

## **Penerapan Media Papan Penjumlahan dan Pengurangan terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas I SDN Pedurungan Tengah 02**

**Diah Evi Yulianti<sup>1</sup>, Sugiyanti<sup>2</sup>, Painah Handayani<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru PGSD, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> SDN Pedurungan Tengah 02

e-mail: [diaheviyulianti@gmail.com](mailto:diaheviyulianti@gmail.com)<sup>1</sup>, [sugiyanti@upgris.ac.id](mailto:sugiyanti@upgris.ac.id)<sup>2</sup>,  
[painahhandayani63@guru.sd.belajar.id](mailto:painahhandayani63@guru.sd.belajar.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan dan menggambarkan pemanfaatan media papan penjumlahan dan pengurangan dalam pembelajaran matematika kelas I SDN Pedurungan Tengah 02. Pelaksanaan penelitian ini rendahnya minat belajar peserta didik kelas I terlihat dari kurangnya keaktifan saat pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian kualitatif deskriptif. Data penelitian dikumpulkan menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas I SDN Pedurungan Tengah 02. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik berbeda-beda. Bagi peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan. Peserta didik dengan minat belajar sedang menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran matematika dengan media papan penjumlahan dan pengurangan meskipun terkadang merasa bosan. Sementara itu, peserta didik dengan minat belajar rendah cenderung cepat merasa bosan selama pembelajaran.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Papan Penjumlahan dan Pengurangan, Minat Belajar, Matematika*

### **Abstract**

The purpose of this study was to explain and describe the use of addition and subtraction board media in class I mathematics learning at SDN Pedurungan Tengah 02. The implementation of this study showed that the low interest in learning of class I students was seen from the lack of activeness during learning. The research method used was descriptive qualitative research. The data collection methods used are observation and documentation. This research was carried out in class I at SDN Pedurungan Tengah 02. The results of the research showed that students' learning interests varied. Students with high interest in learning find it easier to understand addition and subtraction material. Students with moderate interest in learning show interest in learning mathematics using addition and subtraction boards even though they sometimes feel bored. Meanwhile, students with low interest in learning tend to quickly feel bored during learning.

**Keywords :** *Learning Media, Addition and Subtraction Board, Interest in Learning, Mathematics*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek penting yang harus ditempuh oleh setiap individu. Pendidikan diartikan sebagai proses yang terarah dengan tujuan memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta sikap dan perilaku suatu individu atau kelompok. Hal ini dilakukan guna mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Mulyasa (2019) mengemukakan bahwa pendidikan adalah alat untuk mempersiapkan generasi sekarang atau selanjutnya. Sejalan dengan hal tersebut, Purwanto (2014) berpendapat bahwa pendidikan adalah alat untuk mewariskan keterampilan hidup, yang perlu dipelihara dan dikembangkan oleh generasi berikutnya, untuk bisa menghadapi dinamika atau perubahan tantangan hidup dari masa ke masa oleh anak-anak. Proses pendidikan perlu dilakukan secara efisien mempertimbangkan segala potensi yang terdapat pada peserta didik.

Susanti Yuliana (2020) menyatakan bahwa Matematika adalah disiplin ilmu yang membutuhkan kemampuan dalam pola pikir, bernalar, serta logika. Pembelajaran Matematika bersifat abstrak dan algoritmis, sedangkan peserta didik sekolah dasar masih kesulitan memahami konsep-konsep abstrak. Sehingga urgensi pendidikan inovatif menjadi tantangan tersendiri yang perlu dipertimbangkan guru untuk diterapkan didalam pembelajaran. Inovasi dalam dunia pendidikan tidak ada batasnya, termasuk inovasi dalam media yang bisa digunakan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan yang berfungsi sebagai pembantu pesan untuk menyampaikan materi. Pemanfaatan media dalam pembelajaran mampu memberi dampak baik yang signifikan serta berfungsi dengan baik dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Tidak hanya itu, media pembelajaran menjadi elemen penting yang melengkapi dan menjadi bagian integral dari keberhasilan proses pembelajaran. Sapriyah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan ilmu dan materi. Sejalan dengan pendapat Zaini (2017), media pembelajaran berperan sebagai perantara yang diperlukan oleh peserta didik dalam proses belajar. Mengingat betapa pentingnya peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan, menjadi hal yang perlu dipertimbangkan, dikaji, dan diperhatikan para guru. Guru perlu sadar bahwa media pembelajaran mampu menjadi fasilitas pelengkap dalam kegiatan pembelajaran yang membantu memaksimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Miftah, 2013).

Batubara (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran akan mempermudah pelaksanaan pembelajaran konsep pemahaman matematika. Media mampu membantu peserta didik mempelajari matematika pada berbagai tingkat abstraksi karena berfungsi sebagai perantara antara masalah nyata yang dihadapi peserta didik dan konsep matematika (Syahroni & Nurfitriyanti, 2017). Pembelajaran berhitung dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik belajar secara aktif, kreatif, menyenangkan (Putriani, Waryanto, & Hernawati, 2017). Media visual menjadi salah satu solusi yang bisa ditawarkan dalam pembelajaran matematika berupa papan penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Nurfadhillah et al., (2021), untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik maka guru perlu menerapkan media yang berwarna berupa media pembelajaran visual. Media visual dapat memfasilitasi pemahaman dan memperkuat memori. Media visual bermanfaat untuk memperdalam pengalaman siswa melalui dokumentasi atau ilustrasi yang disajikan. Media ini dirancang untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas karena peserta didik lebih mudah memahami materi. Media ini dapat digunakan oleh peserta didik selama pembelajaran, memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan media visual sebagai alat bantu belajar. Peserta didik yang aktif saat pembelajaran akan merasa lebih terlibat dan tidak mudah bosan. Media visual juga menumbuhkan minat perhatian peserta didik, yang berdampak pada konsentrasi dalam memahami materi.

Dalam proses belajar, menjadi satu faktor yang mengembangkan potensi peserta didik adalah minat belajar. Menurut Achru (2019), minat belajar diartikan sebagai dorongan yang bersumber dari dalam diri guna melaksanakan kegiatan belajar yang bermanfaat bagi pengetahuan, keterampilan, maupun pengalaman mereka. Minat belajar akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sementara minat belajar yang rendah dapat menyebabkan kebosanan dan kurangnya antusias dalam belajar. Indikator minat belajar meliputi: 1) Perasaan senang, 2) Perasaan tertarik; 3) Partisipasi aktif; 4) Perhatian; 5) Kemauan untuk belajar; 6) Kenyamanan saat belajar (Ricardo, 2017). Indikator-indikator sebagai alat ukur untuk menilai minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi, dkk (2023) dengan judul “Meta-analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Peserta didik SD Pada Pembelajaran Matematika”. Diperoleh hasil jika penerapan media visual mampu meningkatkan keinginan dalam belajar, hal ini diterapkan pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi di kelas I SDN Pedurungan Tengah 02 diketahui bahwa minat belajar peserta didik masih rendah. Terlihat bahwa peserta didik kelas I kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi Matematika mengenai penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, beberapa peserta didik tampak kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih fokus bermain dengan teman-temannya. Permasalahan mengenai kurangnya minat belajar yang ditemukan oleh peneliti menunjukkan perlunya penerapan media papan penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran Matematika. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis penerapan media papan penjumlahan dan pengurangan materi penjumlahan pada pembelajaran Matematika kelas I SDN Pedurungan Tengah 02.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pedurungan Tengah 02 yang berada di Jl. Sokarno Hatta No.5, Pedurungan Tengah, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk memerinci, menyajikan dengan jelas serta menggambarkan fenomena yang ditemui berdasarkan penelitian. Penelitian ini berfokus pada karakteristik, kualitas, dan keterkaitan antar kegiatan (Sukmadinata, 2011).

Metode ini membantu peneliti untuk menganalisis dan memberikan gambaran suatu hal, sesuai apa yang terjadi sebenarnya, serta mengevaluasi keselarasan antara teori dan praktik terkait penerapan media papan penjumlahan dan pengurangan dalam mempengaruhi minat belajar pada pembelajaran Matematika di kelas I SDN Pedurungan Tengah 02.

Sumber data merupakan subjek dari informasi yang telah diperoleh. Ada dua jenis sumber penelitian yaitu data yang diperoleh pertama sebelum diolah (primer) dan data yang telah diolah (sekunder). Menurut Sugiyono (2013), data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari seseorang, bertolak belakang dengan hal itu data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung. Sumber data yang berhubungan dengan penerapan media papan penjumlahan dan pengurangan terhadap minat belajar pada pembelajaran Matematika kelas I ini didapatkan dari guru kelas I dan peserta didik kelas I SDN Pedurungan Tengah 02 yang telah memberikan informasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi serta dokumentasi. Kemudian dilakukan teknik analisis data dengan rangkaian pengumpulan data, reduksi, penyajian, dan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media menjadi salah satu komponen penting yang bermanfaat banyak dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media, peserta didik menjadi mudah memahami konsep materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nur'aini (2016) yang menyatakan bahwa guru digunakannya media pembelajaran untuk menarik minat belajar peserta didik. Salah satu media yang pemanfaatan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika berupa papan penjumlahan dan pengurangan, dimana media ini termasuk media visual yang bersifat konkret.



**Gambar 1. Media Papan Penjumlahan dan Pengurangan**

Media Papan Penjumlahan- Pengurangan didesain dengan kertas warna-warni kemudian terdapat stik bergambar apel yang digunakan peserta didik untuk praktik langsung dalam pembelajaran sehingga hal ini dapat menarik perhatian peserta didik kelas I SDN Pedurungan Tengah 02. Dengan menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan peserta didik dapat melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan mudah. Guru juga menggunakan media tersebut untuk menjelaskan materi kepada peserta didik yang masih belum memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Media papan penjumlahan pengurangan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran matematika karena peserta didik kelas I belum mampu berpikir secara luas. Dengan media ini, peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan papan penjumlahan-pengurangan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media ini menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka bisa lebih berkonsentrasi dalam memahami materi penjumlahan pengurangan.



**Gambar 2. Keaktifan dan Antusias Peserta Didik Menggunakan Media Papan Penjumlahan dan Pengurangan**

Analisis penerapan media papan penjumlahan-pengurangan terhadap minat belajar Matematika di kelas I SDN Pedurungan Tengah 02 menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik bervariasi. Berdasarkan hasil observasi peneliti, minat belajar peserta didik kelas I bervariasi dari rendah, sedang, hingga tinggi. Peserta didik dengan minat belajar tinggi cenderung menunjukkan ketertarikan dan partisipasi aktif saat pembelajaran menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, peserta didik dengan minat belajar tinggi lebih mudah memahami materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media papan penjumlahan dan pengurangan. Kemudian, peserta didik dengan minat belajar sedang menunjukkan ketertarikan pada pembelajaran matematika dengan media ini, tetapi kadang-kadang merasa bosan. Sementara itu, peserta didik dengan minat belajar rendah cenderung cepat merasa bosan selama pembelajaran. Penerapan media papan penjumlahan dan pengurangan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika, meskipun minat ini mungkin perlu diperkuat kembali di hari berikutnya.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari olah data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media papan penjumlahan-pengurangan pembelajaran Matematika di kelas I SDN Pedurungan Tengah 02 menunjukkan variasi minat belajar peserta didik. Peserta didik dengan minat belajar tinggi lebih mudah memahami materi pengurangan menggunakan media ini. Sementara itu, peserta didik dengan minat belajar sedang menunjukkan ketertarikan namun kadang-kadang merasa bosan. Di sisi lain, peserta didik dengan minat belajar yang rendah cenderung mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, P. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, III (2), 205-215.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtadaiyah*, 3 (1), 12-27.
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berektensi Epub Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik SMP. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.21107/jps.v4i1.2.775>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2), 95- 105.
- Mulyasa. (2019). Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., & Amanda, M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1. Edisi: *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3 (2), 225-242.
- Ricardo & Meilani, I. R. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2 (2), 188-201
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 470-477.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Yuliana. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. Edisi: *Jurnal Edukasi dan Sains*, 2 (3), 435-448.
- Syahroni & Nurfitriyanti, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Formatif*, 7 (3), 262-271.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Progran Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa SMP Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16 (3), 1- 10.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Ahfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), 81-96.