



Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

<https://journal.unwira.ac.id/index.php/BERBAKTI>

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INOVATIF PEMBELAJARAN BILANGAN BAGI GURU DI SD NEGERI 2 JAYA BAKTI

Dina Firliana Nurddin¹, Hartinawanti², La Doni³, Suhendro Gusli^{4*}

^{1,2,3,4} Universitas Muslim Buton

e-mail: suhendrogusli@gmail.com^{4*}

Dikirim: 25 Juni 2024, Direvisi: 18 Juli 2024, Diterima: 02 Agustus 2024

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas guru-guru dalam pembelajaran, maka diperlukan adanya kemampuan yang cukup dalam proses pembuatan media pembelajaran. Pentingnya penggunaan media inovatif dalam pembelajaran diharapkan guru dapat lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Metode pengabdian ini meliputi persiapan dan pendataan peserta, pelaksanaan inti pengabdian, dan evaluasi. Dari hasil evaluasi disimpulkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berjalan baik sesuai dengan yang direncanakan, serta terlaksana secara maksimal yang diikuti oleh peserta yang antusias dan menjadi lebih paham mengenai pembuatan media inovatif, interaktif dan menyenangkan sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

Kata kunci: Media inovatif; pembelajaran bilangan.

ABSTRACT

This service activity aims to enhance teacher's creativity in learning, requiring sufficient skills in the process of creating learning media. The importance of using innovative media in learning is expected to make teachers more innovative and creative in delivering subject matter. This service method includes preparation and data collection of participants, implementation of the core of service activities, and evaluation. From the results of the evaluation, it was concluded that this community service activity went well as planned, and was carried out optimally. The enthusiastic participants became more aware of the creation of innovative, interactive and engaging media as one of the efforts to improve the quality and quality of learning.

Keywords: Innovative media; learning numbers.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi penerus yang kompeten dan kreatif. Dalam era digital ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional di ruang kelas. Media inovatif menjadi kunci untuk memaksimalkan potensi peserta didik. Media pembelajaran inovatif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, media inovatif dapat berupa media interaktif, video pembelajaran, simulasi dan game edukasi yang dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran yang berubah dengan cepat (Suyatno, 2009).

Media inovatif pembelajaran bilangan memainkan peran penting dalam membantu peserta didik memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Adanya inovasi pembelajaran



diharapkan peserta didik menjadi antusias dalam menerima pembelajaran dan mempunyai motivasi untuk terus belajar (Al-Tabany, 2017). Sejalan (Utomo, 2023) mengemukakan bahwa inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah langkah penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital, media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendalam dan partisipatif bagi peserta didik. Untuk itu para guru harus mempunyai kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik serta interaktif yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang menjadi fondasi penting dalam pembelajaran di tingkat pendidikan dasar. Namun, seringkali peserta didik merasa kurang tertarik dan menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan (Alfatihah et al, 2022). Hal ini tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga metode pengajaran yang kurang menarik atau tidak relevan dengan dunia anak-anak. Pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menyebabkan kebosanan dan ketidaktertarikan, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka (Putri & Binawati, 2024). Selain itu, cara penyampaian materi oleh guru memiliki peran penting dalam menentukan bagaimana peserta didik menerima dan memahami pelajaran. Jika guru hanya menggunakan metode konvensional tanpa variasi, maka proses belajar bisa terasa membosankan dan sulit dipahami oleh peserta didik (Pertiwi et al, 2022). Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan inovatif yang mampu membuat matematika menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu solusi efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran matematika adalah dengan mengembangkan media inovatif pembelajaran bilangan. Media inovatif ini dirancang untuk membantu peserta didik menanamkan konsep-konsep matematika secara konkret melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Winanda et al, 2024). Dengan menggunakan media yang kreatif dan menarik, seperti permainan edukatif, alat bantu visual, atau aplikasi digital, peserta didik dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menarik dan berorientasi pada pengalaman nyata (Fatmawati & Wathon, 2019). Media inovatif memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep dasar melalui eksplorasi, percobaan, dan kolaborasi (Rahayu et al, 2023). Selain itu, penggunaan media ini juga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari. Dengan demikian, media inovatif tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang.

Untuk mendukung penggunaan media inovatif dalam pembelajaran, pengembangan keterampilan guru menjadi aspek yang sangat penting. Guru sebagai fasilitator dan pendidik di kelas perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk merancang, membuat, dan mengimplementasikan media inovatif tersebut dalam kegiatan belajar mengajar (Lestari & Kurnia, 2023). Oleh karena itu, pelatihan "Pembuatan Media Inovatif Pembelajaran Bilangan" bagi guru di SD Negeri 2 Jaya Bakti menjadi sangat relevan. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis guru dalam membuat media pembelajaran, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi mereka dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan bekal keterampilan baru ini, para guru diharapkan mampu mengintegrasikan media inovatif ke dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Kegiatan pengabdian serupa oleh (Rizkayati et al., 2023) menyatakan bahwa konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila guru menyampaikan materi menggunakan media yang inovatif melalui penggunaan teknologi komputer. Pengabdian lain (Fendiyanto et al., 2023) yang memberikan edukasi pentingnya peran media interaktif dalam pembelajaran matematika dan merancang media yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan teknologi. Sementara (Trisnani, 2019) menyatakan pelatihan pengembangan media pembelajaran berupa alat peraga kartu bilangan pecahan dapat meningkatkan keterampilan dan keahlian guru serta

membuka wawasan guru yang lebih luas dan berpikir kritis, kreatif dalam pemberian materi pelajaran.

Pelatihan “Pembuatan Media Inovatif Pembelajaran Bilangan” bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru-guru di SD Negeri 2 Jaya Bakti dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu menciptakan alat bantu pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya memperkaya proses belajar mengajar tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan. Target dari pelatihan ini adalah memperkuat kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif secara mandiri, sehingga mereka lebih percaya diri dan siap menghadirkan pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Jaya Bakti.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur untuk memastikan tercapainya tujuan yang diharapkan. Tahap pertama adalah persiapan dan pendataan peserta pengabdian. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan serangkaian kegiatan awal yang meliputi observasi terhadap kesiapan dan kebutuhan peserta pengabdian. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal serta kebutuhan spesifik para guru di SD Negeri 2 Jaya Bakti terkait pembuatan media pembelajaran inovatif. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pendataan peserta secara rinci untuk memastikan semua guru yang terlibat telah siap mengikuti kegiatan pelatihan. Tim pengabdian juga mempersiapkan seluruh peralatan, bahan ajar, serta materi pelatihan yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung, termasuk menyesuaikan materi agar relevan dengan kebutuhan peserta yang telah diidentifikasi.

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan pengabdian, yang merupakan inti dari program ini. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian yang mencakup konsep dasar serta teori terkait pembuatan media pembelajaran bilangan yang inovatif. Pemaparan ini dirancang agar peserta memperoleh pemahaman yang komprehensif sebelum melanjutkan ke sesi pelatihan praktis. Setelah itu, dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan di mana para peserta diberikan kesempatan untuk secara langsung menerapkan pengetahuan yang baru mereka peroleh. Selama pelatihan, peserta dibimbing dalam proses pembuatan media pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga tahap akhir pembuatan, sehingga mereka bisa menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing. Kegiatan ini tidak hanya fokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran yang efektif dan menarik.

Tahap terakhir dalam metode pelaksanaan ini adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai. Evaluasi dilakukan dengan mengamati dan menilai hasil karya media pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta selama pelatihan, serta melalui tes atau kuesioner yang mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan mereka. Selain itu, dalam tahap evaluasi ini, tim pengabdian juga mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari pelaksanaan pelatihan. Masukan yang diperoleh dari peserta sangat penting untuk perbaikan dan pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Evaluasi ini tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pelaksanaan, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas program pengabdian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Jaya Bakti, peserta yang mengikuti kegiatan ini merupakan guru-guru yang ada di SD Negeri 2 Jaya Bakti. Pada tahap persiapan dan pendataan peserta, tim pengabdian melakukan observasi guna menggali kebutuhan dan kesiapan peserta, menyiapkan segala peralatan yang dibutuhkan agar tercapai tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media inovatif dalam pembelajaran bilangan. Banyak hal yang perlu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan pelatihan

ini antara lain berkaitan kebutuhan pendukung pelatihan, menyusun instrumen, menyusun materi pelatihan, beberapa media inovatif, dan media pendukung lainnya. Penetapan materi relevan dengan kebutuhan pelatihan dengan memberikan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran. Persiapan ruangan yang akan digunakan dalam kegiatan pelatihan, melengkapi kursi dan meja pada ruangan sesuai dengan jumlah peserta pelatihan.



Gambar 1. Produk yang dihasilkan dari Kegiatan PkM

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian yang diawali pemaparan materi bertujuan memberikan pemahaman peserta mengenai peran serta pentingnya media pembelajaran, landasan teori penggunaan media, fungsi dan manfaat menggunakan media, teknik membuat media atau alat peraga, kreativitas pemilihan dan pembuatan media inovatif dalam pembelajaran. Lalu pemateri mendemonstrasikan cara pembuatan dan cara kerja dari beberapa media inovatif.



Gambar 3. Pembuatan dan Cara Kerja dari Media Inovatif

Gambar 1,2 dan 3 tersebut merupakan pembuatan dan cara kerja dari beberapa media inovatif dalam pembelajaran matematika. Setelah itu peserta dibagi ke dalam kelompok dengan masing-masing beranggotakan 3 orang. Setiap peserta diberikan kesempatan untuk berlatih membuat media inovatif dengan peralatan dan bahan yang telah disediakan tim pengabdian. Masing-masing anggota kelompok diberikan tanggung jawab dan tugas mendesain medianya sesuai dengan kreativitas masing-masing dan seluruh peserta terlibat aktif dalam kegiatan. Selama proses kegiatan ini dilakukan proses pengamatan dengan mengisi lembar pengamatan aktivitas peserta untuk melihat antusias dan keaktifan peserta selama kegiatan berlangsung menjadi acuan untuk melihat ketercapaian kegiatan pengabdian.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan selesai, tim pengabdian melakukan evaluasi menyeluruh untuk menilai efektivitas program. Evaluasi ini didasarkan pada lembar pengamatan peserta serta analisis terhadap desain media inovatif yang dihasilkan selama pelatihan. Berdasarkan hasil pengamatan, mayoritas peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi dan antusiasme yang konsisten selama mengikuti setiap sesi pelatihan. Mereka tampak aktif berpartisipasi dalam diskusi serta bersemangat dalam menerapkan pengetahuan baru yang mereka peroleh untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Media inovatif yang dihasilkan oleh para peserta menunjukkan peningkatan kreativitas dan keterampilan yang signifikan. Desain-desain media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria interaktifitas dan estetika yang diharapkan, menunjukkan bahwa peserta mampu

menginternalisasi materi yang disampaikan dengan baik. Secara keseluruhan, tim pengabdian menyimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan dan kreativitas para guru dalam merancang media pembelajaran. Keberhasilan ini tidak hanya terlihat dari produk akhir yang dihasilkan, tetapi juga dari respon positif peserta terhadap seluruh proses pelatihan. Hal ini menegaskan bahwa kegiatan pelatihan ini efektif dalam membantu guru-guru di SD Negeri 2 Jaya Bakti menjadi lebih terampil dan percaya diri dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.

Sejalan penelitian (Rohman & Susilo, 2019) menuturkan bahwa penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membawa peran seorang guru untuk bisa lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Kegiatan lain oleh (Junaidi et al., 2021) menyatakan kemampuan serta keterampilan mengembangkan desain dan membuat model-model media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim pengabdian. Salah satu kendala utama adalah variasi tingkat keterampilan awal di antara peserta. Beberapa guru memiliki pengalaman yang lebih terbatas dalam menggunakan teknologi dan alat desain, sehingga memerlukan bimbingan yang lebih intensif. Hal ini mengakibatkan adanya perbedaan kecepatan dalam menyerap materi dan mengaplikasikannya ke dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi tantangan, terutama dalam memberikan perhatian yang cukup kepada setiap peserta agar semua dapat mengikuti pelatihan dengan optimal. Meskipun demikian, tim pengabdian berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memberikan dukungan tambahan serta memperpanjang sesi pelatihan bagi peserta yang memerlukan.

Keberlanjutan dari kegiatan pelatihan ini menjadi fokus penting untuk memastikan dampak jangka panjang yang positif. Melihat antusiasme dan hasil yang dicapai, tim pengabdian berencana untuk memperluas skala kegiatan ini ke sekolah-sekolah lain di daerah sekitarnya. Dalam upaya ini, kolaborasi dengan pihak-pihak terkait, seperti Dinas Pendidikan dan lembaga pendidikan lainnya, akan ditingkatkan untuk menjamin dukungan yang lebih luas dan berkelanjutan. Selain itu, tim pengabdian juga merencanakan penyelenggaraan program pendampingan lanjutan bagi guru-guru yang telah mengikuti pelatihan, guna memonitor perkembangan keterampilan mereka dan membantu mengatasi kendala yang mungkin muncul dalam penerapan media pembelajaran yang telah dibuat. Dengan pendekatan ini, diharapkan kegiatan pelatihan dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di wilayah tersebut.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan dengan baik sesuai dengan perencanaan awal. Seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, berjalan secara maksimal dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Partisipasi aktif dan antusiasme tinggi dari para guru yang menjadi peserta merupakan indikator keberhasilan dari pelatihan ini. Mereka menunjukkan minat yang besar dalam mempelajari dan mengembangkan keterampilan baru dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Hasil dari pelatihan ini juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai pentingnya media pembelajaran yang kreatif dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di kelas. Dengan media yang mereka buat, guru-guru di SD Negeri 2 Jaya Bakti kini lebih siap untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muslim Buton yang telah memberi izin dan memfasilitasi kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian yang telah kompak menjalankan tanggung jawab masing-masing, serta mitra/ peserta pengabdian yang telah

berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, semoga kegiatan ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum.

REFERENSI

- Alfatihah, A., Husniati, H., & Affandi, L. H. (2022). Analisis kesulitan belajar Matematika siswa di kelas V SDN 15 Mataram tahun ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1657-1664.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenada Media
- Fatmawati, Z., & Wathon, A. (2019). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Melalui Klasifikasi Media Pembelajaran. *Sistim Informasi Manajemen*, 2(1), 188-214.
- Fendiyanto, P., Safrudiannur, & Kurniawan. (2023). Pelatihan Geogebra Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Matematika SMP Kota Samarinda. *Madaniya*, 4(4), 1773-1780.
- Junaidi, A. R., Kustiawan, U., & Dewantoro, D. A. (2021). Pelatihan Pengembangan Desain dan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru-Guru SLB Pembina Tk. Nasional Bag. C Lawang. *Seminar Nasional: Peran Professional Guru Pendidikan Khusus Di Sekolah/Madrasah Inklusif*, 1-5.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di era digital. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205-222.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Putri, S. W., & Binawati, N. W. S. B. (2024). Peranan Psikologi Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Belajar. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(3), 1-9.
- Rahayu, I. T., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan IPTEK Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(1), 97-110.
- Rizkayati, A., Sari, E. R., Onde, M. L. O., Natsir, S. R., Syamsurijal, & Muhaimin, R. F. (2023). Pelatihan Keterampilan Media Pembelajaran Kantong Bilangan Pada Operasi Hitung Bilangan Cacah Bagi Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Buton. *Communnity Development Journal*, 4(6), 12473-12477.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 173-177.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.
- Trisnani, N. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berupa Alat Peraga Kartu Bilangan Pecahan di SD Negeri Kasatriyan. *SEJ (School Education Journal)*, 9(4), 360-368.

- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 No. 02, 3635–3645.
- Winanda, D. R., Jumri, R., & Ramadiani, W. (2024). Penggunaan Media Pecahan Untuk Pembelajaran Matematika Menyenangkan Kelas V SDN 65 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 553-558.