

SOSIALISASI PENERAPAN MEDIA KINCIR BILANGAN (KILANG) PADA UPT SDN 066049 MEDAN

Taruli Marito Silalahi¹, Winny Sunfriska Limbong², Jheni Yusuf Saragih³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia

Jl. Kapten Muslim, No.79, Kec. Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara 20213

e-Mail: taruli766hi@gmail.com¹, winnysunfriska@gmail.com²,
jheniyusufsaragih11146@gmail.com³

Abstract

This Community Service was carried out at UPT SDN 066049 Jalan Mawar Raya, Medan Helvetia District, Medan City. The purpose of this community service is to provide education as well as training for teachers in the use of learning media, especially for learning mathematics, namely, the Application of Number Wheel Media (Kilang) to increasing teachers' critical thinking and students' interest in learning. The activity method was carried out online (G-Meeting) with teachers and students at UPT SDN 066049. The activity carried out was making Kincir Numbers (Kilang) learning media with teachers and students. This activity will be carried out over two days, 25-26 October 2023. In this activity, there are three lecturers involved from the School Teacher Education study program and three students from the Elementary School Teacher Education study program involved. This activity is very useful for improving teacher skills in various uses of learning media.

Keywords: *Learning Media, Number Wheel*

Abstrak

Pengabdian Masyarakat ini dilakukan di UPT SDN 066049 Jalan Mawar Raya, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi sekaligus pelatihan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran terkhusus untuk pembelajaran matematika yaitu, Penerapan Media Kincir Bilangan (Kilang) dalam meningkatkan berpikir kritis guru dan minat belajar siswa. Metode kegiatan dilakukan secara online (*G-Meeting*) kepada guru dan siswa UPT SDN 066049. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat media pembelajaran Kincir Bilangan (Kilang) bersama guru dan siswa. Kegiatan ini akan dilaksanakan selama dua hari, tanggal 25-26 Oktober 2023. Dalam kegiatan ini, ada tiga orang dosen yang terlibat dari program studi Pendidikan Guru Sekolah dan melibatkan tiga orang mahasiswa dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Kegiatan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan guru dalam berbagai penggunaan media pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Kincir Bilangan (Kilang)*



PENDAHULUAN

Masa pendidikan di sekolah dasar sering disebut dengan masa emas, merupakan masa berharga yang hanya dialami satu kali dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, sangat penting untuk tidak melewatkan tahap ini pada masa ini siswa mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sungguh luar biasa, siswa pada masa ini merupakan masa yang sangat baik untuk belajar dan mendidik. Dalam hal ini siswa membutuhkan stimulan yang komprehensif dan sesuai dengan tahap perkembangannya, baik secara kognitif, bahasa, fisik motorik, maupun sosial emosional.

Kebutuhan dalam tiap tahap perkembangan tersebut dapat dipenuhi, salah satunya melalui aktivitas bermain dan belajar di dalam kelas. Menurut fathul Mujib dan Nailur Rahmawati (2013:29) dalam Maryuni & Nurizzati, 2018. Permainan edukatif artinya permainan yang memiliki unsur mendidik yang dihasilkan dari sesuatu yang terdapat dan menempel dan sebagai bagian asal permainan itu sendiri dibuat dengan tujuan yang lebih absolut yaitu menjadi sarana pembelajaran dalam mengenalkan konsep- konsep dasar alfabet , warna, angka, bentuk dan konsep dasar lainnya Yang dibuat menggunakan semenarik mungkin untuk siswa.

Seringkali siswa merasa bosan dan tidak memiliki minat untuk mengikuti proses pembelajaran di

dalam kelas karna di sebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan tidak menggunakan media untuk mendukung penyampaian materi. Hal ini dijelaskan oleh Prof. Joko Susanto “ Bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, merangsang kreativitas, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis”. Hal ini memberikan penekanan tentang penggunaan media pembelajaran yang mempunyai keberhasilan yang besar tinggi di dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya- upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dan media-media belajar yang dapat di gunakan dalam proses mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media yang digunakan dapat dibuat sendiri oleh guru dengan bahan sederhana sesuai kebutuhan dalam materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media Kincir Bilangan (Kilang) merupakan sebuah permainan edukasi dimana dilengkapi dengan baling-baling yang dapat berputar, kolom yang dapat berputar dan alas reel berbentuk kubus yang merupakan tempat bermain dan

menyimpan permainan yang berguna untuk siswa.

Menurut KBBI, Kincir merupakan mesin (roda/rotor) yang cara kerjanya menggunakan untuk memutarnya dan bilangan adalah satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah, atau dikalikan. Menurut Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran 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. Penggunaan media Kincir Bilangan (Kilang) mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar bilangan.

Menurut Gallahue dalam Hartati (2007:56) bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya. Seperti dalam berkomunikasi, kita sering menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, begitu juga dalam ranah pendidikan. Dengan waktu pelajaran yang sangat singkat dan terbatas, maka dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, pendidik dapat mengefisiensikan waktu dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, para pendidik diharapkan

mampu menyajikan bahan-bahan yang akan disampaikan secara efisien, dalam waktu yang singkat namun banyak informasi yang disampaikan ke peserta didik. Pada proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

UPT SDN 066049 berlokasi di Jalan Mawar Raya, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan. Sesuai dengan SK Pendirian sekolah UPT SDN 066049 berdiri sejak tahun 1978. UPT SDN 066049 menampung 235 anak (121 putra dan 114 putri) dari kelas 1 sampai 6 dan 15 Guru. UPT SDN 066049 mengandalkan bantuan dari pemerintah untuk biaya operasional sekolah. Kegiatan siswa UPT SDN 066049 diisi dengan kegiatan belajar

dan mengajar di dalam kelas yang dilaksanakan oleh guru.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas guru sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa memiliki ketertarikan yang kurang terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mengurangi daya tangkap siswa terhadap materi pembelajaran.

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan edukasi sekaligus pelatihan kepada guru dalam menggunakan media pembelajaran terkhusus untuk pembelajaran matematika yaitu, Penerapan Media Kincir Bilangan (Kilang) dalam meningkatkan berpikir kritis guru dan minat belajar siswa. Melihat keseharian siswa zaman sekarang yang lebih tertarik pada hal-hal yang unik yang membuat mereka ingin mempelajarinya, maka sebaiknya pembelajaran dibuat dengan menarik menggunakan media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Sasaran kegiatan ini adalah UPT SDN 066049 berlokasi di Jalan Mawar Raya, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan. Kegiatan yang dilakukan untuk guru-guru dan siswa UPT SDN 066049 adalah kegiatan yang mampu meningkatkan meningkatkan berpikir kritis guru dan minat belajar siswa

menggunakan media Kincir Bilangan (Kilang). Urutan atau tahapan-tahapan yang perlu dalam menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

Tahap persiapan dibagi atas beberapa tahap, yaitu sebagai berikut: a) Survey lokasi, dilakukan oleh ketua dan 1 orang anggota pengusul, b) Identifikasi permasalahan, dan Diskusi pembagian tugas dan kerja pada dosen pengusul program.

2. Tahapan Pelaksanaan

Tahap ini dibagi atas beberapa tahap, yaitu sebagai berikut : a) Penyebaran surat pemberitahuan yang dilakukan oleh ketua pengusul dan mitra b) Persiapan bahan dan alat untuk pembuatan media Kincir Bilangan (Kilang) dan c) Pelaksanaan kegiatan di UPT SDN 066049.

Kegiatan dilaksanakan selama dua hari, dari tanggal 25-26 Oktober 2023, lokasi kegiatan UPT SDN 066049 berlokasi di Jalan Mawar Raya, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM di mulai pada tanggal 25 Oktober 2023 yang diawali dengan menjelaskan membahas pengertian media, fungsi, karakteristik, dan manfaat media pembelajaran. Penjelasan ini disampaikan oleh Tim Dosen USM- Indonesia. Tim PKM menyampaikan bahwa media

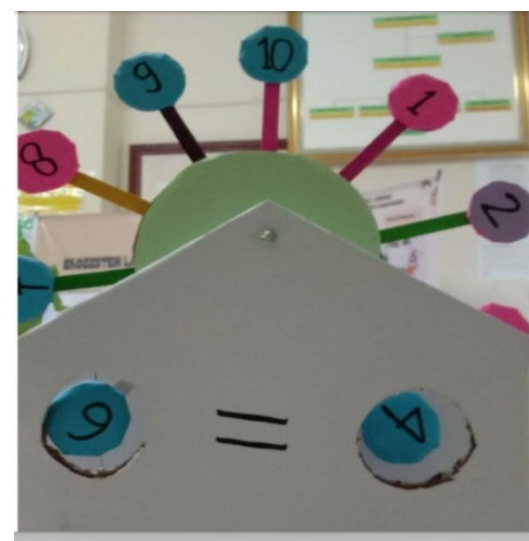
merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan- pesan pengajaran. Sedangkan, media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.



Media pembelajaran sangat beraneka ragam yang dapat di gunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pembelajaran matematika.

Selanjutnya untuk tanggal 26 Oktober 2023 tim dosen

mengsosialisasikan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bilangan bulat yaitu Kincir Bilangan. Kincir Bilangan adalah sebuah media yang didesain untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang operasi pada bilangan bulat. Tim PKM menjelaskan bagaimana pembuatan Kincir Bilangan dan cara menerapkan dalam proses pembelajaran matematika.



Pengenalan Kincir Bilangan ini di harapkan dapat menumbuhkan kreatifitas dalam mendesain media



pembelajaran tidak hanya untuk mata Pelajaran matematika tetapi dapat juga mendesain media-media Pelajaran untuk mata pelajaran lainnya. Selanjutnya, media Kincir Bilangan ini juga sangat bermanfaat dalam menumbuh kembangkan kemampuan berpikir siswa khususnya kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Diharapkan kegiatan ini dapat terus di tingkatkan untuk menambah wawasan tidak hanya kepada siswa, calon guru, guru namun dosen juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. & Ahmadi. K. I. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan*.
- Hamalik, O, (1994) *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2002. *Psikologi*

Belajar dan Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sadiman, A., dkk. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sudjana, N. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.