

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II MI AL-AZHAR MENGANTI GRESIK

Lidya Septiani ¹ Ria Resti Fauziah ² Moh. Heri Prianto ³

Institut Al Azhar Menganti Gresik

Abstrak: Hasil belajar adalah sebuah prestasi yang di capai peserta didik dalam kemampuan penguasaan sejumlah materi pembelajaran Pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian seharusnya peserta didik memahami konsep perkalian guna untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Namun, penelitian yang dilakukan di MI Al-Azhar menunjukkan bahwasannya pada pembelajaran matematika materi perkalian tidak semua peserta didik memahami konsep perkalian karena tidak ada penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan benda konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran papan perkalian dengan menggunakan benda konkret, menguji kepraktisan media pembelajaran, dan menguji keefektifan media pembelajaran. Media pembelajaran papan perkalian ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di MI Al-Azhar Menganti Gresik. Peneliti menggunakan jenis penelitian RnD dengan model ADDIE dengan menggunakan instrumen penelitian observasi, angket respon peserta didik, serta tes pemahaman pretest dan posttest pada peserta didik. Hasil dari pengembangan media papan perkalian ini pada uji kelayakan memiliki skor presentase rata-rata 96,8% artinya media pembelajaran papan ini sangat baik atau sangat layak digunakan. Kemudian hasil dari uji kepraktisan mendapat presentase 98% dari hasil keterlaksanaan pembelajaran dan 96,2% dari angket respon peserta didik. yang artinya media ini praktis digunakan. Selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan bukti uji n gain dari test pemahaman pretest dan posttest yang memiliki skor rata-rata 0,79 yang artinya peserta didik mengalami peningkatan setelah digunakannya media pembelajaran papan perkalian.

Kata Kunci: Media Papan Perkalian, Hasil Belajar.

¹Lidya Septiani, Email: lidyaseptianni20@gmail.com

²Ria Resti Fauziah, Email: fauziahriaresti@gmail.com

³Moh. Heri Prianto, Email: heribalkis@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Artinya setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan karena pendidikan juga tidak akan ada habisnya. Secara umum pendidikan memiliki arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri pada tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.⁴ Sehingga menjadi seseorang yang terdidik itu sangatlah penting. Manusia di didik menjadi orang yang berguna bagi nusa, bangsa, dan negara. Perubahan pola pendidikan yang terasa pada saat ini merupakan salah satu ciri era globalisasi. Pada era ini dibuktikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan (*science*) dan teknologi (*technology*).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang didapat peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Ricardo & Meilani yaitu (1) ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran maupun penyampaian informasi, (2) ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.⁵ Matematika adalah suatu sarana untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri untuk melihat menggunakan hubungan-hubungan. Dalam pembelajaran matematika, siswa harus mampu menemukan secara mandiri berbagai pengetahuan yang diperlukan dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar harus dimulai dari hal konkret berdasarkan pada kegiatan. Karena itulah menjadi tanggung jawab bagi seorang pendidik untuk mencari penyelesaian masalah melalui inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran di kelas salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami.⁶ Penggunaan media pembelajaran juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena adanya inovasi sehingga pelaksanaan proses pembelajaran menarik.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan pendidik di kelas II MI Al-Azhar Menganti mengenai pembelajaran matematika pada materi perkalian. Beliau menjelaskan bahwasannya Salah satunya pada pembelajaran matematika khususnya materi perkalian. Saat pembelajaran berlangsung tentunya ada penghambat, salah satunya pada saat memahami konsep dan berhitung. Tidak

⁴ Yayan Alpian dkk., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (15 Agustus 2019): 66–72, <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>.

⁵ Ricardo Ricardo dan Rini Intansari Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (31 Agustus 2017): 79, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.

⁶ Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>. *Journal on Education*.

semua peserta didik memahami konsep perkalian. Selain itu terdapat permasalahan lain yaitu kelemahan dalam berhitung, dan tidak menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan benda yang konkret. Pendidik kurang maksimal dalam pengajarannya karena tidak ada penggunaan media pembelajaran. Dengan masalah tersebut Sehingga hal tersebut juga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang tidak semuanya mendapatkan nilai yang bagus. Agar tercapainya tujuan pembelajaran maka guru juga harus mengetahui hasil belajar peserta didik. Guru dapat melakukan evaluasi agar mengetahui hasil belajar peserta didik.⁷

TINJUAN PUSTAKA

Media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁸ Media pembelajaran juga sangat memudahkan peserta didik ketika belajar karena media juga dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata. Selain itu media pembelajaran juga sebagai sumber belajar peserta didik. Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut para ahli pendidikan matematika memaparkan bahwasannya matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (pattern) dan tingkatan (order). Implikasinya guru matematika harus memfasilitasi peserta didik untuk belajar berpikir melalui keteraturan yang ada.

Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai peserta didik dalam akademik melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.⁹ Pada saat pembelajaran biasanya seorang guru atau pendidik menciptakan tujuan pembelajaran. Agar tercapainya tujuan pembelajaran maka guru juga harus mengetahui hasil belajar peserta didik. Guru dapat melakukan evaluasi agar mengetahui hasil belajar peserta didik.¹⁰

Pada proses belajar terdapat teori-teori belajar, salah satunya teori belajar kognitif. Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan atau bisa disebut dengan istilah Research and Development (RnD). Peneliti

⁷ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm.5.

⁸ Satrianawati, media dan Sumber Belajar, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 8.

⁹ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa" 08, no. 02 (2020), <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1758/889>.

¹⁰ Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm.5.

menggunakan model ADDIE. Pada model ini terdapat 5 tahap yaitu (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹¹ Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan juga pembelajaran. Metode ini juga bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan data validitas, data kepraktisan, dan data keefektifan. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi media pembelajaran papan perkalian, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran papan perkalian, dan lembar soal *pretest* dan *posttest*.¹²

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kuantitatif. Penilaian dari lembar validasi para ahli maupun guru dan angket respon peserta didik berpedoman pada penggunaan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skala Likert¹³

Skor	Kategori
4	Sangat valid
3	Valid
2	Kurang valid
1	Tidak valid

Berdasarkan kriteria hasil validasi, media pembelajaran dikatakan layak digunakan jika mendapatkan kategori “valid”

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan perangkat ini dilakukan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran papan perkalian yang dilakukan pada kelas II di MI Al-Azhar Menganti Gresik. Media ini dikembangkan sesuai dengan materi perkalian yang ada pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran papan perkalian menunjukkan tingkat validitas, kepraktisan, serta keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti akan diuji kevalidannya dengan melakukan validasi kelayakan media pembelajaran dan perangkat ajar. Validasi media pembelajaran dan perangkat ajar ini dilakukan oleh validator yang ahli pada bidangnya. Perangkat

¹¹ Wahyudin Darmalaksana, “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan,” UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020

¹² Fauziah, Ria Resti. "Pengaruh Model Childrean Learning in Science (CLIS) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di UPT SDN 207 Gresik." *El-Miaz: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar* 4.1 (2024): 8-13.

¹³ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)

pembelajaran yang akan divalidasikan mencakup modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan soal *pretest* dan *posttest*.

Hasil validasi yang diujikan kepada oleh validator mendapatkan nilai yang bagus. Terbukti media pembelajaran papan perkalian mendapat presentase 96,8%. Validitas inggi ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran telah memenuhi standar kualitas dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media papan perkalian dikembangkan sesuai dengan teori Piaget, yang menekankan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan alat peraga yang mendukung pemahaman konsep secara lebih nyata.

Selain itu media pembelajaran papan perkalian juga diujikan kepraktisannya. Kepraktisan ini diuji melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran serta angket respon peserta didik. Hasil menunjukkan observasi keterlaksanaan pembelajaran mendapat rata-rata skor 98%, serta angket respon peserta didik yang mendapat skor 96,2% dari kelas A dan 95,6% dari kelas B. Hasil ini membuktikan bahwa media ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa, serta menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media pembelajaran papan perkalian juga diujikan melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus N-Gain. Hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman konsep perkalian dengan rata-rata 0,79 (kategori tinggi). Artinya, penggunaan media pembelajaran papan perkalian terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.¹⁴

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran papan perkalian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran papan perkalian ini dikatakan sangat valid dengan bukti skor rata-rata presentase 96,8% yang termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan. Sedangkan perangkat pembelajaran yang mencakup modul ajar, bahan ajar, LKPD, serta soal *pretest* dan *posttest* juga valid untuk digunakan.

Aspek kepraktisan ini diambil dari data observasi dan angket respon peserta didik. Hasil yang diperoleh dari observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah 98%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik yang dilakukan oleh kelas II A mendapat 96,2% dan kelas II B mendapat 95,6%. Dari hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran papan perkalian praktis digunakan.

Aspek ini diambil dari data hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh kelas II A dan B yang memiliki rata-rata 0,79. Artinya media pembelajaran papan perkalian dinyatakan efektif untuk digunakan karena dibuktikan pada tes

¹⁴ Yuliana, Ivo, Nur Jannah Wanda Hamidah, and Ria Resti Fauziah. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN E-LEARNING MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI AL-AZHAR MENGANTI GRESIK." (2021): 102-106.

pemahaman *pretest* dan *posttest* yang memiliki peningkatan kemampuan hasil belajar pada peserta didik kelas II MI Al-Azhar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Fahmy, Z., & Fauziah, R. R. (2023). Implementation Of Values In Character Education Surah Al-Ahzab Verse 21 Perspective Of Tafsir Al-Misbah. *Journal of Social Science and Economics*, 2(1), 1-17.
- Fauziah, Ria Resti. "Pengaruh Model Childrean Learning in Science (CLIS) Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di UPT SDN 207 Gresik." *El-Miaz: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar* 4.1 (2024): 8-13.
- Ricardo, Ricardo, dan Rini Intansari Meilani. "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (31 Agustus 2017): 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana, 2016).
- Syukri, Rohati, Sri Winarni, dan Rafi Hidayat. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra." *EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (8 November 2018): 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (22 Januari 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, dan Nizmah Maratos Soleha. "PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA." *JURNAL BUANA PENGABDIAN* 1, no. 1 (15 Agustus 2019): 66–72. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>.
- Yuliana, Ivo, Nur Jannah Wanda Hamidah, and Ria Resti Fauziah. "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN E-LEARNING MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI AL-AZHAR MENGANTI GRESIK." (2021): 102-106.
- Zubaidah, Siti. "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran," t.t.