

## **Penggunaan Media Papan Waktu Pada Kelas III di SD IT ULUL ALBAB**

**Siti Khadijah<sup>1</sup>, Rindi Lestari<sup>2</sup>, Biaz Tiwi Harahap<sup>3</sup>, Siti Khayroiya<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> S1 Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Siti Khadijah

E-mail : [sitikhadijah0219@gmail.com](mailto:sitikhadijah0219@gmail.com),

### **Abstrak**

*Pengabdian ini dilaksanakan dengan latar belakang kampus mengajar sebagaimana mahasiswa membantu dalam meningkatkan tingkat pemahaman belajar siswa dengan menggunakan media papan waktu. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD IT Ulul Albab yang diikuti oleh sebanyak 11 orang siswa/siswi kelas III. Metode pengabdian yang digunakan dalam penggunaan media papan waktu di SD IT Ulul Albab yaitu ceramah (penyampaian materi) wawancara, observasi, diskusi, tanya jawab, dan dokumentasi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kampus mengajar di SD IT Ulul Albab dikatakan berhasil dalam penggunaan media pembelajaran papan waktu karena rasa ingin tahu yang besar dalam diri siswa saat pembelajaran menggunakan media papan waktu sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran berlangsung dan sebagian besar dari siswa telah meningkat 50% dalam belajar matematika. Saran yang dapat disampaikan dari hasil pengabdian ini adalah diharapkan kepada pihak sekolah terutama guru sebaiknya agar lebih kreatif membuat suasana kelas lebih hidup yaitu dengan cara dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dalam penyampaian materi sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata kunci**—Kampus Mengajar, Media Pembelajaran, Papan Waktu

### **Abstract**

*This service is carried out with a teaching campus background as students help in increasing the level of understanding of student learning by using time board media. This pengabdian activity was held at SD IT Ulul Albab which was attended by 11 class III students. The devotional method used in the use of timeboard media at SD IT Ulul Albab is lectures (submission of material) interviews, observations, discussions, questions and answers, and documentation. The implementation of teaching campus service activities at SD IT Ulul Albab is said to be successful in using timeboard learning media because of great curiosity in students when learning uses timeboard media so that students become active in ongoing learning and most of the students have increased 50% in learn math. Suggestions that can be conveyed from the results of this service are that it is hoped that the school, especially the teacher, should be more creative in making the class atmosphere more alive, namely by using learning media that is more varied and innovative in delivering material while increasing student learning outcomes.*

**Keywords**- Teaching Campus, Learning Media, Time Board

## PENDAHULUAN

Program Kampus Mengajar merupakan program yang diberikan kepada mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk belajar di luar kelas selama beberapa bulan dibawah naungan Kemendikbudristek. Program Kampus Mengajar bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan cara memfasilitasi, mendorong, mempercepat perguruan tinggi mencapai tujuan dalam 8 Indikator yang ditetapkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 754/P/2020 tentang IKU PTN dan LLDikti di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020, khususnya terkait dengan:

- 1) aspek yang terkait dengan peningkatan jumlah lulusan yaitu kematangan profesional dan pengalaman belajar mahasiswa baik di dalam maupun di luar kampus;
- 2) meningkatkan kualitas dosen yaitu jumlah penelitian dan layanan sipil yang diakui secara internasional;
- 3) aspek-aspek yang berkaitan dengan peningkatan kualitas kurikulum dan pembelajaran universitas, pelaksanaan proyek berbasis kelompok, metode kasus dan evaluasi terkait pelaksanaan program kampus mengajar di sekolah dasar; dan
- 4) aspek kemitraan perguruan tinggi dengan lembaga pendidikan, sekolah, dan lembaga terkait peserta program *teaching campus*.

Tersusunnya program kampus mengajar ini disebabkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, maka pemerintah melakukan peningkatan yang bergerak secara sinergis untuk memajukan anak bangsa. Biasanya gerakan ini dilakukan oleh mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan untuk membantu sekolah, terutama pada jenjang SD yang berakreditasi C agar memberikan pelajaran yang optimal kepada siswa. Ruang lingkup Kampus Mengajar yaitu pembelajaran yang berfokus pada literasi dan numerasi di sekolah.

Matematika merupakan alat berpikir logis yang digunakan oleh siswa. Matematika dapat dikatakan ilmu yang abstrak sehingga sulit dimengerti oleh anak Sekolah Dasar yang hanya mampu berpikir pada tahap konkrit. Selain itu, anak Sekolah Dasar juga belum mampu berfikir secara abstrak, maka disinilah peran tenaga pendidik yang harus lebih kreatif menggunakan objek nyata pada saat mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian ketuntasan siswa dalam belajar karena dalam proses penggunaan media pembelajaran guru harus memilih bahan, metode dan media yang tepat untuk disajikan kepada siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur dengan hasil belajar yang telah dicapai sehingga mempengaruhi kualitas belajar (Azhari et al., 2017). Hal ini dapat dilihat dari keaktifan dan perkembangan siswa selama mengikuti proses belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas. Maka dari itu sekolah mengharuskan guru agar mengelola kelas dengan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan meningkatkan aktivitas siswa yang akan memberi pengaruh besar terhadap hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran konkrit merupakan media nyata yang digunakan saat proses belajar mengajar. Selain itu, dalam memahami konsep matematika, siswa harus dihubungkan ke dalam kehidupan nyata, maka media pembelajaran yang disajikan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya (Nomleni & Manu, 2018).

Dengan adanya media pembelajaran konsep yang abstrak dapat diuraikan dalam model matematika, sehingga siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan (Akbar et al., 2020). Pembelajaran di Sekolah Dasar masih sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu agar terlaksana kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan optimal karena pada tahap operasi konkret siswa hanya mampu mengelompokkan objek saja, belum bisa berfikir secara abstrak, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran penyampain materi oleh guru memudahkan siswa untuk berfikir menalar dan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Stit & Nusantara, 2020).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh tim kampus mengajar di SD Islam Terpadu (IT) Ulul Albab pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung, bahwa suasana kelas yang monoton, penyampaian materi dengan metode ceramah, tidak ada menggunakan media pembelajaran, dan hanya menggunakan buku mata pelajaran saja.

Dalam penyampaian materi banyak siswa yang jenuh karena metode belajar kurang menarik. Ditambah sifat anak-anak yang suka bermain maka terabaikanlah guru yang sedang mengajar didepan kelas karena cara penyampaian materi tidak menarik bagi siswa. Maka diperlukan solusi untuk dapat menangani masalah tersebut agar seluruh seluruh siswa memiliki gairah untuk belajar matematika.

Penggunaan media pembelajaran dalam mengajar matematika pada siswa sekolah dasar sangat penting agar menarik perhatian siswa, menghidupkan suasana kelas sehingga tidak monoton, membangkitkan aktivitas perkembangan siswa dan meningkat hasil belajar menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan melalui media yang interaktif dan inovatif yaitu Papan Waktu.

#### **METODE**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD IT Ulul Albab yang diikuti oleh sebanyak 11 orang siswa/siswi kelas III. Metode pengabdian yang digunakan dalam Penggunaan Media Papan Waktu di SD Islam Terpadu (IT) Ulul Albab yaitu ceramah (penyampaian materi) wawancara, observasi, diskusi, tanya jawab, dan dokumentasi.

a. Ceramah (penyampaian materi )

Tim pengabdian penyampaian materi satuan waktu dan mengaplikasikan dalam menggunakan media papan waktu agar siswa dapat memahaminya.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh tim pengabdian secara langsung kepada Ibu Fatwa Utami, S.Pd selaku wali kelas III dan guru mata pelajaran matematika di SD Islam Terpadu (IT) Ulul Albab terkait proses pembelajaran berlangsung khususnya materi Satuan Waktu.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat lokasi penelitian dan hambatan yang terjadi pada saat pengabdian. Pada metode ini tim pengabdian melihat secara langsung kegiatan belajar mengajar matematika di kelas III SD Islam Terpadu (IT) Ulul Albab.

d. Diskusi dan Tanya Jawab

Diskusi dan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah penyampaian materi menggunakan media Papan Waktu yang dilakukan oleh tim pengabdian.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan menggunakan media pembelajaran papan waktu di SD Islam Terpadu (IT) ULUL ALBAB khususnya kelas III, dilaksanakan pada bulan September 2022. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk Pengabdian Pengembangan Media Pembelajaran Papan Waktu.

Tim pelaksana kegiatan pengabdian Kampus Mengajar melakukan pemantauan proses pelatihan untuk melihat kemampuan siswa saat belajar dengan menggunakan media Papan Waktu sebelum dan sesudah mendapatkan penelitian.

Sebelum kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran Papan Waktu, kegiatan ini diawali pemaparan materi satuan waktu yang dilakukan oleh tim kampus mengajar, yang bertujuan untuk menyegarkan kembali pengetahuan siswa mengenai materi satuan waktu yang telah dipelajari sebelumnya.



**Gambar 1**  
Pemaparan materi papan waktu

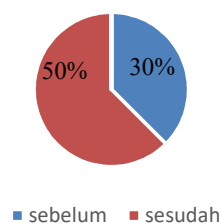


**Gambar 2.**  
Diskusi mengenai soal yang diberikan



**Gambar 3.**  
Tanya jawab

Pemaparan materi dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi tanya jawab sehingga menambah pengetahuan siswa di sekolah SD IT ULUL ALBAB terkait materi pada satuan waktu yang sudah dijelaskan dan juga menjelaskan tata cara pemakaian media papan waktu dalam mengerjakan latihan latihan yang akan diberikan agar siswa dapat mengikuti langkah-langkah yang telah tim paparkan. Pada saat tim melakukan pemaparan materi dengan menggunakan media papan waktu, dapat dilihat para siswa siswi semangat serta mempunyai rasa ingin tahu yang besar dalam bagaimana menggunakan media papan waktu pada materi satuan waktu menit, detik, dan jam. Setelah tim melakukan pemaparan penggunaan media papan waktu selesai dan siswa telah sangat baik mendengarkan, tim melanjutkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih paham dalam penggunaan ataupun pemaparan papan waktu dengan sesi tanya jawab dan setelah sesi tanya jawab tim pelaksanaan kampus mengajar akan memberikan latihan soal kepada siswa dengan tujuan mengasah kemampuan terkait materi yang telah dijelaskan.



**Gambar 4.**

Grafik penggunaan media papan waktu

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui bahwa sebelum adanya media pembelajaran minat belajar siswa berkisar 30%, kemudian setelah belajar menggunakan media pembelajaran terjadi peningkatan belajar siswa sebesar 50%.

Hasil penelitian yang dilakukukan oleh (Yanti et al., 2019) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif melalui LCD, TV, dan aplikasi media pembelajaran dapat menumbuhkan karakter siswa sehingga menambah wawasan siswa untuk belajar lebih menyenangkan serta siswa dapat mengeksplor kreatifitas yang terdaat dalam dirinya. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) penggunaan media real saat belajar siswa dapat belajar dengan melihat objek visual secara nyata, baik dari bentuk, warna, dan cara penggunaannya sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Penelitian yang dilakukan (Permatasari et al., 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Jam Sudut menunjukkan terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa sebesar 79,1%. Media ini layak digunakan oleh siswa dengan mandiri setelah dilakukan pemaparan materi. Sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa adanya media pembelajaran suasana belajar menjadi lebih hidup dan hasil belajar siswa ikut meningkat.

Hasil kegiatan pendabdian Tim Kampus Mengajar dalam Pengabdian penggunaan Media Papan Waktu yang telah dilakukan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Kegiatan pengabdian ini berlangsung dengan baik dan diterima oleh guru yang mengajar pembelajaran matematika.
2. Adanya rasa ingin tahu yang besar dalam diri siswa saat pembelajaran menggunakan media papan waktu sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran berlangsung.
3. Terjadi peningkatan belajar yang sebelumnya 30% meningkat sebanyak 50% siswa yang ingin belajar karena adanya penggunaan media yang baru mereka temui dalam pembelajaran.

Tim pelaksana menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk pengabdian penggunaan media pembelajaran dengan ditemukannya permasalahan mengenai hambatan belajar matematika saat tim melaksanakan observasi.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kampus mengajar di SD IT Ulul Albab dikatan berhasil dalam penggunaan media pembelajaran papan waktu karena rasa ingin tahu yang besar dalam diri siswa saat pembelajaran menggunakan media papan waktu sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran berlangsung dan sebagian besar dari siswa telah meningkat 50% dalam belajar matematika.

Saran yang dapat disampaikan dari hasil pengabdian ini adalah diharapkan kepada siswa agar terus meningkatkan hasil belajar yang dicapai, diharapkan kepada pihak sekolah terutama guru sebaiknya agar lebih kreatif membuat suasana kelas lebih hidup yaitu dengan cara dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif dalam penyampaian materi sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan yang telah membimbing mengarahkan dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa selama proses kegiatan Kampus Mengajar dalam program kampus merdeka berlangsung di SD IT ULUL ALBAB Perbaungan. Terimakasih kepada bapak kepala sekolah SD IT ULUL ALBAB yang telah mendukung dan memberikan izin untuk

melaksanakan kegiatan kampus mengajar ini dan kepada Ibu Dosen DPL yang telah membimbing kami untuk melakukan kegiatan kampus mengajar dari awal hingga akhir.

### Daftar Pustaka

- Akbar, M. R., Hakim, A. R., & Haris, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis 4.0. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 51–57. <https://doi.org/10.31102/darmabakti.2020.1.2.51-57>
- Azhari, Bianticha Rena, Nurdinah Hanifah, D. G. (2017). Penggunaan Media Papan Dart Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2011–2020. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/10767/6612>
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Claudia Maharani, S. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Permatasari, K. T., Apriyani, E., Fitriyana, Z. N., Studi, P., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Alat Peraga Jam Sudut. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 9(2), 83–88. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpms>
- Putri, S., Pujiyono, D. W., Kom, M., Dahlan, U. A., & Soepomo, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kpk Dan Fpb Berbasis Mutlimedia Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Sd It Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 5(3), 49–55.
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Soemantri, S. (2019). Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Aksiologi/article/view/2372/2141>
- Yanti, C. O. D., Anggraini, F., & Darwanto. (2019). Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa. *Semnasfip*, 201–206. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5128>