



Media Pembelajaran: Ular Tangga Matematika “Pecahan”

Wilsa Gustavia¹, Zulmi Aryani²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²STKIP Widyaswara Indonesia

¹wilsagustavia@gmail.com, ²aryanizulmi@gmail.com

Abstract

This journal aims to create an interesting learning media for Class 3 Mathematics, Fraction Material. In making learning media in this journal, the use of the demonstration method is one of the appropriate methods to explain or demonstrate a process, concept or way of working in making this learning media. So that it can provide a clearer understanding to participants or research objects. The use of learning media is very effective in attracting students' motivation, enthusiasm and interest in learning, because it can be a solution so that learning does not feel boring. Learning Media "Mathematical Snakes and Ladders: Fractions" is an answer in the teaching process for 3rd grade elementary school teachers in Mathematics for Fractions material. Because Snakes and Ladders Mathematics: Fractions is not only a learning medium but also has games to make learning fun.

Keywords: *learning media, Fraction, Students*

Abstrak

Jurnal ini memiliki tujuan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Matematika Kelas 3 Materi Pecahan. Dalam pembuatan media pembelajaran pada jurnal ini, penggunaan metode demonstrasi merupakan salah satu metode yang tepat untuk menerangkan atau memperagakan suatu proses, konsep, atau cara kerja dalam pembuatan media pembelajaran ini. Sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada peserta atau objek penelitian. Penggunaan media pembelajaran sangat efektif dalam menarik motivasi, semangat dan minat belajar siswa, karena dapat menjadi solusi agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Media Pembelajaran “Ular Tangga Matematika:Pecahan” adalah sebuah jawaban dalam proses mengajar bagi guru kelas 3 Sekolah Dasar Mata Pelajaran Matematika untuk materi Pecahan. Karena Ular Tangga Matematika:Pecahan bukan hanya media pembelajaran tetapi juga ada permainan agar pembelajaran terasa menyenangkan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Pecahan, Siswa*

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika seringkali dianggap sebagai materi yang sulit dan tidak menarik bagi siswa. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat membuat proses belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Kurangnya minat siswa dalam mempelajari matematika dapat berdampak pada prestasi belajar yang rendah. Selain itu, pembelajaran matematika yang monoton dan tidak menarik dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi.

Musfiqon dalam Hasan, dkk. (2021:27) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi

pembelajaran agar efektif dan efisien. Sumantri dalam Lukma dan Nurjanah (2023:11) menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran yaitu. Pertama, mudahnya peserta didik memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu. Kedua, pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi disediakan untuk lebih meningkatkan minat belajar peserta didik. Ketiga, mengembangkan sikap dan keterampilan khusus di bidang teknologi. Keempat, ciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan peserta didik. Sudjana dan Rivai dalam Pagarra, Hamzah, dkk. (2022:20) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: Pertama, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Keempat, Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Maka dari itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran Ular Tangga Matematika “Pecahan” agar pembelajaran tentang pecahan pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar dapat menarik dan menyenangkan dipelajari di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi

siswa dalam mempelajari matematika dengan materi “Pecahan”. Media ini diharapkan dapat membuat proses belajar matematika menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu guru matematika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Penelitian ini hanya fokus pada pengembangan media pembelajaran ular tangga matematika untuk siswa sekolah dasar.

Materi Matematika tentang Pecahan Kelas 3 Sekolah Dasar

1. Pecahan menyatakan bagian dari keseluruhan. Pecahan juga dapat menyatakan bagian dari sekelompok benda
2. Pecahan dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$, a disebut sebagai pembilang dan b disebut sebagai penyebut.
3. Macam-macam pecahan yaitu pecahan biasa, pecahan campuran, pecahan desimal, dan pecahan persen.
4. Mengubah pecahan biasa ke pecahan campuran dan sebaliknya, mengubah pecahan desimal ke pecahan persen dan sebaliknya, dan sebagainya.
5. Memberikan pemahaman soal cerita terkait pecahan kepada siswa.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah

metode penelitian yang bertujuan untuk menerangkan atau memperagakan suatu proses, konsep, atau cara kerja dalam suatu situasi tertentu untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada peserta atau objek penelitian (Yitu, dkk. 2023).

Dalam konteks ini, peneliti menunjukkan langsung langkah-langkah atau tahapan yang perlu dilakukan, disertai penjelasan untuk memperjelas materi atau konsep yang disampaikan. Memberikan gambaran visual yang jelas untuk memudahkan pemahaman materi. Menurut Rahman (2020) metode demonstrasi merupakan metode yang menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung obyek atau cara melakukan sesuatu sehingga dapat mempelajarinya secara proses.

Demonstrasi dapat digunakan pada semua mata pelajaran disesuaikan dengan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapainya. Adapun tujuan dari metode demonstrasi, yaitu 1) memberikan gambaran visual yang jelas untuk memudahkan pemahaman materi, 2) menarik perhatian peserta melalui proses pengamatan langsung dan 3) meningkatkan keterampilan praktis atau motorik peserta jika mereka diikutsertakan dalam praktik.

Dalam konteks media pembelajaran, metode demonstrasi bisa digunakan untuk menunjukkan bagaimana "Ular Tangga Matematika "Pecahan"" bekerja dalam pembelajaran Pecahan di kelas 3 untuk melihat kemampuan siswa pada materi tersebut.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Media Pembelajaran Ular

Tangga Matematika "Pecahan"

Nama Media : Ular Tangga Matematika "Pecahan"
Mata Pelajaran : Matematika Kelas 3
Materi : Pecahan

Tujuan Pembelajaran Pecahan:

- Siswa dapat menjelaskan pengertian pecahan dan bagian-bagiannya.
- Siswa dapat menulis pecahan sederhana dan kompleks.
- Siswa dapat menghitung operasi dasar pecahan dengan benar.
- Siswa dapat mengubah bentuk pecahan menjadi bentuk desimal dan persentase.
- Siswa dapat menerapkan konsep pecahan dalam masalah sehari-hari dengan benar.

Deskripsi Media:

Media pembelajaran ini yaitu Ular Tangga Matematika "Pecahan" merupakan alat peraga visual yang menyajikan bermain sambil menjawab soal-soal materi pecahan yang tersedia pada kolom-kolom permainan ular tangga tersebut. Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika "Pecahan" ini dirancang persis seperti ular tangga mainan anak-anak sebenarnya. Dalam Ular Tangga Matematika "Pecahan" dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih siswa, bisa dimainkan oleh perorangan ataupun berkelompok. Tergantung kesepakatan antara guru dengan siswa.

2. Alat dan bahan untuk membuat Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika "Pecahan"

Alat :

- Gunting
- Lem kertas
- Penggaris

- d. Kertas duplex
- e. Pensil crayon
- f. Lego sebagai pemain dalam ular tangga

Bahan :

- a. Kertas HVS
- b. Print out soal dan petunjuk soal
- c. Print out angka 1-36
- d. Print out gambar ular dan tangga
- e. Print out gambar bintang
- f. Print out punishment bagi yang kalah
- g. Permen sebagai reward bagi yang menang
- h. Soal Pada media dan reward

Petunjuk soal!

No. 3: Sebutkan lambang dari pecahan sederhana tersebut!

No. 5: Ada 4 macam pecahan. Sebutkan!

No. 10: Bagian yang berwarna merah. Jika ditulis dalam bentuk pecahan yaitu...

No. 12: Sebutkan pecahan yang paling sederhana dari pecahan tersebut!

No. 14: Bagian yang berwarna hijau. Jika ditulis dalam bentuk pecahan yaitu...

No. 16: Sebutkan bentuk pecahan campuran dari pecahan tersebut!

No. 24: Sebutkan bentuk persen dari pecahan decimal tersebut!

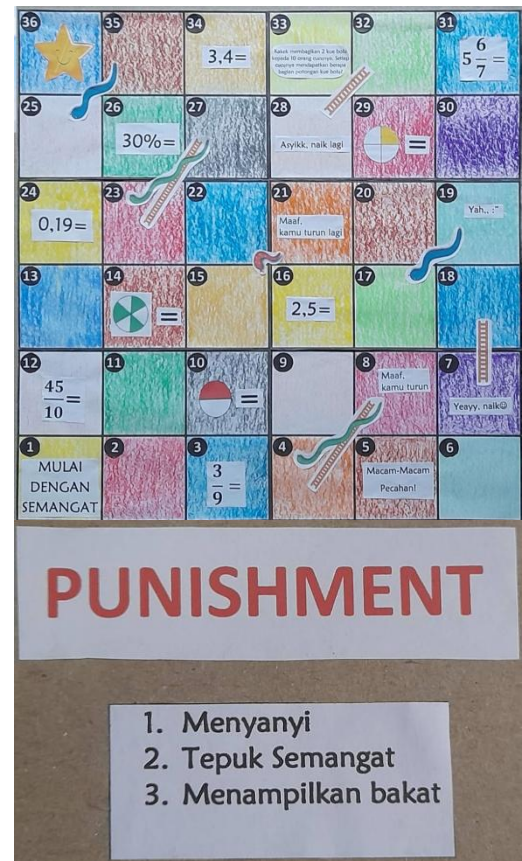
No. 26: Sebutkan bentuk pecahan decimal dari persen tersebut!

No. 29: Bagian yang berwarna kuning. Jika ditulis dalam bentuk pecahan yaitu...

No. 31: Sebutkan bentuk pecahan biasa dari pecahan campuran tersebut!

No. 33: .../... bagian

No. 34: Sebutkan bentuk pecahan biasa dari pecahan decimal tersebut!



3. Langkah-langkah Pengerjaan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika "Pecahan"

- a. Siapkan semua alat dan bahan yang diperlukan
- b. Potong kertas duplex sesuai ukuran
- c. Print semua bahan yang diperlukan
- d. Warnai kotak-kotak dengan crayon
- e. Gunting dan tempel semua print out yang telah diprint
- f. Buat kotak dadu dengan kertas duplex yang berlebih. Lalu beri bulatan pada kotak tersebut dari angka 1-6.

4. Metode Pemakaian Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika: Pecahan

- a. Pengantar Materi
Mulailah dengan menjelaskan kepada siswa tentang pentingnya

mempelajari materi Pecahan. Tanyakan kepada siswa tentang pengalaman mereka dalam pemahaman Pecahan sebelumnya

- b. Pemberian Materi Pecahan
Berikan pemahaman pembelajaran tentang Pecahan yang lebih lengkap sesuai tujuan pembelajaran yang ada
- c. Pengenalan Media
Perkenalkan media Ular Tangga Matematika: Pecahan sekaligus permainan dalam proses belajar di kelas.
- d. Demonstrasi Penggunaan
Lakukan demonstrasi dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok. Satu persatu bergantian untuk mewakili permainan. Setiap siswa mendapatkan jatah untuk bermain Ular Tangga Matematika: Pecahan
- e. Aktivitas dalam permainan
Setiap permainan ada soal di dalamnya. Apabila berhenti di tempat soal, wajib menjawab soal. Jika tidak dapat, belum bisa lanjut untuk langkah selanjutnya. Bagi yang sampai di angka 36 artinya menang. Mereka akan mendapatkan reward “permen” yang diberi oleh guru.
- f. Diskusi dan Refleksi
Minta kesimpulan apa saja yang siswa pahami terkait Materi Pecahan.
- g. Penutup
Akhir sesi dengan merangkum kembali konsep materi Pecahan. Berikan dorongan kepada siswa untuk terus berlatih memahami pembelajaran Pecahan.

Contoh Gambar:



Gambar 1. Media Ular Tangga Matematika “Pecahan”

D. Kesimpulan

Media Ular Tangga Matematika: Pecahan merupakan alat penunjang pembelajaran yang diciptakan mirip dengan permainan Ular tangga sebenarnya dengan warna yang menarik. Media Ular Tangga Matematika: Pecahan bertujuan untuk menunjang siswa dalam kegiatan belajar Matematika. Media ini dilengkapi dengan soal-soal tentang pecahan di dalamnya, disertai juga dengan reward dan punishment agar siswa bersemangat bermain serta berusaha menjawab soal dengan benar untuk mendapatkan reward yang ada. Adapun Tujuan Pembelajaran Pecahan yaitu: 1) Siswa dapat menjelaskan pengertian pecahan dan bagian-bagiannya. 2) Siswa dapat menulis pecahan sederhana dan kompleks. 3) Siswa dapat menghitung

operasi dasar pecahan dengan benar. 4) Siswa dapat mengubah bentuk pecahan menjadi bentuk desimal dan persentase. 5) Siswa dapat menerapkan konsep pecahan dalam masalah sehari-hari dengan benar. Langkah-langkah pengerjaan media pembelajaran Ular Tangga Matematika: Pecahan sebagai berikut: 1) persiapan bahan, 2) menggunting print out desain ular tangga, 3) menggambar kotak ular tangga, 4) menempel soal, 5) menempel reward dan punishment, dan sebagainya. Metode pemakaian media pembelajaran Ular Tangga Matematika: Pecahan sebagai berikut: 1) pengantar materi, 2) pemberian materi pecahan, 3) pengenalan media, 4) demonstrasi penggunaan, 5) aktivitas dalam permainan, 6) diskusi dan refleksi, 7) penutup.

E. Daftar Pustaka

- Hasan, M. Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Lukma, Hazarin N & Nurjanah. (2023). *Media Pembelajaran Digital*. Jateng: Penerbit Underline
- Pagarra, Hamzah. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rahman, D. (2020). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik: Jurnal Pendidikan BINANIAGA, (1).52.
- Yitu, Angela Mersi. Dkk. (2023). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran IPA Kelas III SD*. Jurnal Citra Pendidikan Anak, 2(1), 73-81.