

**PENERAPAN METODE *PLAYWAY* MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR
DENGAN MATERI BILANGAN CACAH DALAM MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 MI ZAINUL ANWAR**

Avidatul Umaidah¹, Choerul Anwar Badruttamam², Nani Zahrotul Mufidah³

PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Zainul Hasan Genggong¹,

PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Zainul Hasan Genggong²,

PGMI Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Zainul Hasan Genggong³

¹avidatul84@gmail.com, ²choysaja89@gmail.com, ³nanizahrotul88@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the use of the playway method with picture media to improve learning outcomes of integer number material in grade 1 students of MI Zainul Anwar. Mathematics, which is important for the development of rational, critical, creative, and innovative thinking, is often considered difficult because it is abstract, while students tend to think concretely. The playway method and image media are considered effective for making learning more fun and easy to understand, especially the concept of small numbers, by connecting numbers and real objects and facilitating learning through play and exploration. Using a descriptive qualitative approach in MI Zainul Anwar (class 1A), this study found that the playway method with picture media increased active participation, motivation, and learning outcomes, as well as making learning more meaningful, fun, and supporting cognitive, social, and motor development.

Keywords: playway method, small numbers, picture media, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti penggunaan metode playway dengan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar materi bilangan cacah pada peserta didik kelas 1 MI Zainul Anwar. Matematika, yang penting untuk pengembangan berpikir rasional,

kritis, kreatif, dan inovatif, sering dianggap sulit karena abstrak, sementara peserta didik cenderung berpikir konkret. Metode *playway* dan media gambar dinilai efektif untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami, terutama konsep bilangan cacah, dengan menghubungkan angka dan objek nyata serta memfasilitasi pembelajaran melalui bermain dan eksplorasi. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif di MI Zainul Anwar (kelas 1A), penelitian ini menemukan bahwa metode *playway* dengan media gambar meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, dan hasil belajar, serta membuat pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan motorik.

Kata Kunci : metode *playway*, bilangan cacah, media gambar, matematika

A. Pendahuluan

Matematika adalah salah satu diantara mata pelajaran yang diajarkan pada satuan tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) untuk mengembangkan daya terampil peserta didik berpikir rasional. Hal ini seperti yang termuat dalam Badan Satuan Nasional Pendidikan (BSNP) yaitu: mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang bertujuan untuk membekali peserta didik tersebut agar mempunyai kemampuan berpikir kritis dan Kreatif serta berinovatif. Mata pelajaran matematika adalah pembelajaran yang banyak dianggap sulit oleh para peserta didik karena memiliki sifat yang abstrak. Hal ini sangat kontras karena kebanyakan dari para peserta didik terbiasa berpikir

secara kongkret. Matematika adalah ilmu dasar yang penting dan banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, pemahaman terhadap matematika harus ditanamkan sejak usia dini. Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan mutu pembelajaran di MI, karena pada tingkat pembelajaran di MI peserta didik diajarkan tiga kemampuan dasar yaitu kemampuan membaca, menulis dan berhitung (Nurul Aini, 2023).

Mata pelajaran matematika sangat penting karena membentuk dasar untuk berbagai kemampuan kognitif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman matematika membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis,

dan problem-solving yang berguna tidak hanya dalam konteks akademik tetapi juga dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah sehari-hari. Dalam konteks pengajaran bilangan cacah 1 sampai 20, pengenalan strategi pembelajaran menggunakan media gambar sangat efektif, terutama untuk peserta didik usia dini. Media gambar membantu membuat konsep abstrak seperti bilangan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh anak-anak. Gambar dapat digunakan untuk memperkenalkan dan menguatkan pengertian tentang bilangan, misalnya dengan menunjukkan gambar-gambar benda yang berjumlah sesuai dengan angka yang diajarkan. Strategi ini tidak hanya membuat belajar matematika lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan kemampuan anak untuk memahami konsep-konsep dasar matematika dengan lebih baik.

Media gambar merupakan yang paling sesuai untuk masalah ini, karena media interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik dengan gambar-gambar ilustrasi cerita, suara dan text dapat terintegrasi dan dapat di kendalikan sesuai keinginan, membuat peserta

didik lebih senang untuk belajar sambil bermain dan lebih mudah di cerna materinya (Nurul Aini, 2023). Media gambar merupakan salah satu alat pembelajaran yang sangat efektif dalam pendidikan dasar, terutama dalam memperkenalkan konsep abstrak seperti bilangan (Kartini, 2020). Dengan menggunakan gambar, peserta didik dapat lebih mudah menghubungkan angka dengan objek nyata, sehingga mereka dapat memahami konsep bilangan dengan lebih baik. Sebagai contoh, gambar-gambar buah, hewan, atau benda sehari-hari yang berjumlah 1-20 dapat digunakan untuk mengajarkan bilangan cacah.

Metode *playway* merupakan sistem pendidikan yang terkenal untuk anak-anak yang masih sangat kecil yang baru pertama kali memasuki dunia pendidikan formal. Metode ini didasarkan pada premis bahwa pembelajaran paling baik dilakukan melalui permainan dan eksplorasi (Shinta Wahjusaputri, 2024).

Metode *Playway* adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang berfokus pada proses belajar melalui aktivitas

bermain, di mana permainan dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga memungkinkan mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Metode ini sangat cocok diterapkan pada anak usia dini, karena bermain merupakan bagian alami dari kehidupan mereka yang tidak hanya merangsang perkembangan kognitif, tetapi juga mendukung aspek sosial dan emosional mereka (Nita Apriyanti, 2020)

Keunikan dari metode *playaway* yaitu menciptakan suasana yang tidak membosankan dan lebih menyenangkan. Media gambar yang menarik dapat memotivasi peserta didik untuk lebih efektif dalam proses belajar. Misalnya, menggunakan gambar bulat, bintang, atau benda sehari-hari untuk mengenal konsep bilangan cacah. Kegiatan dalam belajara metode *playway* memungkinkan peserta didik berimajinasi, seperti menghitung jumlah objek dalam gambar sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

Hasil survey di MI ZAINUL ANWAR terdapat fakta menarik bahwa peserta didik kelas 1 MI ZAINUL ANWAR menjawab matematika sulit dimengerti. Padahal saat di interview, peserta didik menjawab matematika bukan pelajaran sulit. Selain itu bagian besar dari mereka pun menjawab bahwa buku paket yang mereka punya tidak menarik untuk dipelajari. Dengan begitu peserta didik akan jenuh belajar, dan karena tidak memahami betul penjelasan yang telah disampaikan, akhirnya peserta didik kesulitan untuk mengerti.

Peneliti telah menemukan bahwa beberapa peserta didik di kelas 1 MI Zainul Anwar didalam mata pelajaran matematika khususnya dalam materi bilangan cacah para peserta didik masih ada yang belum mengenal angka. Karena kurangnya minat belajar peserta didik terhadap matematika dalam metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang memahami.

Dalam penerapannya, penggunaan media gambar tidak hanya membantu peserta didik dalam mengenali bilangan, tetapi juga

meningkatkan minat belajar dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan gambar yang menarik dan relevan, peserta didik akan merasa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini juga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar yang mungkin dihadapi oleh peserta didik dalam memahami konsep bilangan.

Oleh karena itu, penggunaan media gambar dalam pembelajaran bilangan cacah 1 sampai 20 di kelas 1 MI merupakan strategi yang sangat efektif dan perlu diterapkan secara kreatif oleh guru. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami konsep bilangan dengan lebih baik dan memiliki fondasi yang kuat untuk melanjutkan pembelajaran matematika di tingkat yang lebih tinggi. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini membahas penerapan media gambar pada materi bilangan cacah 1 sampai 20 untuk peserta didik kelas 1 MI. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu; bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media gambar dalam mengajarkan bilangan cacah kepada peserta didik kelas 1 MI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek peserta didik kelas 1 MI, peneliti memilih menggunakan pendekatan ini karena selaras dengan apa yang ingin diungkapkan penelitian ini dalam bentuk data deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan peserta didik memahami pembelajaran dan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *playway* saja, peserta didik dapat dengan mudah kehilangan fokus menjelaskan.

Selain itu, penelitian kualitatif memiliki fondasi teori yang sesuai dengan kenyataan. Penelitian lebih subyektif. sangat efektif dalam mencari tanggapan, dan perspektifnya dapat bertemu secara langsung. Ada pemahaman khusus tentang analisis. Dengan menggunakan jenis penelitian ini, kita memiliki kemampuan untuk terjun langsung dan bahkan berpartisipasi dalam latihan langsung sambil melakukan wawancara tentang masalah yang perlu dipertanyakan. Dengan demikian, dengan menggunakan jenis penelitian ini, kita juga dapat memiliki dokumentasi-dokumentasi asli dan nyata dari tempat penelitian.

Penelitian ini dilakukan di MI Zainul Anwar Alassumur Kulon Krakasaan di kelas 1A karena sekolah tersebut adalah tempat penelitian yang dilakukan dan ada masalah yang ditemukan selama pembelajaran. Studi ini dilakukan pada Semester Pertama Tahun Ajaran 2024/2025, atau dari akhir bulan Juli hingga akhir bulan Agustus. Sasaran penelitian adalah siswa kelas 1A pada tahun akademik 2024/2025. Jumlah siswa adalah 22 orang, dengan 9 perempuan dan 13 laki-laki.

C. Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum diterapkannya metode *playway* dalam proses pembelajaran matematika di kelas 1 MI Zainul Anwar, diperoleh temuan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah dan minim keterlibatan aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, khususnya pada topik mengenai bilangan cacah. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang kurang responsif terhadap instruksi guru, terlihat pasif saat diberikan soal terkait pengurutan bilangan, serta

menunjukkan ekspresi kebingungan dan kurangnya ketertarikan ketika materi disampaikan secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik secara visual.

Ketika guru menyampaikan materi dengan metode ceramah atau menggunakan buku teks saja, peserta didik cenderung tidak fokus, bahkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengenali urutan angka secara berurutan dari 1 hingga 20. Namun demikian, setelah diterapkannya pendekatan metode *playway* yang dikombinasikan dengan penggunaan media gambar berupa kartu angka bergambar yang menampilkan ilustrasi benda-benda konkret yang familiar bagi anak-anak seperti buah-buahan, hewan peliharaan, mainan, dan objek keseharian lainnya, tampak adanya perubahan yang sangat signifikan dalam sikap dan perilaku belajar peserta didik. Mereka menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media yang digunakan, serta terlibat aktif dalam

kegiatan seperti menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas kelompok, dan menunjukkan inisiatif untuk berpartisipasi tanpa harus selalu diminta oleh guru. Semangat belajar mereka juga meningkat, ditandai dengan ekspresi wajah ceria, semangat menjawab pertanyaan, serta peningkatan interaksi antara sesama siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Selain temuan observasional tersebut, data hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas turut memperkuat bahwa metode *playway* dengan media gambar berperan besar dalam meningkatkan fokus dan daya konsentrasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa pendekatan ini tidak hanya membuat siswa lebih mudah memahami konsep bilangan cacah, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini, di mana proses belajar yang menyenangkan dan melibatkan elemen visual dan permainan terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Guru juga

mencatat bahwa dengan menggunakan media visual yang menarik, peserta didik tidak hanya lebih cepat memahami materi, tetapi juga lebih mampu mengingat dan menerapkan konsep yang telah diajarkan dalam berbagai konteks soal. Selanjutnya, data dokumentasi yang berupa catatan nilai, hasil pekerjaan siswa, dan dokumentasi visual selama kegiatan pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas secara menyeluruh setelah metode ini diterapkan, yang mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran tersebut secara nyata berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Dalam pelaksanaannya di kelas, metode *playway* tidak hanya diterapkan secara satu arah, tetapi melalui ragam kegiatan permainan edukatif yang disusun secara sistematis dan terstruktur, seperti permainan menyusun kartu angka bergambar sesuai urutan dari kecil ke besar, menghitung jumlah benda yang digambarkan dalam kartu, mencocokkan angka dengan gambar yang relevan, hingga

permainan kelompok yang menekankan kerja sama, logika, dan pemahaman konsep angka dalam konteks sehari-hari. Seluruh kegiatan ini dirancang untuk menstimulasi berbagai aspek kecerdasan peserta didik, mulai dari kognitif, sosial, hingga motorik. Suasana kelas menjadi jauh lebih hidup, penuh semangat, dan jauh dari kejenuhan yang biasa muncul dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak. Para peserta didik merasa nyaman dan terdorong untuk belajar secara aktif, karena mereka merasa materi yang dipelajari menjadi lebih nyata dan dekat dengan dunia mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *playway* berbasis media gambar tidak hanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dalam bentuk nilai akademik, tetapi juga membentuk lingkungan belajar yang menyenangkan, mendukung interaksi sosial, dan menumbuhkan kecintaan terhadap pelajaran matematika di usia dini secara menyeluruh dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Metode *playway* yang diterapkan secara sistematis dengan media gambar terbukti sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 MI Zainul Anwar, terutama pada materi bilangan cacah yang sering dianggap sulit karena abstrak dan kurang kontekstual. Pendekatan ini, melalui permainan edukatif dan media visual yang menarik, mengatasi hambatan belajar seperti rendahnya motivasi dan kurangnya konsentrasi, serta meningkatkan pemahaman konsep bilangan. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, serta berkontribusi pada perkembangan kemampuan berpikir logis, sosial, dan motorik. Oleh karena itu, metode *playway* dengan media gambar sangat dianjurkan untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Kartini, A. S. (2020). Analisis Kegiatan Pengembangan Pengenalan Angka Melalui Media Gambar Pada Anak Santa Maria.

DUNIA ANAK: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 41-47.

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 112-121.

Nita Apriyanti, H. S. (2020). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini . *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.

Nurul Aini and others, ' . M.–1. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bilangan Cacah Untuk Siswa Kelas 1 SD'. *cendikia pendidikan*.

Nurul Aini, R. J. (2023). pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas 1 sd. *sindiro cendekia pendidikan*, 101-112.

Nurul Aini¹, R. J. (2023). pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bilangan cacah untuk siswa kelas 1 sd. *sindiro cendekia pendidikan*, 101-112.

Shinta Wahjusaputri, E. Y. (2024). PENERAPAN PENDEKATAN PLAY-BASED LEARNING dalam MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA.