2 yaitu dari aspek keaktifan siswa serta yang memiliki nilai rata rata 91,03, aspek kreasi dan inovasi dengan nilai rata rata 90 serta aspek kemampuan analisis dengan nilai rata rata 91. Secara keseluruhan menunjukkan hasil yang sangat baik.
2. Media pembelajaran kantong bilangan dalam mata pelajaran matematika kelas rendah validitas yang valid yaitu sebesar 90%, dan berdasarkan hasil wawancara dengan rekan sejawat menunjukkan bahwa media pembelajaran kantong bilangan mudah diaplikasikan, inovatif dan sangat menarik.
3. Media pembelajaran kantong bilangan merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 karena meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. 4(2), 209–216.
- Bishara, S. (2018). Active and traditional teaching, self-image, and motivation in learning math among pupils with learning disabilities. *Cogent Education*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1436123>
- Ferryka, Z. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 29(100). <https://doi.org/10.31227/osf.io/8bwg3>
- Khodijah, S., Dewi, D., & Chotimah, S. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Basic Application (VBA) Microsoft Excel Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII Pada Materi FPB dan KPK. *Journal On Education*, 02(01), 117–125.
- Langit, Sekar, D., Slameto, & Setyaningtyas, Widyanti, E. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Tematik Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Permainan Ular Tangga Pada Siswa Kelas Iv. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 280. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.371>
- Malalina. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas Dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 35–40. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.18>
- Pane, D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parnawi, A. (2020). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.

- Safitri, M., & Koeswanti, 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>
- Sesfaot, L., Bien, Y. I., & Abi, A. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 454–460.
- Sudiran, S. (2017). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Tangerang: Tira Smart.