

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BUTTON BOARD* PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN SISWA KELAS 1 SD

Annisya Shabrina<sup>1</sup>, Bambang Hermansah<sup>2</sup>, Puji Ayurachmawati<sup>3</sup>.  
Prodi PGSD Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang  
Email: [Shabrinaannisya@gmail.com](mailto:Shabrinaannisya@gmail.com)

**Abstract: Development of Button Board Learning Media On The Materials Of Summary And Subscription Class 1 Sd Students.** This research aims to produce a button board learning media product for the addition and subtraction of first grade students at SD Negeri 21 Palembang which has valid and practical results. This study uses the Research and Development research method (research and development) using the Hannafin & Peck model Analysis Phase, Design Phase, Development Phase. The results of data analysis showed that the button board learning media on addition and subtraction material was in the "Very Valid" category based on a questionnaire validation sheet of experts consisting of media experts with an average validity value of 86.6%, while material experts with an average score of 86.6%. The average validity is 94.2% and also the button board learning media on the addition and subtraction material developed is in the "Very Practical" category based on the student response questionnaire sheet in the one-to-one trial with an average practicality value of 91, 4%, and in a small group trial with an average practicality value of 90.2%. Based on the results of validation by experts and the results of practicality trials by students, it can be concluded that the button board learning media is suitable for use in learning mathematics.

**Keywords:** Development, Learning Media, Button Board, Addition and Subtraction Material.

**Abstrak:** Pengembangan Media Pembelajaran *Button Board* Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Siswa Kelas 1 SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SD Negeri 21 Palembang yang memiliki hasil yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model Hannafin & Peck yaitu Fase analisis, Fase Desain, Fase Pengembangan dan Fase Implementasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan masuk dalam kategori "Sangat Valid" berdasarkan lembar angket validasi para ahli yang terdiri dari ahli mediadengan nilai rata-rata kevalidan sebesar 86,6%, sedangkan ahli materi dengan nilai rata-rata kevalidan sebesar 94,2% dan juga media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Praktis" berdasarkan lembar angket tanggapan siswa dalam uji coba *one-to-one* dengan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 91,4%, serta dalam uji coba *small group* dengan nilai rata-rata kepraktisan sebesar 90,2%. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan hasil uji coba kepraktisan oleh siswa, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *button board* layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Button Board*, Materi Penjumlahan Dan Pengurangan.

### PENDAHULUAN

Dunia pendidikan adalah dunia yang dinamis. Seiring dengan perkembangan zaman, perubahan tersebut melibatkan proses pembelajaran, peran guru. Hal ini terlihat dari pembelajaran pada zaman dahulu masih menekankan pada gaya belajar yang berpusat pada guru atau *teacher centered* dan guru menjadi satu-

satunya sumber belajar. Sedangkan, gaya mengajar guru zaman sekarang lebih berpusat pada siswa atau *student centered*. Siswa diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk bereksplorasi dan mengembangkan diri pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa didalam kelas. Pembelajaran yang umumnya dilakukan di sekolah dasar

masih kurang efektif karena kurangnya pemanfaatan media pada kegiatan belajar mengajar, karena media sendiri adalah contoh konkret yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi dengan praktis dan relevan.

Begitu penting peranan media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media (Haudi, 2021, p. 9). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 21 Palembang pada tanggal 18 Januari 2022 hasil wawancara bersama wali kelas 1 C yaitu Ibu Nurdimah mengatakan bahwa pada pembelajaran matematika media *button board* sendiri belum pernah diterapkan untuk materi penjumlahan dan pengurangan, karena guru terbatas pada penggunaan buku sebagai bahan dan sumber belajar sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika dimana tidak menghadirkan media pembelajaran yang konkret sesuai materi.

Dari hasil observasi tersebut akan dikembangkan media pembelajaran *button board* yang akan di uji-cobakan di SD Negeri 21 Palembang. Dengan maksud kehadiran media pembelajaran *button board* diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan penalaran matematis siswa serta membantu kesulitan serta ketakutan siswa dalam menghadapi pembelajaran matematika dikelas agar lebih menyenangkan.

#### Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *button board*?
2. Bagaimana tahap pengembangan media pembelajaran *button board* yang valid dan praktis?

#### Kajian Teoritik

Dalam pendidikan, penelitian dan pengembangan atau yang kita kenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, merupakan hal yang baru. Penelitian dan

pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan (Sanjaya, 2013, p. 129). Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2016, p. 66). Menurut (Punaji, 2013, p. 222), model-model pengembangan yakni model konseptual, model procedural, model *assure*, model *addie*, dan model hannafin & peck, dimana peneliti menggunakan model hannafin & peck.

Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian informasi/pesan dari sumber ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, kemauan siswa sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan (Sholikhah & Vinda Prananingrum, 2020). Anderson (Marlina, Wahab, & dkk, 2021, p. 151) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat memungkinkan terjadinya hubungan secara langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Tujuan media diantaranya yaitu untuk memfasilitasi berjalannya komunikasi (Yaumi, Media & Teknologi Pembelajaran, 2018, p. 6).

#### METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)*. Untuk menghasilkan produk yang layak digunakan maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk agar dapat digunakan oleh masyarakat (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 2019, p. 75). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 21 yang beralamatkan di Jalan Puncak Sekuning Palembang. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini digunakan untuk menunjang pembelajaran matematika SD kelas 1.

Instrumen yang digunakan berupa lembar penilaian yang akan diberikan kepada empat orang ahli, yaitu 2 ahli materi dan 2 ahli media, serta angket yang diberikan kepada siswa.

Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Hannafin & Peck yang mempunyai tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain dan fase pengembangan & fase implementasi.

#### PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan ini merupakan produk media *button board* dengan materi penjumlahan dan pengurangan. *Button board* adalah sebuah papan yang berisikan buah yang berasal dari batu akrilik yang akan dijadikan media pembelajaran dan juga *games education*. Media pembelajaran *button board* dinyatakan valid dan praktis dengan harapan dapat digunakan pada pembelajaran matematika di SD.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dapat memberikan pengaruh positif bagi siswa untuk meningkatkan kualitas belajarnya, dimana siswa SD kelas I sangat menyukai permainan. Hal ini dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran menyelipkan unsur permainan, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Erna, 2021, hal. 8) penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi aset di kelas dan mengembangkan kemampuan siswa dimana kegiatan bermain merupakan aktivitas spontan yang dilakukan manusia setiap hari sebagai upaya mendasar untuk melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Media pembelajaran *button board* dinyatakan valid dan praktis berdasarkan data berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validator**

No	Ahli/Validator	Skor (%)
1	Moh. Reza I	76,6%
2	Sunedi	94,2%
3	Nurdimah	94,2%
4	Ummi K	93,3%
Total Skor		89,5%

Adapun hasil angket uji coba *one-to-one*, yaitu:

**Tabel 2. Rekapitulasi Uji Coba One To One**

No	Nama siswa	Skor (%)
1	Edward	91,4%
2	Jovan	90%
Total skor		90,7%

Kemudian uji coba tahap *small group* yang dilakukan 3 (tiga) kelompok masing-masing dua orang:

**Tabel 3. Rekapitulasi Uji Coba Small Group**

No	Nama siswa	Skor (%)
1	Dinda	91,4%
2	Azahra	90%
3	Tristan	88,5%
4	Clara	90%
5	Agier	92,8%
6	Micelle	88,5%
Total Skor		90,2%

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *button board* valid dan praktis.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas I SD dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berhitung pada siswa melalui media *button board* yang semula sikap siswa terhadap matematika yang cenderung pasif, contohnya jarang menyelesaikan tugas dan merasa cemas dalam mengikuti pelajaran matematika, kemudian proses belajar juga monoton, disebabkan oleh guru terbatas pada penggunaan buku sebagai bahan sekaligus sumber belajar. Setelah melaksanakan pembelajaran dengan media *button board* keaktifan siswa meningkat, siswa pun dapat memecahkan permasalahan baik secara individu maupun secara kelompok serta siswa mampu menunjukkan dan mencocokkan lambang/symbol baik itu penjumlahan maupun pengurangan.

Pengembangan media pembelajaran *button board* yang peneliti adalah gunakan model pengembangan Hannafin & Peck dengan tiga tahap yaitu tahap analisis, tahap desain dan tahap pengembangan serta tahap implementasi dinyatakan "Sangat Valid" dan untuk kepraktisan produk media pembelajaran *button board* dinyatakan "Sangat Praktis". Maka dari itu, media pembelajaran *button board* pada materi penjumlahan dan pengurangan layak

digunakan pada pembelajaran di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Alghadari, F., & Son Loka, A. (2018). Teori dan Kemampuan Matematis Dalam Permainan Kartu Gapple. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2, 28-36.
- Atushi, H. (2019). *Manfaat Game dari Teknologi*. Bandung: Citra Umbara
- Fatun, A. (2020). Pengaruh Permainan Kartu Domino Dengan Metode Gapple Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif dan Motorik Halus Lansia di Griya Werda Surabaya. *Universitas Airlangga*.
- Hananta, R. O., & Sukardi, T. (2018). Pengembangan Model Media Video Pada Pembelajaran Praktik Pemesinan Bubut. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 121-129.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Hurit Uron, R., Ahmala, M., & dkk. (2021). *BELJAR DAN PEMBELAJARAN*. (M. Suardi, Ed.) Bandung, Jawa Barat: PENERBIT MEDIA SAINS INDONESIA.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sholikhah, A., & Vinda Prananingrum, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional*, 6.
- Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., & Setiawan, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Surakarta: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suswari, P. (2019). *Mahir Dalam Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian & Pembagian*. Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Wahab, A., Junaedi, & dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. (I. Mustasyrifah, Ed.) Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiratni, N. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV SD. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. (S. Fatimah Sangkala, Ed.) Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (S. Fatimah Sangkala, Ed.) Jakarta: KENCANA.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Yuniastuti, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Millenial*. (Yuniastuti, & M. Khoiron, Eds.) Surabaya, Jawa Timur: Scopindo Media Pustaka.