PENERAPAN MEDIA *PAPER GLASS* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Chafrida Ajeng Viantika[1], Nuhyal Ulia[2]
[1 2]PGSD FKIP Universitas Islam Sultan Agung
[1]chafridav45@gmail.com, [2]nuhyalulia@unissula.ac.id,

ABSTRACT

This study investigated the implementation process of paper glass learning media and its impact on students' responses in Mathematics learning at SDN Banyumanik 01. This study employed a qualitative descriptive method with data collection techniques including observation, interviews, and documentation studies, with the researcher as the primary instrument for data acquisition. The research was conducted at SDN Banyumanik 01 in November 2024. The subjects of the research were first-grade students of SDN Banyumanik 01, while the object of the research was the application of paper glass learning media in Mathematics learning in the second grade of SDN Banyumanik 01. The results of the study indicated that the use of paper glass learning media made students more enthusiastic and interested in learning Mathematics. The use of paper glass media received positive responses from students and had a positive impact on classroom learning, as students enjoyed using the paper glass media, which led to increased enthusiasm, a conducive classroom environment, and more engaging learning activities.

Keywords: Learning media, Paper glass, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini akan meneliti proses pelaksanaan media pembelajaran *paper glass* terhadap respon siswa dalam pembelajaran Matematika di SDN Banyumanik 01. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi dokumentasi serta peneliti menjadi instrumen utama dalam perolehan data. Penelitian dilaksanakan di SDN Banyumanik 01 dengan waktu pelaksanaan pada bulan November 2024. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas I SDN Banyumanik 01 serta objek penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *paper glass* dalam pembelajaran matematika di kelas I SDN Banyumanik 01. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran *paper glass* membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik dalam belajaar matematika. Penggunaan media *paper glass* mendapat respon positif dari siswa serta memberikan dampak positif terhadap pembelajaran di kelas karena siswa senang ketika diberikan media *paper glass* sehingga menjadi lebih semangat, situasi kelas menjadi kondusif dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Paper glass*, Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk memaksimalkan potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong serta memfasilitasi kegiatan belajar. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah mengembangkan kemampuan, karakter, dan peradaban bangsa agar cerdas, serta membentuk individu yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat mengubah perilaku, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Guru perlu merencanakan pembelajaran secara sistematis dan terstruktur berdasarkan kurikulum. Guru sebagai pendidik di sekolah harus merencanakan kegiatan pembelajaran siswa secara sistematis dan harus berpedoman pada kurikulum (Ginting at al. 2024). Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum SD adalah mata pelajaran matematika. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD sejak kelas I adalah matematika.

Matematika memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir sistematis siswa, yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Melalui latihan berhitung dan pemecahan masalah, logika berpikir maka siswa akan berkembang. Kemampuan-kemapuan tersebut sangat penting untuk pemahaman dan penalaran siswa, yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mengajar matematika ,pada tingkat Sekolah Dasar guru perlu untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan relevan sesuai materi yang diajarkan agar memudahkan siswa untuk dapat memahaminya dengan baik.

Belajar matematika dibutuhkan keseriusan yang mendalam, teori yang diajarkan pada matematika berbeda dengan toeri yang diajarkan pada mata pelajaran lain. Belajar matematika tidak dibutuhkan untuk menghafal definisi tetapi bagaimana

mampu memahami konsep atau pokok bahasan yang diajarkan. Banyak defenisi dan beragamnya pemikiran yang berbeda ungkapkan oleh para ahli. Dikarenakan ilmu matematika itu sendiri, dimana matematika termaksud diantara salah satu disiplin ilmu yang mempunyai kajian sangat luas sehingga para ahli bebas memiliki kebebasan memberikan pendapatnya tentang matematika berdasarkan pemahaman, pengalaman, kemampuan, dan sudut pandangnya masing-masing.

Manfaat pembelajaran matematika sangat beragam salah satunya dapat membantu siswa untuk berpikir lebih sistematis. Hal ini sangat penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari, baik dalam pekerjaan maupun keseharian. Melalui kemampuan berhitung, berlatih deret, dan yang lainnya akan berdampak dengan kemampuan berfikir logis yang akan menjadi lebih berkembang. Pada matematika seluruh aspek dalam pelajaran membahas mengenai kemampuan berpikir logis. Di dalam matematika tidak ada asumsi praduga atau tebak-tebakan. Matematika ini dibentuk atas dasar kebutuhan serta pembuktian yang logis.

Dengan mempelajari matematika kita dapat terlatih dalam berhitung karena semua orang butuh keterampian berhitung. Prinsip utama dalam pembelajaran matematika saat ini adalah untuk memperbaiki dan menyiapkan aktifitas-aktifitas belajar yang bermanfaat bagi siswa yang bertujuan untuk beralih dari mengajar matematika ke belajar matematika, keterkaitan siswa secara aktif dalam pembelajaran harus disediakannya aktifitas belajar. Dari berbagai faktor yang dapat memengaruhi cara berhitung siswa pada kelas I sekolah dasar yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Maka dalam penggunaan media pembelajaran tentu guru harus memilih media pembelajaran dengan tepat.

Media dari asal katanya yakni yang berasal dari bahasa medium dengan menaruh arti sebagai suatu perantara menurut pengertiannya dalam terminologi, di dalam bahasa arab berasal dari kata wasaaila dengan makna sebagai suatu pengantar pesan yang dikirim kepada sang penerima pesan tersebut. Media yang berperan sebagai perantara

memiliki makna jika di dalam suatu pembelajaran materi bisa tersampaikan kepada peserta didik dan mudah dimengerti bisa melalui sebuah perantara yakni media yang digunakan, sehingga materi yang disampaikan oleh guru sampai kepada peserta didik dengan mudah dan mereka mengerti maknanya (Mukarromah & Andriana, 2022).

Media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Guru dituntut pandai memilih media yang dapat mempermudah proses belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Benda-benda yang terdapat dilingkungan sekitar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, terkhusus untuk materi penjumlahan dan pengurangan dapat menggunakan media yang ada di kelas dan mendukung tercapainya tujuan pembelajan. Media yang dapat di gunakan untuk materi penjumlahan dan pengurangan sangat banyak salah satunya dengan peper glass.

Peneliti melakukan analisis media pembelajaran dengan *paper glass* yang berfokus pada pembelajaran matematika karena banyak orang menganggap pembelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit sehingga ditakuti oleh siswa (Anggraini, 2021). Seperti dalam hasil penelitian Fauzi et al., (2020) disampaikan bahwa susahnya siswa dalam belajar matematika membuat minat belajar siswa berkurang dan siswa menjadi malas untuk mengikuti pembelajaran dan memahami materi pembelajaran yang diberikan guru. Maka sejalan dengan pelaksanaan kegiatan PPL 1 yang dilaksanakan di SDN Banyumanik 01 dengan melaksanakan Praktik Pembelajaran Terbimbing yang salah satunya di kelas I. Setelah peneliti melakukan observasi di SDN Banyumanik 01, ditemukan bahwa guru wali kelas I di sekolah tersebut kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika. Cara mengajar guru yang optimal dalam menggunakan media pembelajaran, dan hanya menerangkan saja tanpa memberi kesempatan siswa untuk bertanya, mengakibatkan minat dan pemahaman yang kurang dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga

mengakibatkan informasi-informasi yang disampaikan oleh guru tdak bisa diterima secara optimal oleh siswa. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan harus memerlukan usaha dari guru dalam proses pembelajarannya.

Selanjutnya, terdapat penelitian ilmiah oleh Wardani et al., (2024) dengan judul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif sebagai metodologi utama. Pilihan pendekatan kualitatif diambil karena dapat mengeksplorasi dengan lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan media hasilnya penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kemajuan belajar siswa, termasuk peningkatan pemahaman materi, motivasi belajar, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun penelitian relevan lain oleh Umaternate W et al., (2022) berjudul "Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10" yang menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan pendekatan literature (*library research*). Pendekatan studi *literature* merupakan penelitian yang serangkaian kegiatannya dengan metode pengumplan data pustaka, buku-buku, serta tulisan yang terkait dengan judul penelitian ini dari pustaka kamus *online* (contoh Wikipedia) dan dari internet yang dapat memperkuat naskah yang akan dipublikasikan. Hasil penelitian ini bertujuan untuk bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak dalam mengenal bilangan 1-10. Karena merupakan modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuannya itu berhubungan dengan bilangan. Pemahaman konsep bilangan merupakan sesuatu yang sangat penting khususnya anak usia dini. Bilangan merupakan salah satu langkah awal bagi anak untuk pembelajaran konsep matematika awal, tanpa pemahaman akan bilangan, maka anak akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.

Penelitian oleh Rakhman et al., (2022) dengan judul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar" Pembelajaran abad 21 ialah pembelajaran yang bukan lagi berpusat kepada guru. Pembelajaran pada abad ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, sehingga hal ini menjadi tuntutan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan stimulus agar peserta didik dapat aktif di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik karena media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dapat berupa media audio, visual, audio visual dan lain sebagainya.

Dari latar belakang diatas, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul "Penerapan Media *Paper glass* Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas I SDN Banyumanik 01" untuk mengetahui bagaimana implementasi media pembelajaran *paper glass* dalam pembelajaran matematika di kelas I SDN Banyumanik 01. Dengan tujuan agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi guru atau pendidik sebagai bahan kajiannya sehingga guru mampu menentukan pemberian media pembelajaran yang tepat untuk siswa-siswinya. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan panduan berharga bagi guru untuk membantunya dalam menentukan pendekatan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika di sekolah dasar. Hal ini mendapat dukungan dari beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian ini yaitu penerapan media gelas angka dalam pengembangan kemampuan kognitif anak mengenal lambing bilangan 1-10 yang dilaksanakan oleh Umaternate et al., (2020). Hasil yang diperoleh adalah Media gelas angka merupakan media dari gelas plastik yang terdiri dari berbagai macam warna sehingga media ini menarik minat anak untuk belajar, dan yang paling penting tidak berbahaya bila dipakai untuk pembelajaran bagi anak. Media gelas angka dapat mengenalkan lambang bilangan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode deskriptif, dimana pengumpulan datanya menggunakan data yang berupa kata-kata, dan gambar. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi pada saat ini. Sehingga peneliti mengkaji data yang berasal dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang berkaitan dengan penggunaan media pada proses pembelajaran di SDN Banyumanik 01. Penggunaan pendekatan dan metode ini, barangkat dari tujuan penelitian, yaitu untuk mendiskripsikan penerapan media *paper glass* dalam pembelajaran matematika. Dengan kata lain, bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang gejala, fenomena, pcristiwa alau kejadian yang dialami oleh pelaksana program.

Penjelasan pendekatan seperti dijelaskan di atas, dapat merujuk kepada penjelasan, Nana Sudjana dan R. Ibrahim (1989:64) yang mengatakan: "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskrisikan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang terjadi saat sekarang di mana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatiannya untuk kemudian digambarkan scbagaimana adanya". Penelitian kualitatif deskriptif menafsirkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi yang dalam konteks ini adalah mengenai penggunaan media pada proses pembelajaran berlangsung di SDN Banyumanik 01.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan peneliti mengumpulkan informasi yang diperoleh dari hasil observasi awal saat awal observasi lingkungan belajar SDN Banyumanik 01. Adapun alur penelitian selanjutnya adalah pengumpulan data terkait penggunaan media *paper glass* dalam pembelajaran matematika di kelas I SDN Banyumanik 01 dengan peneliti yang menjadi instrumen utama dalam perolehan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data yaitu dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Proses observasi dalam penelitian ini mencakup pengamatan terhadap segala hal yang terdapat pada objek penelitian.

Observasi dilaksanakan selama tahap pelaksanaan penelitian dengan

mencatat, mengambil gambar, dan mengumpulkan bukti-bukti yang akurat serta apa adanya. Kemudian, wawancara akan dilaksanakan dengan mengumpulkan informasi dari guru kelas yang mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran di kelas I SDN Banyumanik 01. Sedangkan, studi dokumentasi diperlukan untuk mendukung data-data yang diperoleh catatan-catatan penting serta vidio dokumentasi yang terkait dengan topik penelitian.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti serta hasil wawancara dengan guru wali kelas I SDN Banyumanik 01, diketahui bahwa penerapan media pembelajaran *paper glass* dalam pembelajaran matematika di kelas I dilaksanakan pada saat pembelajaran matematika berlangsung meningkatkan antusias siswa dalam belajar matematika. Belajar matematika dibutuhkan keseriusan yang mendalam, teori yang diajarkan pada matematika berbeda dengan teori yang diajarkan pada mata pelajaran lain. Belajar matematika tidak dibutuhkan untuk menghafal tetapi bagaimana mampu memahami konsep atau pokok bahasan yang diajarkan.

Cara menggunakan *paper glass* pada kelas I SDN Banyumanik 01 yaitu:

1. Guru mempersiapkan alat dan bahan seperti gelas kertas sebanyak 20 gelas.
2. Guru memberi nomor pada dasar gelas dengan menggunakan spidol dengan angka 1-10 serta menggambar titik-titik 1-10.
3. Guru mempersiapkan gelang karet yang telah diberi tali sepanjang 0,5m sebanyak 3 tali yang telah diikatkan pada gelang karet.
4. Siswa Bersama kelompok maju untuk mencoba media *paper glass*. Dari satu kelompok terdapat 4 siswa.
5. Siswa yang maju kedepan 3 bertugas sebagai pemegang tali dan 1 siswa bertugas mengarahkan temannya.
6. Gelas yang terdapat angka diambil secara perlahan dan dipindahkan ke gelas yang bergambar titik sesuai jumlah angka yang diambil siswa dengan cara menarik ataupun mengendurkan tali agar bisa dipindahkan tanpa memegang gelas.

Media *paper glass* dalam pelaksanaannya dapat membantu siswa dalam komunikasi, kerjasama, dan menjalin kekompakan satu sama lain karena jika semua anggota kelompok tidak dapat bekerjasama maka gelas tidak bisa dipindahkan. Siswa yang kurang fokus akan salah Ketika memindahkan gelas karena ini diperlukan kerjasama kelompok yang baik. Terdapat pula siswa yang sebelumnya kurang percaya diri dan cenderung menyendiri dari teman-temannya bisa ikut bergabung dan semangat dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan media *paper glass*. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih interaktif, aplikatif, dan kontekstual, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik terkait konsep-konsep numerik, seperti pengukuran, stimasi, dan pemecahan masalah matematika alam konteks kehidupan sehari-hari (Carwi. at al 2024).

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh anak. Hal ini merupakan modal awal bagi anak untuk mengenal hal-hal penting dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang berhubungan dengan bilangan. Anak mampu mengenal waktu atau jam, tanggal, bulan, serta tahun yang semuanya itu berhubungan dengan bilangan.

Pengenalan dini tentang konsep bilangan perlu dilakukan sejak dini untuk menjaga agar tidak terjadi masalah kesulitan belajar karena belum menguasai konsep berhitung. Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk kedalam unsur yang tidak didefinisikan. Untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka Perkembangan matematika dapat dilihat dari kemampuan anak dalam konsep bilangan, menghitung batas tertentu dan bahkan ada yang telah dapat melalukan operasi hitung secara sederhana Umaternate et al., (2020).

Manfaat media pembelajaran digunakan untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien serta sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim,kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dengan

menggunakan media pembelajaran maka akan mempermudah pendidik dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran matematika yang sangat dienggani oleh para peserta didik (Ompusunggu., 2022). Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka hal yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membawa suasanya yang menyenangkan (Kurniawati et al., 2021).



Gambar 1. Media *Paper glass*

Mifroh, Nazilatul (2020) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif anak usia tujuh tahun (kelas satu SD/MI) masih pada tahap pengetahuan dan pemahaman yang masih terbatas, meskipun anak sudah masuk ada fase operasional konkret. Siswa kelas I sudah mampu menyebutkan kembali dari apa yang disebutkan oleh guru, baik berupa huruf, kata dan kalimat sederhana. Metode yang tepat pada pembelajaran matematika pada tahap ini sebaiknya menggunakan alat bantu seperti mesin hitung manual, jari tangan, gambar yang detil dan menggunakan bantuan benda seperti buah, batu, kertas dan sebagainya. Pada tahap ini, anak-anak juga sudah bisa dikenalkan jenis-jenis warna dan simbol simbol sederhana, seperti lambang-lambang, bentuk bangun datar dan benda-benda yang terdapat di lingkungan sekitar. Dalam kegiatan belajar mengajar, hendaknya guru mendidiknya dan mengajarnya secara intens, karena pada tahap ini, kondisi siswa ada pada masa bermain yang membutuhkan kesenangan. Siswa belum bisa belajar dengan nuansa yang formal, sehingga guru harus kreatif mendesain pembelajaran yang menyenangkan, seperti dengan cara bernyanyi, menggunakan teks cerita, mendongeng dan bermain game.

Seefeldt & Wasik (2008) menyatakan bahwa pengungkapan berulang pada menghitung akan membantu anak mempelajari nama-nama bilangan dan urutan yang diikuti bilangan itu. Menghitung jumlah anak-anak yang hadir dikelas,menghitung jumlah manik-manik, menghitung

jumlah geometri yang diperlukan untuk meronce akan memperkuat hitung-menghitug.

Menurut Jean Piaget dalam Mifroh, Nazilatul (2020) pada siswa kelas I Sekolah Dasar masuk pada Operasional Konkrit (Usia 7-11 tahun). Tahap ini dialami oleh anak berusia 7 sampai usia menjelang remaja. Tahap ini merupakan dimana seorang anak mendapatkan kemampuan baru, atau dapat dikatakan Langkah berpikirnya naik 1 level. Kemampuan tersebut bermanfaat pada dirinya sendiri untuk mengkomunikasikan pikirannya terhadap peristiwa yang dialami. Pada kecerdasan anak yang masih ada di tahapan operasi konkrit memiliki bagian-bagian operasi kognitif, diantaranya:

a. *Conservation* yaitu ketika siswa mampu dalam pemahaman terkait hal-hal yang bersifat kumulatif.
b. *Addition of classes* atau penambahan benda yaitu dimana siswa mampu dalam pemahaman cara pengkombinasian beberapa jenis benda dan bisa untuk menghubungkan benda tersebut. Selain yang disebutkan, anak juga sudah bisa dalam pemilihan dan pengklasifikasian benda.
c. *Multiplication of classes*, bisa juga disebut pelipat gandaan benda yaitu saat siswa mampu melibatkan pengetahuan tentang penggabungan suatu jenis, dan juga mampu untuk memisahkan suatu benda dari grup atau jenisnya. Kemampuan dalam memahami ini oleh siswa masih terbatas, ia hanya mampu memahami pada bendabenda yang sifatnya nyata.

Sistem atau pola pendidikan sekarang sangat di pengaruhi oleh kemajuan teknologi yang berdampak diterapkannya unsur media pembelajaran sebagai perantara atau penyampai informasi dan materi dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaannya kita perlu memilih dengan tepat mediaapa yang cocok dan sesuai serta layak digunakan dalam proses belajarmengajar. Hal ini tidak lepas dari berbagai macam faktor seperti psikologi anak, kesiapan belajar anak, dan penguasaan anak terhadap media (Handayani 2022).



Gambar 2. Penggunaan Media *Paper glass*

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu penyampaian pesan dan informasi, sehingga mampu meningkatkan proses serta hasil dari kegiatan pembelajaran. Dengan begitu, tujuan pembelajaran pun dapat tercapai. Kegiatan berhitung yang diberikan pada anak dengan berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain bagi anak adalah wahana mereka saat belajar dan bereksplorasi. Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan diberikan pada anak secara bertahap yang diawali dengan menghitung benda konkret. Proses belajar diberikan sesuai dengan tahap-tahap menurut tingkat kesulitannya (Umaternate et al.,2020).

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat membantu siswa mengatasi berbagai tantangan pembelajaran yang berkaitan dengan matematika. Siswa dapat menerima pesan dan informasi pendidikan melalui media pembelajaran. Media adalah bagian dari sumber daya pendidikan, atau benda nyata yang digunakan di ruang kelas untuk menampung konten pendidikan dan menginspirasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran pada umumnya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang mempengaruhi suasana, keadaan, dan lingkungan belajar yang direncanakan dan diciptakan oleh guru. Hal ini juga membantu guru dan siswa berinteraksi lebih efektif, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih sukses dan efisien. Guru akan lebih mudah dalam mengajar dan belajar jika menggunakan media pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika yang sangat digemari oleh siswa (Afriani et al., 2023).

Media pembelajaran dapat memberikan manfaat baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Media pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu manfaat media

pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaktivitas, memudahkan pencapaian tujuan belajar, meningkatkan kualitas hasil belajar, memungkinkan pembelajaran di berbagai tempat dan waktu, menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif (Rakhman et al., 2023). Penggunaan media saat pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahamu materi pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dengan hasil belajar yang memuaskan maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa tidak terpaku pada guru yang menyajikan materi (Wahyuningtyas & Sulasmono 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat penting karena dengan media diharapkan siswa dapat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Pada saat sekarang ini banyak perkembangan yang terjadi berkaitan dengan media pembelajaran mulai dari yang tradisional sampai modern. Media dalam prespektif Pendidikan merupakan instrument ya.ng sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Karena secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Nurfadhillah et al., 2021).

Apapun bentuk media pembelajaran, semuanya mempunyai fungsi yang sama yaitu membelajarkan siswa. Selain itu manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus manfaat media pembelajaran matematika yaitu dalam penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, dan memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan juga merubah peran guru ke arah yang

lebih positif dan produktif (Baru., at al 2024).

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan permasalahan yang terjadi dapat disimpulkan bahwa media paper gelass angka merupakan media dari gelas kertas yang sebelumnya telah di beri angka dengan menggunakan sepidol kemudian diambil satu persatu sesuai dengan jumlah angka sehingga media ini menarik minat anak untuk belajar, dan media ini aman bila digunakan guru sebagai media pembelajaran bagi anak. Kelebihan media *paper glass* dapat merangsang anak untuk belajar mengenal bilangan, media *paper glass* merupakan media konkrit yang dapat dimainkan anak secara langsung sehingga anak memiliki pengalaman yang dapat membantu mengembangkan pemikiran mereka dalam menyelesaikan permainan yang menggunakan angka tersebut, media pembelajaran ini juga menumbuhkan rasa percaya diri dan Kerjasama antar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani. (2024). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika 22-28.

Anggraini et al.,(2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) 1885-1896.

Baru., Ahmad., & Anis. 2024. Pengaruh Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD YPK Elim Kota Sorong. Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan 16-25.

Carwi., Azin., & Uun. 2024. Peningkatan Kemampuan Numerik Siswa Kelas 3sd Negeri 2 Situmandala Melalui Problem-Based Learning Dengan Media Pembelajaran Pipet Dan Gelas Ukur. Jurnal Penelitian Guru 321 - 326.

Ginting., Vera., & Siti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Kali Bagi Berbantuan Spin Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Triwira Mohaga Tahun Pelajaran 2023/2024. Jurnal Seminar Nasional Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum 6(1) – 6(12).

Handayani. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung. Jurnal

Terapung : Ilmu – Ilmu Sosial 37-45.

Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran 1-5.

Mifroh. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. Jurnal Pendidikan Tematik 253 - 263.

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. Journal of Science and Education Research 43-50.

Nurfadhillah., Adelia., Gestika., Fadlatul., & Sevira. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. Jurnal Edukasi dan Sains 289-298.

Ompusunggu (2022). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smpnegeri 1 Paranginan. Jurnal Seminar Nasional Seminar Nasional Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum 56(1) – 56(8).

Rakhman. et al.,(2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar 306 - 315.

Rakhman., Rokmanah., & Ummah (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar.

Seefeld, C. & Wasik, B. (2008). Pendidikan Anak Usia Dini (Alih Bahasa: Plus Nasar). Jakarta : PT Indeks.

Sudjana., Nana., dan Ibrahim. (1989). Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Bandung: Sinar Baru.

Umaternate. (2020). Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10. Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini 16-29.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23-27.

Wardani., Widya., & Siti. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran 134-140.