



Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran Papan Waktu Jam Dinding pada Siswa Sekolah Dasar

Kelvin Yufa Satrio¹, Zulmi Aryani².

¹²STKIP Widyaswara Indonesia

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

Abstract

This study aims to create and evaluate the effectiveness of a time board learning media in teaching the concept of time to elementary school students. The tool is constructed using materials such as cardboard or plastic, and is equipped with movable clock hands and interactive features like activity stickers. The development stages of this tool include creating the base structure of the clock, attaching the clock hands, decorating, and adding interactive elements. Teaching with this tool includes introductory, core, and closing activities that actively involve students in learning to read time, linking time with daily activities, and engaging in activity guessing games. The findings from this study show that the use of the time board can improve students' understanding of the concept of time and make learning more engaging and enjoyable. Furthermore, this tool provides opportunities for students to interact with the concept of time through movable elements, which helps strengthen their understanding

Keywords: *learning tools, time boards, time concepts, active learning methods.*

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menciptakan dan menilai efektivitas media pembelajaran berupa papan waktu dalam mengajarkan konsep waktu kepada siswa SD. Alat ini dibangun dengan menggunakan bahan seperti karton atau plastik, serta dilengkapi dengan jarum jam yang bisa diputar dan fitur interaktif seperti stiker aktivitas. Tahapan pembuatan alat ini meliputi pembuatan struktur dasar jam, pemasangan jarum, mendekorasi, dan penambahan elemen interaktif. Pengajaran dengan menggunakan alat ini mencakup kegiatan pengantar, inti, dan penutup yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar membaca waktu, menghubungkan waktu dengan kegiatan sehari-hari, serta bermain tebak-tebakan aktivitas. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan papan waktu dapat memperbaiki pemahaman siswa mengenai konsep waktu dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan. Lebih lanjut, alat ini juga memberikan peluang bagi siswa untuk berinteraksi dengan konsep waktu melalui elemen yang dapat dipindah-pindah, yang berfungsi memperkuat pemahaman mereka.

Kata kunci: *alat pembelajaran, papan waktu, konsep waktu, metode pembelajaran aktif.*

A. Pendahuluan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengindikasikan bahwa istilah pendidikan berasal dari kata dasar didik, yang berarti: merawat dan memberikan pelatihan mengenai moral dan kemampuan berpikir. Sementara itu, pendidikan diartikan sebagai proses perubahan perilaku dan cara bertindak individu atau kelompok dalam rangka mematangkan manusia melalui pembelajaran dan pelatihan, serta berbagai cara mendidik.

(Depdiknas, 2013: 326). Ki Hajar Dewantara mendefinisikan pendidikan sebagai usaha untuk meningkatkan etika, pikiran, dan fisik anak, sehingga dapat mendukung perkembangan kehidupan yang sempurna, yakni hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan komunitasnya.

Dalam *Guidance of Learning Activity* W.H. Burton (1984) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara *Emest R. Hilgard dalam Instruction to Phsychology* mendefinisikan belajar sebagai suatu perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar

dengan baik.

Menurut Trianto, proses pembelajaran adalah bagian dari aktivitas yang rumit dan tidak bisa dijelaskan sepenuhnya. Secara umum, pembelajaran bisa dipahami sebagai hasil dari interaksi yang terus menerus antara perkembangan dan pengalaman hidup. Pada dasarnya, Trianto menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh seorang guru untuk mengajarkan para siswanya (mengarahkannya untuk berinteraksi dengan sumber belajar lainnya) agar tujuan yang diinginkan bisa tercapai. Dari penjelasannya, sangat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah antara pendidik dan siswa, di mana di antara mereka terjadi komunikasi yang terfokus untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan secara harafiah berarti “perantara” atau “pengantar” (Sardiman et al., 2011:6). Dari sudut pandang belajar mengajar, media adalah penyampai informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008).

Menurut Azikiwe (2007:46), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk melibatkan kelima indera (penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa) dalam menyampaikan pelajaran. Media pembelajaran merupakan pembawa informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam situasi belajar mengajar.

Materi dalam pembelajaran matematika sangat beragam. Matematika adalah bidang yang mempelajari logika yang berhubungan dengan pola, struktur,

jumlah, dan konsep yang saling berhubungan secara sistematis. Area utama dalam matematika mencakup aljabar, analisis, dan geometri. Ada juga pandangan bahwa matematika dapat dibagi menjadi empat kategori, termasuk aritmatika yang mencakup teori bilangan dan statistik. Salah satunya adalah materi tentang satuan waktu. Materi yang berkaitan dengan waktu ini membahas berbagai satuan waktu seperti detik, menit, dan jam. Materi mengenai waktu memiliki dampak penting dalam kehidupan dan teknologi saat ini (Nasukah, 2020).

Media papan waktu diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Mereka juga dapat membantu menjelaskan penghitungan waktu dan mengkongkritkan cara menghitung waktu. Dengan kemajuan IPTEK, ada keinginan untuk melakukan pembaharuan dalam penggunaan teknologi dalam proses pendidikan. Hal ini tidak menutupi kemungkinan bahwa alat-alat yang disediakan oleh sekolah akan berubah sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru dapat menggunakan media yang dibuat dengan alat yang murah, efektif, dan sederhana sambil mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Kustandi & Bambang, 2011). Selain itu, guru harus memiliki media pendidikan yang mampu merangsang indera penciuman, pengecap, pendengaran, penglihatan, dan perabaan. Untuk memastikan bahwa bahan ajar dapat diserap dengan sepenuhnya oleh siswa, guru harus memiliki sejumlah media pembelajaran yang cukup (Daryanto, 2015).

Menurut Binangun dan Hakim (2016), jam sudut adalah alat yang berfungsi untuk mengukur waktu dan sudut dalam satu

bentuk fisik. Jam sudut dirancang dengan cara yang menarik agar siswa dapat merasa tertarik dan termotivasi dalam belajar matematika. Pemilihan metode pengajaran yang tepat dapat berdampak pada proses pembelajaran matematika. Penggunaan jam sudut dapat dianggap sebagai metode pengajaran yang mencerminkan cara alami pengetahuan, sehingga alat ini memberikan pengalaman yang lebih berarti bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang diterapkan dalam proses belajar matematika. Siswa di tingkat Sekolah Dasar cenderung lebih menyukai alat peraga karena mereka merasa lebih seperti sedang bermain daripada belajar.

Media Pembelajaran Jam Dinding

Media pembelajaran jam dinding ini digunakan dalam materi pengukuran berkaitan dengan waktu karena merupakan alat pengajaran yang sederhana dan benda nyata.

Manfaat media pembelajaran

Manfaat dari media papan waktu jam dinding ini dapat membantu anak-anak untuk lebih memahami konsep waktu. Jam dinding memberikan gambaran yang jelas, sehingga memudahkan anak-anak untuk mengingat informasi mengenai jam, hari, dan bulan. Dengan penerapan jam dinding, anak-anak juga bisa belajar tentang konsep waktu, seperti mengukur selang waktu atau menghitung durasi aktivitas yang mereka lakukan. Dengan cara visualisasi konsep waktu, anak-anak dapat mengerti dengan lebih baik.

Keterampilan seorang guru adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Rose dan Nicholl (2003:112) mengemukakan beberapa

karakteristik dari suasana belajar yang nyaman, yaitu: a) menciptakan lingkungan yang bebas dari stres dan aman untuk melakukan kesalahan, sambil meningkatkan harapan untuk mencapai kesuksesan yang tinggi; b) memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan manfaatnya dan penting dalam memenuhi ekspektasi siswa; c) menjamin bahwa proses belajar emosional bisa berlangsung positif, biasanya suasana ini dapat terjadi saat belajar bersama orang lain, terdapat humor, semangat, waktu istirahat yang teratur, serta dukungan yang antusias; d) secara sadar melibatkan semua indera dan juga mengaktifkan fungsi otak kiri dan kanan; e) mendorong peserta didik untuk berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang mereka pelajari, dengan mengarahkan kecerdasan mereka secara optimal untuk memahami materi; f) mengulang kembali materi yang sudah dipelajari dalam periode yang santai untuk memperkuat pemahaman. Namun pada kenyataannya yang ditemukan di sekolah masih banyak guru yang belum maksimal menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar bahkan ada juga guru tidak menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar di kelas. Setelah dilakukan wawancara, alasan guru tidak maksimal melakukan dalam pembuatan media pembelajaran adalah *Pertama*, kurangnya inovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. *Kedua*, Faktor biaya yang terbatas. *Ketiga*, Waktu yang terbatas dalam membuat media pembelajaran. *Keempat*, faktor usia.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menjelaskan hasil dari sebuah penelitian. Sejalan dengan namanya, penelitian deskriptif bertujuan untuk menyajikan deskripsi, penjelasan, dan juga verifikasi tentang fenomena yang sedang diteliti. Dalam menerapkan penelitian deskriptif, permasalahan yang dirumuskan harus relevan untuk diangkat, memiliki nilai ilmiah, dan tidak boleh terlalu umum. Selain itu, tujuannya juga harus spesifik dan menggunakan data yang bersifat fakta, bukan pendapat. Menurut Sujarweni (2015), penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi nilai dari setiap variabel, baik tunggal maupun banyak, yang bersifat independen tanpa menciptakan hubungan atau perbandingan dengan variabel lain. Tujuan utama dari penelitian deskriptif adalah untuk memberikan gambaran atau penjelasan mengenai suatu kondisi secara objektif. Berdasarkan Zuriah (dalam Sugiyono 2014:47), penelitian deskriptif bertujuan untuk menyajikan gejala, fakta, atau peristiwa dengan cara yang teratur dan tepat, sehubungan dengan karakteristik populasi atau wilayah tertentu. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti akan menggambarkan fakta-fakta sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan menjelaskan fakta tersebut secara teratur dan benar.

C. Hasil dan Pembahasan

Tema : mengenal waktu pada

jam dinding

Nama media : papan waktu

1. Konsep media pembelajaran

Papan waktu berbahan dasar karton tebal atau plastik, dirancang untuk membantu anak-anak memahami konsep waktu. Media ini dilengkapi dengan jarum jam yang dapat diputar secara manual, angka yang berwarna, dan tambahan elemen interaktif berupa stiker, atau kartu aktivitas.

2. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu membaca waktu pada jam analog.
- Siswa memahami pembagian waktu sehari (pagi, siang, sore, malam).
- Siswa dapat mengaitkan waktu dengan aktivitas harian.

3. Alat dan Bahan

- Karton tebal atau papan MDF untuk membuat dasar jam.
- Jarum jam yang dapat diputar (terbuat dari plastik atau karton).
- Spidol warna, cat, atau kertas warna untuk dekorasi.
- Stiker atau magnet untuk penanda aktivitas tertentu (belajar, bermain, makan, tidur).
- Penggaris dan gunting untuk pemotongan bahan.
- Template angka untuk mempermudah desain jam.
- Kertas laminasi atau plastik mika untuk melapisi media agar tahan lama.

4. Langkah Pembuatan Media

- Membuat Dasar Jam:
 - Potong karton tebal berbentuk lingkaran dengan diameter sekitar 30 cm.

- Buat angka 1 hingga 12 melingkar dengan ukuran yang jelas.
- Tambahkan warna berbeda pada angka tertentu (misalnya angka 3, 6, 9, dan 12 diberi warna merah untuk memudahkan orientasi).

b. Menambahkan Jarum Jam:

- Buat dua jarum (pendek untuk jam dan panjang untuk menit) dari karton atau plastik.
- Tempelkan dengan paku putar di pusat lingkaran agar jarum dapat digerakkan.

c. Dekorasi:

- Hias jam dengan tema menarik, seperti tokoh kartun, bunga, atau hewan, sesuai dengan minat anak-anak.
- Tambahkan gambar aktivitas di sekitar angka (misalnya gambar buku di angka 7 untuk waktu belajar pagi).

d. Elemen Interaktif:

Tambahkan magnet atau *velcro* di permukaan jam untuk menempelkan stiker aktivitas yang dapat dipindah-pindahkan.

5. Cara penggunaan dalam pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan

- Guru menunjukkan media jam dinding interaktif sambil bertanya:
"Jam berapa sekarang?"
"Apa yang biasa kita lakukan di pagi hari?"
- Siswa diajak mendiskusikan manfaat mengetahui waktu.

b. Kegiatan Inti

- Belajar Membaca Jam:

- o Guru memutar jarum jam ke waktu tertentu, lalu siswa diminta menyebutkan waktunya.
 - o Siswa berlatih secara bergantian menggunakan media.
- 2) Permainan Edukatif:
- Tebak Aktivitas: Guru memasang stiker aktivitas tertentu di jam, siswa menebak aktivitas dan waktu yang sesuai.
- Pasang Waktu: Guru menyebutkan situasi, siswa memutar jarum jam sesuai waktu yang disebutkan (contoh: Waktu istirahat sekolah mulai pukul?).
- 3) Kaitkan Waktu dengan Jadwal Harian: Siswa diminta mencocokkan waktu di jam dengan aktivitas mereka sehari-hari.
- d. Kegiatan Penutup
- 1) Guru mengulas materi yang sudah dipelajari dan memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif.
 - 2) Siswa diminta membuat jadwal harian sederhana di rumah menggunakan jam buatan mereka.



Gambar 1. Media pembelajaran Papan waktu

D. Kesimpulan

Media papan waktu jam dinding

merupakan media pembelajaran yang diciptakan seperti jam dinding pada umumnya dengan warna yang menarik dan gambar-gambar pada angka jam dinding. Media papan waktu jam dinding bertujuan untuk menunjang siswa dalam memudahkan kegiatan pembelajaran matematika. Media papan waktu jam dinding ini dilengkapi dengan angka-angka, jam, menit, dan jarum jam. Adapun tujuan pembelajaran media pembelajaran papan waktu jam dinding adalah *Pertama*, Siswa memahami pembagian waktu sehari (pagi, siang, sore, malam). *Kedua*, Siswa dapat mengaitkan waktu dengan aktivitas harian.

Langkah-langkah pengerjaan media pembelajaran papan waktu jam dinding yaitu: *Pertama*, mempersiapkan bahan dan alat. *Kedua*, menggambarkan desain angka jam dan gambar kegiatan. *Ketiga*, memotong karton, styrofoam, dan desain yang telah dibuatkan. *Keempat*, menempelkan styrofoam pada karton dan menempelkan gambar-gambar desain pada styrofoam. *Kelima*, finishing.

Metode pemakaian media pembelajaran media papan waktu jam dinding sebagai berikut: *Pertama*, pengantar materi. *Kedua*, pengenalan media. *Ketiga*, mengajak siswa melakukan penggunaan media. *Keempat*, diskusi dan refleksi. *Kelima*, penutup.

E. Daftar Pustaka

- Atmasita, Anisa Putri. & Resdianto Permata Raharjo. (2024). Upaya peningkatan hasil belajar siswa pada materi waktu dan durasi dengan menggunakan media papan waktu. *jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. 4 (2), 65-66.
- Aisyah, Siti. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Jam Pada

- Pembelajaran Mengenal Waktu Siswa Kelas II SDN Banyuajuh 02. *Jurnal Of Education For All (EduFA)*. 1(4), 319.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Hidayat, Rahmat & Abdillah. 2019. Ilmu pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Herdiana, Andre. Rida Julia. 2022. Pemanfaatan Alat Peraga Jam Sudut sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1), 2.
- Ismail. Dkk. 2023. Analisis Penggunaan Media Jam Dinding Pada Mata pelajaran Matematika Materi Pengukuran Kelas 1 SDN Plamongsari 02 Semarang. *Journal Of Social Science Research*. 3 (2), 4.
- Jaya, Hasma Nur. 2017. Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 17 (1), 25.
- Pane, Aprida. & Muhammad Darwis Dasopang. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2). 338.
- Putra, E.V. (2017). Money Politics di Kota Pariaman. *Jurnal Socius*, 4(2), 1-8.
- Purnia, Dini Silvi. Dkk. 2020. Pengukuran Kesenjangan Digital Menggunakan Metode Deskriptif Berbasis Website. *Jurnal sains dan Manajemen*. 8 (85).
- Ramadhan, Muhammad. 2021. Metode Penelitian. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rohmawati, Dyah. Reza Syehma Bahtiar. & Tri Dayat. (2019). Efektivitas penggunaan media papan waktu bagi siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. 3 (1), 16-17.
- Yuberti. 2014. TEORI PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PENDIDIKAN. Bandar Lampung: Anugrah Utama Rahaja.
- Supriyati, Ika. 2020. Penerapan Metode Diskusi dalam pembelajaran keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas VIII MTSN 4 Palu. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. 5 (1), 110.