

1. Bimbingan dan Konseling
2. Best Practice Kelembagaan Lokal Untuk Pengembangan Isi Konten Pembelajaran
3. Integrasi Kurikulum Lokal dengan Kurikulum Nasional
4. Kajian Sains, Sejarah, Wisata, Peradaban, Perilaku dan Budaya Berbasis Kearifan Lokal
5. Peningkatan Pembelajaran Generasi Z (Praktis) Sosial, Media & Teknologi
6. Sistem, Manajemen, Pengembangan
7. Peningkatan Nasionalisme dan Ketahanan Generasi Z
8. Organisasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal
9. Media dan Inovasi Pembelajaran Kontes & Lomba



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang dan Berat Untuk Kelas III SDN Brenggolo 1

Risma Zogistiana Nurkholifah¹, Kharisma Eka Putri²
 Universitas Nusanantara PGRI Kediri^{1,2}

rismazogi@gmail.com¹, kharismaputri@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

This research aims to develop GAVERBOM (Clever Strairs Board Game) media in learning mathematics material on units of length and weight for grade III SDN Brenggolo 1. This media is a combination of smart ladder media and board games into one unit. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). This type of research is descriptive qualitative. Data collection techniques were carried out by observation, teacher interviews, and questionnaires distributed to 21 third grade students of SDN Brenggolo 1. Based on the results of the needs analysis, information was obtained that learning media was needed to achieve student learning outcomes according to KKM. Therefore, GAVERBOM media is suitable to support the learning process of mathematics material on units of length and weight in class III SDN Brenggolo 1.

Keywords: Instructional Media, Mathematics, Clever Strairs, Board Game

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) pada pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat untuk kelas III SDN Brenggolo 1. Media ini merupakan gabungan dari media tangga pintar dan board game menjadi satu kesatuan. Metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara guru, dan angket yang disebarakan ke 21 siswa kelas III SDN Brenggolo 1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut diperoleh informasi bahwa dibutuhkan media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa sesuai KKM. Maka media GAVERBOM ini cocok untuk menunjang proses pembelajaran matematika materi satuan panjang dan berat kelas III SDN Brenggolo 1.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Matematika, Tangga Pintar, Board Game, GAVERBOM

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada peserta didik sejak mengemban Sekolah Dasar. Berdasarkan data International Association for the Evaluation of Education Achievment (IEA) melalui penelitian TIMSS yang menyatakan bahwa prestasi peserta didik Indonesia di bidang matematika masih tergolong rendah (Munaji & Setiawahyu, 2021). Pada kenyataannya matematika dikenal sebagai ilmu pengetahuan yang abstrak sehingga seringkali dianggap sulit bagi sebagian siswa (Mahmudah & Fikroh, 2021).

Menurut Piaget, siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret, yaitu kemampuan dalam proses berpikir logis dan masih terikat dengan objek-objek yang konkret (Erviana & Muslimah, 2018). Karena pembelajaran Matematika bersifat abstrak, maka siswa membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran agar mudah memahami materi yang disampaikan guru. Adanya prepepsi tersebut merupakan suatu permasalahan belajar matematika bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN Brenggolo 1 ditemukan permasalahan bahwa siswa kelas 3 SDN Brenggolo 1 masih mengalami kesulitan dalam materi pengukuran panjang dan berat. Proses pembelajaran cenderung teacher center sehingga siswa kurang aktif.

Dari hasil wawancara guru mengatakan bahwa terdapat beberapa siswa kelas III SDN Brenggolo 1 masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika. Materi matematika yang nilainya kurang yaitu pada materi satuan pengukuran khususnya dalam mengonversi satuan panjang dan berat. Hal ini dikarenakan penyampaian guru kurang optimal adanya media dalam proses pembelajaran.

Sedangkan berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 21 responden siswa kelas III SDN Brenggolo 1, sebanyak 62% siswa lebih suka menggunakan media visual, sedangkan 38% siswa tertarik untuk menggunakan media digital. Media pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa jenuh dan bosan.

Beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran diantaranya yaitu guru, peserta didik, media pembelajaran, dan lingkungan sekolah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika diperlukan sebuah Media pembelajaran untuk menunjang proses belajar menjadi lebih aktif. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting karena media dapat memperjelas penyampaian informasi oleh guru, sehingga mempermudah proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Darmadi, 2018). Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat belajar sambil bermain. Hal ini dapat menumbuhkan daya tarik dan antusias siswa untuk belajar agar tidak bosan dalam pembelajaran.

Dari data yang ditemukan di lapangan, dapat ditarik analisis kebutuhan bahwa diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran materi pengukuran satuan panjang dan berat. Media yang cocok untuk menunjang pembelajaran tersebut yaitu tangga satuan panjang dan berat. Media tangga satuan panjang dan berat bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menghafal nama-nama satuan panjang dan berat, selain itu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mengubah satuan panjang dari satuan yang lebih tinggi ke satuan yang lebih rendah atau sebaliknya (Aini, 2017). Untuk membedakan dengan media tangga pintar yang telah ada, peneliti menggabungkan dengan permainan board game agar pembelajaran lebih aktif. Board game merupakan salah satu genre permainan yang menggunakan berbagai



nyata, karena siswa kelas III masih termasuk kelas rendah yang lebih memahami benda konkret.

Berdasarkan data tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran GAVERBOM (Tangga Clever Board Game). Media ini merupakan penggabungan dari media tangga pintar dan board game menjadi satu kesatuan. Diharapkan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN Brenggolo 1. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh: 1) Penelitian (Rini et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media Tangga Pintar (Smart Stair) dapat meningkatkan hasil belajar materi satuan panjang siswa kelas III SD Islam Almaarif 01 Singosari. 2) Penelitian (Widya Sari & Misbahul Munir, 2023) menunjukkan bahwa media Gaspas (Tangga Satuan Panjang Dan Berat) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Bulu Jepara. 3) Penelitian (Nurhayani et al., 2021) menunjukkan bahwa media Board Games dapat meningkatkan antusias siswa dalam mata pelajaran IPA tema 1 kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor.

Media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu: 1) menunjang proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik, 2) membantu guru dalam penyampaian materi satuan panjang dan berat, 3) mempermudah siswa untuk mengingat nama-nama satuan panjang dan berat, 4) dengan adanya board game membuat pembelajaran menyenangkan, dalam setiap nomor yang didapat nantinya siswa memperoleh kartu soal sehingga siswa dapat belajar dengan bermain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari observasi, wawancara, dan angket dapat disimpulkan bahwa siswa kelas III SDN Brenggolo 1 memiliki permasalahan sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengkonversi satuan panjang dan berat. Hal ini disebabkan karena guru jarang menggunakan media yang menarik sehingga siswa merasa bosan. Oleh karena itu, peneliti berinovasi untuk mengembangkan media GAVERBOM (Tangga Clever Board Game) guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika materi satuan panjang dan berat.

DAFTAR RUJUKAN

1. Buku Teks

- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Guepedia.
- Erviana, V. Y., & Muslimah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar*.

2. Elektronik Jurnal (e-Jurnal)

- Aini, N. (2017). Analisis Kesalahan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghitung Berat Benda Menggunakan Tangga Konversi Satuan Berat. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kem>

enkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1

Munaji, & Setiawahyu, M. I. (2021). Profile of mathematical ability of junior high school student in Cirebon based on TIMSS standards. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012063>

Nurhayani, D., Supriadi, D., & , M. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83.
<https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>

3. Jurnal Cetak

Rini, L., Sulistiani, I. R., & Sulistiono, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGGA PINTAR (SMART STAIR) PADA MATERI SATUAN PANJANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD ISLAM ALMAARIF 01 SINGOSARI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 40–49.

Widya Sari, F., & Misbahul Munir, M. (2023). Pengembangan Media Gaspat (Tangga Satuan Panjang Dan Berat) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Sdn 1 Bulu Jepara. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 295.

Yunita, I., & Wirawan, A. R. (2017). PERANCANGAN MEDIA BOARD GAMEMENGGUNAKAN PENDEKATAN EDUTAINMENTUNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DASAR AKUNTANSI PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS JURUSAN SOSIAL STUDI KASUS : KELAS XI SOSIAL SMA GALAXYSEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2016-2017. *JATI: Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi*, 11, 1–14.

4. Prosiding

Mahmudah, U., & Fikroh, F. H. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Pembelajaran Matematika secara Daring. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 281–295.