

Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan

Budi Antoro ^{1*}, Mekar Meilisa Amelia ², Lukman Hakim ³, Fachrul Rozi ⁴

¹⁻⁴ Universitas Dharmawangsa

* budiantoro@dharmawangsa.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu faktor terciptanya minat belajar siswa yang akan berdampak pada meningkatnya kemampuan akademik siswa. Sebagaimana diperoleh informasi saat melakukan wawancara dengan guru kelas (survey lokasi kegiatan), bahwa minat dan hasil belajar siswa SDN 064024 sebagai objek kegiatan masih rendah. Selain itu diketahui pula jika dalam proses pembelajaran, guru menggunakan metode konvensional dengan mengadopsi metode ceramah dalam proses knowledge transfer (transfer pengetahuan). Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan dua metode yaitu pertama: penyuluhan (sosialisasi) mengenai pentingnya inovasi dalam proses belajar serta penggunaan media belajar untuk menarik perhatian siswa saat proses belajar berlangsung, kedua: praktik dengan mempraktikkan pembelajaran menggunakan media puzzle pada materi ajar pecahan. Selama kegiatan dilaksanakan terlihat peningkatan minat siswa dalam proses belajar. Hasil pelaksanaan kegiatan menginformasikan bahwa ada peningkatan terhadap minat siswa dalam proses belajar namun belum dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal ini diperoleh berdasarkan wawancara dengan guru kelas pada tahap pemantauan pasca kegiatan. Selanjutnya sebagai evaluasi dan rekomendasi terhadap penelitian atau kegiatan PkM dimasa datang, untuk lebih inovatif dalam memilih media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi agar lebih menarik minat siswa.

Kata Kunci: *inovasi belajar, media pembelajaran, media belajar puzzle*

Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki *image* tersendiri bagi para peserta didik. Umumnya, siswa memiliki pandangan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit, membosankan dan memusingkan. Hal ini diperparah dengan keadaan dimana guru matematika dianggap sebagai guru yang menakutkan (*killer*). Hal tersebut menyebabkan rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran matematika, terlebih jika pelajaran matematika tersebut diajarkan saat jam terakhir sekolah. Hingga pada akhirnya muncullah istilah "*mathematic is monster*" yang merupakan dampak negatif atas proses dan hasil pembelajaran matematika yang tidak disukai tersebut (Seruni, Mulyatna, & Nurrahmah, 2019).

<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/372>

Dibalik ironi di atas, matematika merupakan pelajaran yang sangat penting karena hampir seluruh penerapannya berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Seruni et al., 2019). Selain itu, matematika sebagai ilmu dasar berperan penting dalam membentuk daya nalar, berpikir logis, kritis dan sistematis (Seruni et al., 2019). Oleh karenanya, perlu adanya perhatian yang mendalam bagi para guru untuk menerapkan pembelajaran matematika yang menyenangkan sehingga membangkitkan gairah belajar siswa guna meningkatkan pemahaman konsep matematika untuk tujuan meningkatkan hasil belajar siswa (Eriyanti, Cholily, & Masduki, 2022). Hal ini disebabkan karena tugas guru bukan sebatas menyampaikan informasi berupa ilmu pengetahuan tetapi juga dapat memahami ilmu yang diberikannya pada siswa (Abdullah, 2017). Oleh sebab itu, dapat diaktakan bahwa guru yang memiliki kompetensi dalam pembelajaran merupakan guru yang dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik untuk menunjang proses belajar yang dilakukannya di dalam kelas (Nurgiansah, 2022).

Salah satu materi pelajaran dalam mata pelajaran matematika kelas empat SDN 064024 adalah pecahan. Materi ini dianggap sulit oleh kebanyakan siswa karena perhitungannya yang kompleks dengan karakter bentuk pecahan yang beragam. Dalam pemberian materi ajar pecahan, guru lebih sering meminta siswa menghafal dan menggunakan rumus daripada memberi pemahaman terhadap konsep dasarnya (Fitriani et al., 2019). Dalam belajar matematika siswa cenderung menghafal rumus dan algoritma serta berasumsi bahwa angka penyebut dan angka pembilang dalam pecahan merupakan dua bilangan bulat yang terpisah (Deringöl, 2019).

Dari hasil survey sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 064024, guru menggunakan metode konvensional dalam melakukan proses belajar mengajar. Sebagaimana diketahui bahwa metode konvensional mengadopsi metode ceramah dalam proses *knowledge transfer* (transfer pengetahuan) (Iswari, Sunarsih, & Tamrin, 2016). Metode ini hanya melakukan komunikasi satu arah dalam proses belajar (Toha & Khasanah, 2020). Artinya guru sebagai fokus dalam mentransfer ilmu tanpa melibatkan siswa agar terjalin interaksi banyak arah dalam proses belajar. Model pembelajarannya hanya berpusat pada pemahaman atas konsep, bukan kompetensi (Asmedy, 2021). Interaksi berlawanan (dari guru ke siswa, sebaliknya) akan merangsang keberanian siswa dalam mengungkapkan pengetahuan serta keterbatasannya atas materi yang diberikan. Selain itu, sikap kritis dan toleransi akan muncul jika dalam proses belajar terjadi komunikasi banyak arah antar guru, siswa dan antar siswa.

Metode belajar konvensional yang dilakukan guru tersebut menyebabkan minat belajar siswa rendah dan mengakibatkan hasil belajarnya tidak tercapai. Untuk itu perlu adanya penerapan metode belajar yang inovatif untuk dapat merangsang minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Firmadani, 2020). Berdasarkan hal tersebut, diberikan solusi dalam penyelesaian permasalahan berupa penerapan media pembelajaran menggunakan *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Metode Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini dibagi kedalam tiga tahap. Tahap-tahap tersebut yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan praktik. Pada tahap persiapan, dilakukan survei untuk menggali informasi mengenai permasalahan yang dihadapi mitra, mengetahui

metode pembelajaran yang dilakukan guru serta keadaan siswa saat proses belajar berlangsung. Setelah seluruh informasi yang diharapkan terkumpul, maka dilakukan penarikan benang merah atas masalah mitra dan pemberian solusi yang ditawarkan kepada mitra untuk dilakukan kesepakatan bersama atas solusi yang ditawarkan untuk dapat diterima dan dilakukan pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Tahapan ini berisi penyuluhan (sosialisasi) mengenai pentingnya inovasi dalam proses belajar serta penggunaan media belajar untuk menarik perhatian siswa saat proses belajar berlangsung. Dengan adanya inovasi dan media belajar dalam menyampaikan materi ajar, diharapkan siswa tertarik mengikuti pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Sosialisasi dilakukan dengan mengumpulkan seluruh guru SDN 064024 Medan. Para guru diberi penyuluhan mengenai pentingnya berinovasi dalam mengajar serta pentingnya penggunaan media belajar untuk menarik minat belajar siswa serta merealisasikan materi ajar yang bersifat abstrak kedalam benda atau dunia nyata. Tahap yang terakhir (ketiga) adalah praktik. Pada tahapan ini, dilakukan praktik pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada materi ajar pecahan. *Puzzle* pecahan dipilih sebagai media pembelajaran dalam kegiatan PkM ini karena merupakan wujud visual dari materi ajar yang bersifat abstrak yang dapat meningkatkan daya tarik, motivasi serta kreatifitas siswa (Sundayana, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, mitra turut berpartisipasi dengan menyediakan sarana pelaksanaan PkM berupa ruang guru untuk melakukan sosialisasi atas pentingnya inovasi belajar dan penerapan media pembelajaran, menyediakan materi ajar yang akan diterapkan pada siswa, mengumpulkan para guru untuk menerima penyuluhan dari pelaksana kegiatan. Kegiatan penyuluhan dilakukan di ruang guru SDN 064024 Medan yang beralamat di Jl. Prona Satu, Padang Bulan Selayang II, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara. Adapun rangkaian kegiatan PkM adalah sebagai berikut.

Penyuluhan / Sosialisasi Inovasi Pembelajaran Dengan Media Belajar

Dalam kegiatan penyuluhan (sosialisasi) mengenai pentingnya inovasi dalam proses belajar serta penggunaan media belajar untuk menarik perhatian siswa saat proses belajar berlangsung. Dengan adanya inovasi dan media belajar dalam menyampaikan materi ajar, diharapkan siswa tertarik mengikuti pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, para guru terlihat antusias mengikuti penyuluhan yang diselingi dengan diskusi ringan antara guru dengan pelaksana kegiatan PkM. Terjadi juga komunikasi antar guru yang saling memberi saran serta berbagi pengalaman terhadap penerapan media belajar yang pernah dibuat oleh guru yang bersangkutan.

Menggunakan Puzzle Sebagai Media Belajar

Selanjutnya kegiatan dilakukan dengan penggunaan *puzzle* sebagai media belajar. Guru diberikan *puzzle* pecahan yang telah disiapkan oleh pelaksana kegiatan. Guru diminta melakukan penyesuaian materi yang akan diberikan untuk nantinya dapat didemonstrasikan menggunakan *puzzle* pecahan.



Gambar 1. *Puzzle Pecahan Sebagai Media Belajar Materi Pecahan*

Mendemostrasikan Media Puzzle Dalam Pembelajaran

Selanjutnya pada tahap praktik, siswa diminta untuk menerapkan materi yang diberikan kedalam *puzzle* yang sebelumnya telah dipersiapkan. Sembari diberikan materi, siswa diminta mendemonsrasikan perhitungan orerasi pecahan kedalam media *puzzle* yang ada.



Gambar 2. *Siswa Mendemonstrasikan Materi Pelajaran Kedalam Media Puzzle Pecahan*

Terlihat dari gambar siswa dengan antusias mempraktikkan perhitungan pecahan kedalam media *puzzle*. Dari hasil tersebut menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang diberikan oleh guru. Melalui penggunaan media pembelajaran, konsep dasar materi yang disampaikan akan lebih mudah terserap oleh siswa. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yang diharapkan akan mengalami peningkatan.

Penghargaan Pada Siswa

Terakhir, untuk memotivasi siswa agar meningkatkan minat belajarnya diberikan penghargaan atas siswa yang dapat mendemonstrasikan materi pecaha kedalam *puzzle* dengan baik sebagaimana yang diminta. Hal ini dilakukan untuk memotivasi siswa lain yang belum mampu mengikuti kegiatan praktik dengan baik dan memberikan penghargaan atas tercapainya pemahaman nagi siswa yang mampu menyelesaikannya.



Gambar 3. Siswa Menyelesaikan Demonstrasi Puzzle Pecahan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas sekaligus guru matapelajaran matematika pada tahap pemantauan dan evaluasi didapatkan informasi bahwa hasil rangkaian kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan pada beberapa waktu yang lalu memberikan dampak positif terhadap aktifitas belajar siswa. Dengan penerapan pola belajar menggunakan media pembelajaran meningkatkan minat belajar siswa, namun belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini disebabkan siswa baru beradaptasi dengan model belajar dengan menggunakan media ajar.

Kesimpulan

Penggunaan media puzzle pecahan dapat digunakan sebagai media belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya minat siswa selama kegiatan PkM berlangsung. Penggunaan media belajar merupakan salah satu bentuk inovasi guru dalam proses pembelajaran yang berdampak pada minat, motivasi serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu diharapkan kepada guru untuk dapat mengasah kemampuannya dalam berinovasi menerapkan atau membuat media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas.

Meskipun tidak seluruh materi pelajaran matematika dapat dilakukan dengan media pembelajaran, tetapi guru dapat berinovasi dengan penerapan metode mengajar yang berbeda. Guru diharapkan tidak selalu menggunakan metode konvensional dalam mengajar. Hal ini untuk menghindari penurunan kualitas pendidik dan peserta didik (siswa).

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada Universitas Dharmawangsa yang telah memberikan sumbangsih ilmu dan wawasan kepada segenap guru SDN 064024 Medan. Selanjutnya terima kasih kepada SDN 064024 Medan yang telah menerima tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Referensi

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35.
<https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Asmedy, A. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Soal Terbuka dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 79–88.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i2.36>
- Deringöl, Y. (2019). Misconceptions of primary school students about the subject of fractions. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(1), 29–38. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8.i1.pp29-38>
- Eriyanti, R. W., Cholily, Y. M., & Masduki, M. (2022). Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Inovasi Pembelajaran Berbasis HOTS untuk Mengembangkan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 416.
<https://doi.org/10.35914/tomaega.v5i3.1176>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. Retrieved from http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitriani, A., Baharuddin, M. R., & Kayanti, J. (2019). Comparison of Cooperative Learning Model Think Pair Share and Think Pair Square Toward Students' Mathematical Communication Ability. *ICONSS Proceeding Series The 2nd International Conference on Natural & Social Sciences (ICONSS 2019)*, September, 202–208.
- Iswari, A. P., Sunarsih, E. S., & Tamrin, A. G. (2016). Perbandingan hasil belajar antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif tipe team accelerated instruction (TAI) pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X TGB di SMK Negeri 2 Surakarta. *Journal UNS*, 1–9.
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1529–1534.
- Toha, A. F. M., & Khasanah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 20(2), 145–156.
<https://doi.org/10.31599/jki.v20i2.120>