

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA TANGGA PINTAR PADA KELAS 1 DI SDN CIPTAMARGA II

Dwi Putri Hairanny , Zarisnov Arafat , Aang Solahudin Anwar
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan sd19.dwihairanny@mhs.ubpkarawang.ac.id
, zarisnov@ubpkarawang.ac.id ,
aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Pendidikan membentuk manusia menjadi makhluk yang cerdas dan berwawasan luas dalam kehidupannya. Metode yang di gunakan pelaksanaan kuliah kerja nyata ini menggunakan metode kualitatif yang dimana kegiatan ini dilakukan dengan observasi terkait pengembangan media belajar Pada Siswa Kelas I Melalui Kegiatan tanya jawab dengan tujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Pada Siswa Sekolah Dasar yang dilakukan oleh mahasiswa KKN program studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang pada hari sabtu tanggal Dua Puluh Tiga bulan Juli tahun 2022 yang dilaksanakan di SDN ciptamarga II, Desa ciptamarga, Kecamatan Jayakarta, Kabupaten Karawang. Kegiatan ngajar mengajar menerapkan media tangga pintar dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan pemahaman pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan agar siswa mampu memahami materi tersebut dengan bantuan media yang sangat mudah. Berbagai cara yang dapat membantu anak mengatasi masalah seperti (1) Penggunaan media kantong bilangan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menentukan nilai tempat bilangan(Yuni, 2019) (2) Media papan bilangan, edia ini sesuai diberikan dalam materi nilai tempat(Febriician, R, 2019)serta (3) Media tangga pintar. Media tangga pintar ini sudah banyak diteliti oleh peneliti terdahulu antara lain oleh(Putra, R, E. , & Clara, 2020) (Maulidiyah, Nurul Khikmah, 2019) (Yuli, 2018), media ini dirasa layak dan efektif digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar baik pada pembelajaran bobot satuan maupun operasi hitung bilangan yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan. Jadi, dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media ini cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat. Media ini dibuat dengan kode warna tertentu sesuai dengan nilai tempat bilangan serta dilengkapi dengan kartu angka dan kartu nilai angka yang juga diberi warna sesuai nilai tempat bilangan. Penelitian yang telah dilakukan di SDN Ciptamarga II terhadap penggunaan media tangga pintar pada siswa kesulitan belajar berhitung dalam kemampuan menentukan nilai tempat bilangan disimpulkan dapat meningkat. Analisis keseluruhan kondisi terjadi peningkatan terhadap kemampuan

siswa dalam menentukan nilai tempat bilangan bagi siswa kesulitan belajar berhitung melalui pemberian intervensi atau obat menggunakan media tangga pintar ini. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa media tangga pintar ini dapat memberikan hasil yang baik dalam menentukan nilai tempat bilangan pada siswa dengan keterbatasan dalam berhitung di kelas I di Sekolah Dasar Negeri Ciptamarga II Desa Ciptamarga Kecamatan Jayakarta Kabupaten Karawang.

Kata kunci: Motivasi, Bahan Ajar, Media Tangga Pintar.

Pendahuluan

Secara umum dapat dicermati bahwa dunia pendidikan merupakan modal fundamental bagi kemajuan bangsa (Yuli dan Muslimah, 2018). Demikian pula ada pendapat (Ulfah dan Wiyatmo, 2017) bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan bangsa. Kemajuan suatu negara ditentukan oleh kualitas pendidikannya, semakin tinggi kualitas pendidikan negara tersebut maka semakin maju pula negara tersebut dan sebaliknya. Namun, proses ini tidak bisa dinikmati dalam waktu singkat. Didukung oleh Krissantono (2013) yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang tidak dapat dinikmati secara instan, namun pendidikan merupakan proses bisnis untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas untuk masa depan. Pendidikan membentuk manusia menjadi makhluk yang cerdas dan berwawasan luas dalam kehidupannya.

UU No. 20 2003 tentang sistem pendidikan nasional, mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, dan keluhuran budi. karakter dan keterampilan yang mereka butuhkan. , bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Guru merupakan komponen pendidikan, memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan pendidikan. Guru harus menjalankan tugasnya sebagai pendidik secara profesional, termasuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan terlibat dalam aktivitas siswa. Hal ini dapat merangsang minat belajar siswa sehingga dapat lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menggunakan dan mengembangkan bahan ajar yang semenarik dan sekreatif mungkin. Sesuai dengan pendapat Yuntawati dan Aziz (2015) bahwa guru yang kreatif dan

profesional dalam mengelola proses pembelajaran harus mampu menggunakan dan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Media yang digandrungi siswa SD adalah playable, karena dunia siswa SD adalah dunia game. Maka untuk menarik perhatian siswa dengan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, termasuk mengajak siswa bermain sambil belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Karimah (201) bahwa salah satu upaya untuk menciptakan situasi belajar yang positif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar adalah dengan mengajak siswa bermain sambil belajar. Namun jika metode pengajaran guru masih monoton dalam menjelaskan materi pembelajaran, seperti tidak menggunakan materi pembelajaran yang menarik atau tidak diselingi dengan permainan, siswa kurang tertarik untuk belajar.

Hal ini sama dengan yang terjadi di SDN Ciptamarga II dimana pada tahun proses pembelajaran guru tidak menggunakan materi permainan yang menarik yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan tidak relevan dengan aktivitas siswa. Guru hanya menggunakan media buku, sedangkan semua siswa di kelas I , total 25 siswa, lebih memilih untuk berpartisipasi ketika diselingi dengan media dan permainan yang menyenangkan dan penuh warna. Membuat siswa kurang tertarik dan bosan karena pembelajaran cenderung didominasi oleh guru dan kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran. Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi awal terhadap peneliti di sekolah tersebut melalui wawancara dengan siswa kelas 1 dan guru kelas 1 SDN Ciptamarga II Sehingga menarik perhatian siswa dalam penggunaan media bacaan dalam pembelajaran. proses sangat penting, karena dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar. Membaca media dapat membantu membuat lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan mendukung. Hal ini sesuai dengan pandangan (Batul, 2018) bahwa media yang dikembangkan harus menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga . siswa dapat fokus dan memahami materi yang disajikan. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus selalu produktif, kreatif dan inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Menurut data pengamatan awal, alternatif mencakup penggunaan Media Game Tangga Pintar adalah sebuah media yang terdiri dari bentuk menyerupai tangga tiga dimensi menyerupai tangga pada umumnya. Media holografik Jonkenedi (Yuli dan Muslimah, 2018) merupakan media yang tepat untuk meningkatkan aktivitas siswa karena penyajiannya yang spesifik dan menghindari kata-kata kotor, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Media Tangga Pintar dilengkapi dengan gambar lucu sebagai alat berhitung. Hal ini untuk memastikan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media

bermain sambil belajar. Anak usia sekolah dasar masih dalam tahap berpikir aktif konkret, sehingga membutuhkan dukungan khusus dalam proses belajar mengajar. media bermain dalam bentuk tiga dimensi dengan penggunaan model permainan memenuhi dua karakteristik, yaitu siswa berperan aktif dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Hal ini memberikan inspirasi untuk mengembangkan alat bantu tangga pintar berupa tangga tiga dimensi untuk pembelajaran tematik yang dapat digunakan untuk permainan. Yuli dan Muslimah (2018) menjelaskan bahwa mendukung permainan tangga pintar memiliki persamaan operasi dasar yang sama dengan penelitian sebelumnya 5, memanjat setiap tangga berarti angka lagi. Dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa tingkat rendah. Namun media 3D Lightning yang dikembangkan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu media Lightning selain digunakan untuk juga dapat digunakan untuk pembelajaran topikal. Dari segi materi dan tampilan juga terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, media Lightning 3D juga dapat digunakan untuk permainan yang melibatkan dua anak atau lebih, sedangkan pada penelitian sebelumnya digunakan secara individual untuk materi tambahan saja. Cara bermainnya adalah pelemparan dadu terlebih dahulu kali untuk menentukan angka yang akan ditambahkan, kemudian pemain ke menempatkan kartu bernomor pada timbangan pintar sesuai dengan angka atau angka dadu yang dilempar oleh lemparan pertama. Kemudian anak pertama menghitung atau menjumlahkan dua bilangan yang teridentifikasi menjadi dengan menggunakan Petir dan anak tersebut secara bersamaan menjawab soal pembelajaran bertema yang terdapat pada anak tangga sesuai dengan bilangan yang dijumlahkan satu sama lain, begitu seterusnya secara bergantian.

Metode

Metode yang di gunakan pelaksanaan kuliah kerja nyata ini menggunakan metode kualitatif yang dimana kegiatan ini dilakukan dengan observasi terkait pengembangan media belajar Pada Siswa Kelas I Melalui Kegiatan tanya jawab dengan tujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Pada Siswa Sekolah Dasar yang dilakukan oleh mahasiswa KKN program studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang pada hari sabtu tanggal Dua Puluh Tiga bulan Juli tahun 2022 yang dilaksanakan di SDN ciptamarga II, Desa ciptamarga, Kecamatan Jayakarta, Kabupaten Karawang. Kegiatan ini berupa mewarnai Pada Siswa Kelas I SDN Ciptamarga II

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan ini dilakukan pada saat Kuliah Kerja Nyata (KKN) di hari Sabtu, 23 Juli 2022. Kegiatan ngajar mengajar menerapkan media tangga pintar dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan pemahaman pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan agar siswa mampu memahami materi tersebut dengan bantuan media yang sangat mudah.

Media pembelajaran merupakan alat yang menawarkan/mendeskripsikan pendapat belajar. (Rostina, 2013) juga menyatakan bahwa “ Media Pembelajaran menjadi pemberi informasi pada aktivitas pengajaran”. Senada dengan pernyataan diatas, (Indriana, 2011) juga menyampaikan bahwa “Media Pengajaran merupakan pemberian pembelajaran menggunakan alat komunikasi untuk mengungkapkan pelajaran secara konkret. Media yang digunakan dapat membantu anak anak menyelesaikan masalah mereka. Berbagai cara yang dapat membantu anak mengatasi masalah seperti; (1) Penggunaan media kantong bilangan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menentukan nilai tempat bilangan(Yuni, 2019); (2) Media papan bilangan, edia ini sesuai diberikan dalam materi nilai tempat(Febrician, R., 2019)serta (3) Media tangga pintar.Media tangga pintar ini sudah banyak diteliti oleh peneliti terdahulu antara lain oleh(Putra, R, E., & Clara, 2020); (Maulidiyah, Nurul Khikmah, 2019); (Yuli, 2018), media ini dirasa layak dan efektif digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar baik pada pembelajaran bobot satuan maupun operasi hitung bilangan yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan. Jadi, dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media ini cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi nilai tempat. Media tangga adalahalattiga dimensi yang dirancangedemikian rupa sepertitangga(Yuli, 2018). Media ini dibuat dengan kode warna tertentu sesuai dengan nilai tempat bilangan serta dilengkapi dengan kartu angka dan kartu nilai angka yang juga diberi warna sesuai nilai tempat bilangan. Media ini memiliki kelebihan antara lain dapat meningkatkan keaktifan siswa yang membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran, menarik perhatian dan bersikap konkrit. Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti memutuskan memakan media tangga ini dalam membantu anak memahami materi tentang nilai tempat bagi siswa kesulitan belajar berhitung. Berikut dibawah ini dilampirkan gambar media tangga pintar.



Pengenalan bahan ajar

Kesimpulan dan Rekomendasi

Penelitian yang telah dilakukan di SDN Ciptamarga II terhadap penggunaan media tangga pintar pada siswa kesulitan belajar berhitung dalam kemampuan menentukan nilai tempat bilangan disimpulkan dapat meningkat. Analisis keseluruhan kondisi terjadi peningkatan terhadap kemampuan siswa dalam menentukan nilai tempat bilangan bagi siswa kesulitan belajar berhitung melalui pemberian intervensi atau obat menggunakan media tangga pintar ini.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa media tangga pintar ini dapat memberikan hasil yang baik dalam menentukan nilai tempat bilangan pada siswa dengan keterbatasan dalam berhitung di kelas I di Sekolah Dasar Negeri Ciptamarga II Desa Ciptamarga Kecamatan Jayakarta Kabupaten Karawang.

Daftar Pustaka

- Yuli, V. E. M. 2018. *Pengembangan Media PembelajaranTangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 11
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA.Press.
- Jarmita, Ni. (2015). *Kesulitan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas Awal Sekolah Dasar*.Journal Pendidikan, 1–16.
- Kasmawati, & I. 2018. *Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Anak Diskalkulia*. Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus,