

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMAL STICK DALAM PEMBELAJARAN  
BERHITUNG PENJUMLAHAN**

**Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Misdiyanto, Indri Septya Budiarti**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Panca Marga

<sup>1</sup>[yanti.rps@gmail.com](mailto:yanti.rps@gmail.com), <sup>2</sup>[misdiyanto@gmail.com](mailto:misdiyanto@gmail.com), <sup>3</sup>[rusiatibudi@gmail.com](mailto:rusiatibudi@gmail.com)

**ABSTRAK**

Berdasarkan pengumpulan informasi pada pembelajaran matematika kelas I di SDN Sekarkare Kecamatan Dringu Kabupaten Probolinggo ditemukan masalah, yaitu: (1) siswa masih belum menguasai berhitung penjumlahan, (2) dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media yang dapat membantu dalam menjelaskan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi menjadi: (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) penyempurnaan hasil produk. Hasil validasi ahli media dan materi mencapai 89%. Dan hasil validasi ahli praktisi mencapai 81%. Uji coba lapangan dilakukan kepada siswa kelas 1. Hasil pre test terdapat 4 siswa mendapat hasil di atas KKM dan hasil post test terdapat 8 siswa mendapat nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil di atas, media edukatif penjumlahan telah valid, praktis, dan efektif. Kesimpulan dari penelitian pengembangan produk media Animal Stick penjumlahan di atas, dapat disarankan (1) guru harus memahami dengan baik panduan produk Media Animal Stick (3) pengembangan produk lebih lanjut sebaiknya menambahkan gambar yang kontras dan hiasan yang lebih banyak.

**Kata Kunci:** *Media Edukatif, Animal Stick, hasil belajar.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang untuk kemajuan suatu bangsa. Hal ini karena perkembangan manusia dari mulai lahir hingga mati sangat dipengaruhi oleh proses belajar semasa hidupnya. Terwujudnya sebuah masyarakat modern juga berkat penemuan-penemuan baru di dalam dunia ilmu pengetahuan. Pendidikan di Indonesia sendiri memiliki tujuan utama yang termuat dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya pengertian pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam Undang Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan yang ideal di Indonesia juga harus memberi bekal dan mengembangkan kemampuan pada diri siswa.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Anak usia 4-6 tahun pada fase perkembangan praoperasional menuju kekongkritan. Anak pada fase tersebut belajar terbaik dengan menggunakan benda-benda. Berbagai benda yang ada disekitar kita dapat digunakan untuk melatih anak berhitung, berpikir logis dan matematis. Menghitung merupakan cara belajar mengenai nama angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda. Menghitung merupakan kemampuan akal untuk menjumlahkan.

Menurut Gatot (2010:150) mengemukakan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah tersebut. Meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan

ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis, dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 April 2018 di SDN Sekarkare dengan Kepala Sekolah Mochtar Efendi S.Pd, mengatakan bahwa jumlah siswa di SD Sekarkare sangat rendah. Kendalanya karena desanya saling berkaitan, Desa Sekarkare diapit oleh dua Desa yaitu Desa Summersuko dan Desa Watuwungkuk. Penduduk Desa Sekarkare sedikit sehingga siswa banyak yang mengenyam pendidikan di SD Summersuko dan Watuwungkuk karena merasa sekolahnya lebih maju.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 April 2018 dengan wali kelas guru kelas 1 mengatakan bahwa siswa kelas 1 di SDN Sekarkare hanya terdapat 9 siswa. Guru menyatakan terdapat 5 dari 9 siswa mengalami kesulitan berhitung sehingga mendapatkan nilai rata-rata kurang dari KKM di bawah 70. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi diatas KKM (70). Realita tersebut tergambar ketika proses pembelajaran terjadi khususnya pada saat melakukan ulangan harian siswa mengalami ketidak tuntas nilai dalam pembelajaran berhitung. Hasil pengamatan ditemukan guru belum menggunakan media salah satunya karena keterbatasan dana yang dimiliki sekolah SDN Sekarkare. Sehingga guru mengajar dengan seadanya seperti bahan media buku saja, siswa terus-terusan di hadapkan dengan teori-teori tanpa ada praktek yang melibatkan siswa selama pembelajaran. Seharusnya untuk siswa kelas 1 pembelajarannya membutuhkan media yang nyata dan dapat menarik perhatian siswa, supaya materi yang diajarkan guru lebih mudah dipahami apalagi dalam pembelajaran berhitung penjumlahan siswa tidak hanya di hadapkan dengan tulisan-tulisan angka tetapi harus ada media yang menunjang materi yang diajarkan dalam pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Gunawan (2009:1) peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. "Media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran". Penggunaan media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar siswa sehingga dalam pembelajaran siswa akan lebih aktif sebaliknya maka tidak ada media yang menunjang materi siswa akan merasa cepat lebih bosan dengan materi yang diajarkan oleh gurunya. Pembelajaran yang menggunakan media yang tepat akan memberikan hasil yang optimal bagi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya. Maka dapat disimpulkan masalah yang muncul pada siswa kelas 1 di SDN Sekakare yaitu membutuhkan media yang menarik dan spontan. Tujuannya supaya kegiatan belajar mengajar terutama pembelajaran matematika pada berhitung penjumlahan di kelas dapat berjalan dengan baik dan lancar. Semua itu

tentu akan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa. Belajar matematika memang membutuhkan suatu media yang nyata seperti media *Animal Stick*. Oleh karena itu alasan peneliti tertarik untuk meneliti tentang salah satu media sebagai alat penyampaian materi tersebut. siswa akan mudah memahami suatu rumus atau teori jika dibantu dengan benda konkret sebagai alat peraganya

#### **METODE**

Penelitian pengembangan media *Animal Stick* untuk pembelajaran berhitung penjumlahan pada siswa kelas 1 di SD Sekarkare Kecamatan Dringu Kabupaten Probolinggo mengacu pada jenis penelitian pengembangan (research and development). Menurut Nana (2010: 164) penelitian pengembangan (research and development) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang mengacu pada hasil akhir berupa produk. Menurut Borg and Gall (dalam Punaji, 2012: 48) penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah bukan untuk menguji teori. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pengajaran.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Sugiono, 2015: 775) terdiri atas sepuluh tahap. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi enam tahapan.

Tahap penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan sebagai berikut

1. Tahap pengumpulan informasi
2. Tahap perencanaan
3. Tahap perkembangan produk
4. Tahap validasi
5. Tahap uji coba lapangan
6. Produk akhir

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data agar dapat melihat hasil uji coba dari produk yang telah dibuat sehingga produk tersebut dapat dikatakan layak untuk dipakai. Beberapa hal yang akan dikemukakan dalam uji coba produk ini yaitu:

1. Desain uji coba
2. Subjek uji coba
3. Jenis data
4. Instrumen pengumpulan data
5. Instrumen uji kelayakan ahli materi dan media
6. Instrumen uji kelayakan ahli praktisi
7. Instrumen hasil tes siswa
8. Teknik analisis data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk dalam penelitian pengembangan ini berupa Pengembangan Media Animal Stick dalam pembelajaran berhitung penjumlahan yang meliputi penyajian data, analisis data dan revisi produk. Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu para ahli, guru dan siswa kelas I SDN Sekarkare Kecamatan Dringu Kabupaten Probolinggo. Berikut ini adalah penyajian data hasil uji Uji coba awal yang pertama dilakukan oleh ahli media/materi yaitu Didit Kasdriyanto S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Panca Marga. Proses validasi dengan menyerahkan produk media animal stick disertai RPP dengan petunjuk cara penggunaannya. Berdasarkan hasil validasi Ahli materi dan Ahli media dapat dikatakan bahwa media Animal Stick yang dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan persentase kevalidan sebesar 89%. namun terdapat sedikit revisi. Revisi yang dilakukan berkaitan dengan buku penggunaan media untuk di laminating agar lebih kelihatan rapi. Hal ini sejalan dengan Hamalik (dalam Arsyad, 2002: 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajarmengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Uji coba awal yang kedua dilakukan kepada ahli praktisi yaitu Ibu Ika Dwi Adriyanti adalah guru kelas I SDN Sekarkare Kecamatan Dringu Kabupaten Probolinggo. Proses validasi dengan menyerahkan RPP, Produk media animal stick serta cara penggunaannya. Berdasarkan hasil validasi Ahli praktisi dapat dikatakan bahwa yang memiliki tingkat kevalidan valid. Hal ini dibuktikan dengan persentase kevalidan sebesar 81%. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-4 pada rubrik yang diberikan oleh validator terhadap media Animal Stick yaitu sebesar 12 dengan persentase kevalidan sebesar 81%. Saran dari ahli praktisi yaitu merubah dalam RPP di kegiatan inti pengajaran melakukan berhitung penjumlahan dengan seharusnya dengan menggunakan media yang konkret. Menurut Mulyani Sumantri, (2006:178) mengemukakan bahwa secara umum media konkret berfungsi sebagai : Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar, Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme, Mengembangkan motivasi belajar peserta didik, Mempertinggi mutu belajar mengajar Uji coba lapangan dilakukan di siswa kelas I SDN Sekarkare Kecamatan Dringu Kabupaten Probolinggo yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan

sesudah menggunakan media Animal Stick. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 02 September 2018.

Hasil *Pre test* terdapat 5 anak yang mendapatkan nilai di bawah KKM 70 dan 4 anak mendapatkan nilai diatas KKM. Hasil *Post Test* menunjukkan bahwa terdapat 8 anak yang nilai di atas KKM 70 dan hanya 1 yang mengalami ketidaktuntasan. Hal ini dikarenakan dengan media anak lebih mudah memahami pembelajaran berhitung penjumlah dengan menggunakan media berupa *Animal Stick*, karena anak membutuhkan media yang nyata dan dapat menarik perhatian siswa dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan Latuheru (2009:23) manfaat media pembelajaran yaitu : media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan, media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit, media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata diperoleh dengan cara yang lain, media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme Hasil uji coba lapangan siswa kelas I SDN Sekarkare sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media Animal Stick yaitu dengan melakukan pre test banyak siswa yang tidak tuntas yaitu dengan jumlah 9 anak terdapat 5 anak yang memperoleh nilai diatas KKM, sedangkan 4 anak memperoleh nilai di bawah KKM. Setelah pembelajaran menggunakan media Animal Stick siswa melakukan post test yaitu untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media. Hasil post test dengan jumlah siswa 9 terdapat 8 anak yang memperoleh nilai di atas KKM dan 1 anak memperoleh nilai di bawah KKM. Berdasarkan pembelajaran ini bahwa siswa lebih memahami jika menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. Sementara sama halnya menurut Sudjana (2002: 7) Dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi yang tinggi pada peserta didik akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Metode mengajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model-model pembelajaran, mengajar tidak hanya dengan metode ceramah yaitu dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dengan adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga karena terus menerus menjelaskan, apalagi bila guru dalam sehari mengajar lebih dari lima jam pelajaran.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Animal Stick dalam Pembelajaran Berhitung

Penjumlahan bahwa media yang telah dikembangkan mendapat nilai 89% dari ahli media yang dikategorikan sangat valid dan mendapat nilai 81% dari ahli praktisi yang di kategorikan valid. Uji coba lapangan di sekolah berdasarkan hasil pre test dan post test yang dilakukan siswa menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa. Hasil semula pre test dari sejumlah 9 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 4 siswa sedangkan hasil post test menunjukkan 8 siswa yang sudah mencapai nilai KKM. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran dapat membantu membangkitkan motivasi siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang lebih baik

**Saran Pemanfaatan Untuk memanfaatkan media Animal Stick , maka disarankan :**

- a. Guru memahami dengan baik media *Animal Stick*
- b. Guru lebih cermat ketika melakukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa
- c. Guru lebih menggunakan media pembelajaran saat mengajar
- d. Siswa memahami pembelajaran dengan menggunakan media *Animal Stick*.

**Saran Desiminasi Desiminasi dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan produk secara luas, maka diperlukan :**

- a. Melakukan tahapan desiminasi media *Animal Stick* pada sekolah dasar ditingkat lokal seperti di Kota Probolinggo
- b. Penyebaran tahapan luas atau desiminasi media *Animal Stick* memperhatikan beberapa hal, yaitu penyesuaian dengan karakterisistik siswa, lingkungan sekolah serta sarana prasarana yang ada di lingkungan sekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Gatot, Muhsetyo. 2010. Pembelajaran Matematika SD. Jakarta:Universitas TerbukaDepdiknas.2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 Kelas IV Sekolah Dasar*. Jakarta:Depdiknas
- Gunawan. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 164 (Online) (<http://eprints.uny.ac.id/18586/5/BAB%20III%2010416241032.pdf>) diakses pada tanggal 10 Agustus 2018
- Punaji Setyosari. 2012.*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, Jakarta: Prenada media, 48*. (Online) (<http://etheses.uinmalang.ac.id/3897/1/12140106.pdf>)diakses tanggal 10 Agustus 2018

- Sugiyono. 2015.*Metode Penelitian dan Pengembangan* (Research AND Development/ R&D). Bandung: Alfabeta
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sumantri M. Dan Syaodih, N 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Edisik enam.Bandung:Tarsito([http://eprints.uny.ac.id/9369/3/bab%202\\_08205244007.pdf](http://eprints.uny.ac.id/9369/3/bab%202_08205244007.pdf))diakses padatanggal 05 Agustus 2018