



Peran Media Papan Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SD

Anisa Nusma Dwi Lestari¹, Zulmi Aryani²

¹² STKIP Widyaswara Indonesia

lanisanusma99618@gmail.com, 2aryanizulmi@gmail.com

Abstract

Multiplication board media is a tool used to convey repetitive multiplication material, by using multiplication board media can train children to think quickly and more easily in understanding the concept of multiplication. At the age of elementary school students (7-8 years to 12-13 years). According to Piaget's cognitive theory, it is included in the concrete operational stage. Based on this cognitive development, elementary school age children generally have difficulty understanding abstract mathematics. The results of the comparison of students who understand mathematics subjects are 40%, while most students who do not understand are 60%. Through this multiplication board media, it is hoped that grade III students will be able to think actively in understanding the concept of multiplication so that students can improve their mathematics learning outcomes.

Keywords: *Mathematics Learning, Multiplication Board Media, Learning Outcomes.*

Abstrak

Media papan perkalian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, dengan menggunakan media papan perkalian dapat melatih anak berpikir cepat dan lebih mudah dalam memahami konsep perkalian. Pada usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun). Menurut teori kognitif piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Hasil perbandingan peserta didik yang memahami mata pelajaran matematika yaitu 40%, sedangkan kebanyakan siswa yang tidak memahami yaitu 60%. Melalui media papan perkalian ini, diharapkan siswa kelas III mampu berpikir aktif dalam memahami konsep perkalian agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata kunci: *Pembelajaran Matematika, Media Papan Perkalian, Hasil Pembelajaran.*

A. Pendahuluan

Menurut Adam dan Muhammad
Taufik Syastra (2015) media

pembelajaran adalah segala sesuatu baik
berupa fisik maupun teknis dalam proses
pembelajaran yang dapat membantu guru
untuk mempermudah dalam

257

menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di lingkup Sekolah Dasar. Mata pelajaran Matematika diberikan kepada siswa mulai dari tingkat SD untuk membekali mereka dalam memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Saputro, 2018).

Menurut Sundayana (2016) Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya Matematika pada ranah akademik. Pada beberapa Sekolah Dasar masih ada siswa yang ketinggalan dalam menangkap materi dari maksud perkalian sehingga dibutuhkan media yang mampu membantu dan memperlancar proses pembelajaran. Pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika yaitu penanaman konsep dasar dapat dilakukan dengan jembatan yang menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep matematika yang abstrak maka dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir peserta didik, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan. Proses mengitung suatu kegiatan yang menarik jika dilakukan dalam suasana bermain.

Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep dasar perkalian dan pembagian pada mata pelajaran matematika. Peran

media ini diharapkan dapat memberi pemahaman siswa secara menyeluruh pada sub-bab berikutnya tanpa ada masalah pada perkalian serta media ini menjadi salah satu solusi untuk memecahkan masalah perkalian dengan cara memperagakan tentang bagaimana suatu bilangan itu dikali sehingga siswa dapat mengetahui secara pasti atau konkretnya mengenai asal mula terhitungnya hasil dari suatu perkalian.

Media papan pintar perkalian adalah alat berupa papan yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian agar dapat merangsang pemahaman dan minat siswa dalam belajar. Media papan pintar perkalian ini menggunakan lidi sebagai alat hitung.

Menurut Khamidin (2017), Media papan perkalian adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi perkalian berulang, berupa papan yang berlapis flanel. Melalui media pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi perkalian. Menggunakan media nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, sebab siswa akan lebih memahami materi yang akan disampaikan.

Konsep pembelajaran dengan menggunakan media papan pintar perkalian suatu cara yang digunakan guru dalam model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara langsung. Media papan pintar perkalian dapat dilaksanakan pada pembelajaran matematika kelas 3.

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika (Dewi dan Yuliana, 2018). Media pendidikan dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan (Sundayana, 2016).

Daryanto (2016) mengatakan media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran akan ada interaksi antara guru dengan siswa dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran. Pembelajaran akan membosankan ketika guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran (Nugraheni, 2017). Hal ini disebabkan karena karakteristik anak kelas rendah masih pada tahap operasional konkrit. Menurut Ulfah (2013) belajar menggunakan media bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah studi pustaka. Menurut (Handayani, 2019) mengemukakan bahwa studi pustaka atau literature review merupakan salah satu teknik pengumpulan data sebagai referensi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih ke arah penelitian-penelitian serupa yang relevan dengan cara membaca, mempelajari, dan mendalami literatur tersebut. Dapat disebutkan Kembali bahwa studi Pustaka atau literatur review adalah bagian dari sebuah karya tulis ilmiah yang memuat pembahasan-pembahasan penelitian yang dijelaskan

oleh penulis dalam karya tulis tersebut. Studi Pustaka menempati posisi yang tak kalah penting dari hasil penelitian, karena studi pustaka memberikan gambaran awal yang kuat, mengapa sebuah penelitian harus dilakukan dan apa saja penelitian-penelitian lain yang telah dilakukan (Hendrawan, 2019).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Media Pembelajaran Media Papan Perkalian

Nama Media : Papan
Perkalian
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas 3
Materi : Perkalian

2. Tujuan Pembelajaran

- Memahami konsep perkalian
- Meningkatkan kemampuan hitung
- Meningkatkan logika dan pemecahan masalah.

3. Alat dan Bahan

- Styrofoam (sebagai papan dasar)
- Stik eskrim (untuk penanda atau pointer)
- Lem (untuk merekatkan kertas origami pada styrofoam)
- Gunting (untuk memotong kertas origami sesuai ukuran)
- Angka Cetak (untuk memberi penomoran angka)
- Doble tip (untuk merekatkan angka)
- Kertas origami (untuk membuat kantong-kantong angka).

4. Langkah Pembuatan Media

- Siapkan kertas origami
Potong kertas origami menjadi ukuran kecil, kemudian lipat

menjadi kantong kecil yang bisa membuat angka-angka, lalu lekatkan menggunakan doble tip di bagian belakang kantong.

- b. Tempelkan angka
Tempelkan angka-angka (1 hingga 10) pada kantong origami yang sudah di buat. Kantong ini nantinya akan memuat angka yang bisa digeser atau dipindah-pindahkan sesuai kebutuhan dalam operasi perkalian.
- c. Buat kolom perkalian
Siapkan beberapa potongan kertas origami lainnya yang akan diberi angka untuk operasi perkalian (misalnya 1x1 hingga 10x10)
- d. Tempelkan pada styrofoam
Tempelkan semua kantong angka pada styrofoam sesuai susunan tabel perkalian. Gunakan lem untuk merekatkan kertas origami pada papan styrofoam sehingga tidak mudah terlepas.
- e. Berikan penanda (opsional)
Buat penanda menggunakan stik es krim yang di tempelkan pada angka-angka tertentu sebagai alat bantu visual bagi siswa saat belajar mengalikan angka-angka.

5. Cara Penggunaan Media Papan Perkalian

Guru atau siswa dapat menggunakan stik es krim sebagai petunjuk untuk memilih angka yang akan dikalikan pada papan styrofoam. Siswa dapat mencoba menghitung hasil perkalian sambil menunjuk angka, sehingga lebih memahami konsep perkalian melalui praktik langsung. Media ini membuat siswa belajar melalui pengalaman visual dan sentuhan, memperkuat daya ingat

mereka terhadap tabel perkalian, dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Media Papan Perkalian

D. Kesimpulan

Penggunaan media perkalian dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 3 SD. Media perkalian yang digunakan berupa alat bantu visual dan interaktif, seperti kartu perkalian, diagram, dan aplikasi online, dapat membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media perkalian memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

E. Daftar Pustaka

- Adam, M. Y., & Syastra, M. T. (2015). Media Pembelajaran. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, K., & Yuliana, L. (2018). Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Handayani, D. (2019). Teknik Penelitian:

- Studi Pustaka. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Hendrawan (2019). Metodologi Penelitian. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Khamidin, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Nugraheni, D. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 6(2).
- Saputro, D. A. (2018). Media Pembelajaran. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sundayana, T. (2016). Pembelajaran Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Sundayana, T. (2016). Media Pendidikan. Bandung: Refika Aditama.
- Ulfah, S. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1).