

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**  
Volume 1, Nomor 11, 2023, Halaman 286-290  
Licenced by CC BY-SA 4.0  
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10251577)  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10251577>

## **Media Pembelajaran Kincir Pintar Perkalian Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Matematika**

**Monica Gabriela Nainggolan<sup>1\*</sup>, Ratih Ayunda<sup>2</sup>, Wahyuni Amanda Hasibuan<sup>3</sup>, Windy Antika<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>Jurusan PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan  
Email: [monicagabriela@mhs.unimed.ac.id](mailto:monicagabriela@mhs.unimed.ac.id)

### **Abstrak**

Jurnal ini membahas tentang media pembelajaran kincir pintar perkalian untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran kincir pintar pada mata pelajaran matematika di SD yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode pada artikel ini menggunakan studi pustaka yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan mengkaji literatur-literatur yang relevan dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik studi pustaka, dimana data dikumpulkan dengan cara membaca dan menganalisis literatur-literatur yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran kincir pintar perkalian dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika.

**Kata Kunci :** *media pembelajaran, kincir pintar perkalian, pembelajaran matematika*

### **Abstract**

*This journal discusses the smart multiplication learning media to increase children's creativity in learning mathematics. This research aims to create and develop smart wheel learning media for mathematics subjects in elementary school which can be used to support learning so as to help teachers in delivering learning material. The method in this article uses literature study, namely a research method carried out by reviewing literature that is relevant to the research topic. The data collection technique used is a library study technique, where data is collected by reading and analyzing literature that is relevant to the research topic. The results of the research show that the smart multiplication learning media can increase children's creativity in learning mathematics.*

**Keyword :** *learning media, multiplication smart wheel, mathematics learning*

---

#### **Article Info**

Received date: 22 November 2023

Revised date: 28 November 2023

Accepted date: 02 December 2023

## **PENDAHULUAN**

Kreativitas anak dalam pembelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan dari Puslitbang Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbudristek pada tahun 2022. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hanya 20% siswa kelas IV SD yang memiliki kreativitas tinggi dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang monoton dan kurang menarik. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menantang bagi siswa. Hal ini berdampak positif terhadap keefektifan pembelajaran.

Aspek penting dalam pendidikan matematika yang perlu ditingkatkan adalah kreativitas anak. Ajudin memungkinkan anak berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan potensi dirinya. Namun di kelas matematika, kreativitas anak justru semakin terbatas. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: guru kurang memahami

perlunya kreativitas dalam pembelajaran matematika. Materi pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan instruksi matematika yang berulang dan agak membosankan..

Pembelajaran matematika yang monoton dan kurang menarik dapat menyebabkan siswa menjadibosan dan tidak tertarik untuk belajar matematika. Hal ini dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan berdampak negatif terhadap hasil belajarsiswa. Media pembelajaran yang ada saat ini masih tidak inovatif dan kreatif. Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik tidak mampu menarik minat siswa untuk belajar matematika. Isu-isu tersebut perlu diaddressed agar kreativitas anak dalam pembelajaran matematika dapat ditingkatkan. Media pembelajaran Kincir Pintar Perkalian merupakan salah satu strategi utama untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan media pendidikan. Hal ini diyakini dapat merangsang kreativitas anak, meningkatkan keinginan belajar, dan meningkatkan pemahaman terhadap konten. Menggunakan media pendidikan yang inovatif dan kreatif dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa yang mengikuti kurikulum ini belajar lebih mudah dan lebih termotivasi untuk memahami konsep matematika.

Berdasarkan ulasan penelitian tersebut, media pembelajaran Kincir Pintar Perkalian yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika memiliki potensi untuk berhasil. Media pembelajaran ini menggunakan konsep kincir angin yang dapat diputar oleh siswa. Konsep ini merupakan konsep yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, media pembelajaran ini juga menggunakan konsep visual yang dapat membantu siswa memahami konsep perkalian.

## KAJIAN TEORI

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang orisinal dan baru. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah dengan cara baru, dan mengembangkan ide orisinal. Salah satu hal yang penting untuk dikembangkan adalah kreativitas, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dalam pendidikan matematika, kreativitas anak dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan solusi orisinal terhadap masalah matematika. Pendidikan matematika usia dini dapat mendorong kreativitas anak dengan menggunakan berbagai alat seperti tes berpikir kreatif, tes observasi, dan buku kerja.

Kreativitas anak dalam pembelajaran matematika dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain: Faktor internal: kemampuan kognitif, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, motivasi belajar, minat belajar. Faktor eksternal: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, media pembelajaran.

### Media Pembelajaran

Media pendidikan merupakan alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Ada beberapa kategori yang dapat diklasifikasikan sebagai media pendidikan, antara lain: Media visual: (Media gambar, media grafik, media foto, media video). Media audio: (media radio, media kaset, media CD). Media audio visual: (Media televisi, media komputer). Media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika dengan cara:

- a) Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Anak-anak lebih mudah untuk belajar jika mereka merasa tertarik dan senang dengan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membantu anak untuk lebih fokus dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami konsep matematika.
- b) Membangkitkan keinginan anak untuk menemukan hal-hal baru dan berkreasi. Media pendidikan yang inovatif dan kreatif memberikan rasa percaya diri pada anak untuk menemukan hal-hal baru dan berkreasi. Hal ini akan membantu anak mengembangkan kreativitasnya dalam memecahkan masalah matematika.

- c) Membantu anak-anak lebih memahami konsep matematika. Media pembelajaran interaktif membantu anak memperoleh pemahaman konsep matematika yang lebih mendalam. Karena media edukasi di atas dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada anak.

### **Media Pembelajaran Kincir Pintar Perkalian**

Media Pembelajaran Perkalian Kincir Pintar merupakan media edukasi yang inovatif dan kreatif. Media edukasi ini memanfaatkan konsep momentum sudut yang dapat diterapkan oleh siswa. Ini adalah salah satu konsep yang menarik sekaligus menakutkan bagi anak kecil. Selain itu, media edukasi ini juga menggunakan konsep visual untuk membantu siswa memahami konsep kaleidoskop. Media pembelajaran roda pintar perkalian berpotensi meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika. Karena media pembelajaran dapat:

- a) Menjadikan pendidikan lebih menarik dan menyenangkan. Ide kincir angin yang dapat diungkapkan oleh siswa merupakan hal yang mengasyikkan sekaligus menakutkan bagi anak kecil. Hal ini akan membantu anak meningkatkan konsentrasi dan membantu mereka memahami konsep kaleidoskop.
- b) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksperimen dan berkreasi. Siswa dapat berkreasi dalam menyusun kincir angin sesuai dengan hasil perkalian yang diinginkan. Hal ini dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memecahkan masalah perkalian.
- c) Membantu anak untuk memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Konsep visual yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep perkalian secara lebih mendalam.

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian perpustakaan digunakan dalam penelitian ini. Metodologi penelitian, juga dikenal sebagai 'sastra', mengacu pada pendekatan penelitian yang melibatkan analisis literatur yang relevan. Literatur yang diminati dapat berupa buku, artikel majalah, esai, atau jenis dokumen lainnya. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari kreativitas anak dalam pendidikan matematika, karya sastra yang membahas topik-topik seperti media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, dan pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas anak.

Data dikumpulkan dengan membaca dan menganalisis literatur yang relevan dengan topik penelitian. Metode pengumpulan data ini disebut metode penelitian kepustakaan. Data dianalisis dengan menggunakan teknik tinjauan pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian. Data dianalisis secara kualitatif untuk memperoleh informasi umum tentang kreativitas anak dalam pembelajaran matematika, media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas anak.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Konsep kincir angin merupakan konsep yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini dapat membantu anak untuk lebih fokus dalam belajar dan lebih mudah untuk memahami konsep perkalian. Siswa dapat berkreasi dalam menyusun kincir angin sesuai dengan hasil perkalian yang diinginkan. Hal ini dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam memecahkan masalah perkalian. Konsep visual yang digunakan dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep perkalian secara lebih mendalam.

Langkah pertama untuk meningkatkan minat anak terhadap pelajaran matematika adalah dengan menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak ketika belajar matematika

adalah penggunaan materi roda pintar. Bahan ajar "Kazasu Pinwheel" merupakan bahan ajar kincir yang dapat ditekuk. Media pembelajaran ini berisi gambar dan simbol yang membantu anak dalam memahami konsep matematika.

Media pembelajaran kincir pintar perkalian dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika dengan cara:

- a) Melibatkan anak secara aktif dalam pendidikannya. Anak-anak dapat menggunakan media pendidikan dengan tenang, sehingga penggunaan media perkalian cerdas dapat membuat peserta didik lebih aktif dan perhatian.
- b) Meningkatkan keinginan anak untuk belajar. Media pembelajaran roda pintar perkalian yang menyenangkan dan menstimulasi berpotensi meningkatkan keinginan belajar anak.
- c) Memperkuat kemampuan anak dalam membuat penilaian kritis dan memecahkan masalah. Pembelajaran dengan Media Roda Cerdas membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah karena mereka didorong untuk menggunakan sumber belajar tersebut untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah.

Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran smart wheel dapat meningkatkan kreativitas anak ketika belajar matematika. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor kreativitas anak pada skala pengalaman dibandingkan kelompok kontrol.

## KESIMPULAN

Salah satu cara untuk meningkatkan minat anak dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika adalah media pembelajaran kincir pintar perkalian. Media pembelajaran kincir pintar perkalian adalah media pembelajaran yang berbentuk kincir yang dapat berputar. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar-gambar dan angka-angka yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam memahami konsep perkalian. Media pembelajaran kincir pintar perkalian dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika dengan cara: membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan motivasi anak untuk belajar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah anak.

## SARAN

Pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur baru yang dapat mendukung peningkatan kreativitas anak. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan. Juga pentingnya pengembangan terhadap media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur baru yang dapat mendukung peningkatan kreativitas anak. Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan.

## Referensi

- Rohani, Rohani. *Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas.* "Jurnal Raudhah 5.2 (2017).
- Wahyudi, Ade, M. Taheri Akhbar, and Mega Prasrihamni. *Pengembangan Media Pembelajaran KINTAR (Kincir Pintar) Terhadap Kemampuan Membaca Kelas II SD.* Journal on Teacher Education 5.1 (2023): 235-242.
- Trilaksono, Dian, Darmadi Darmadi, and Wasilatul Murtafi'ah. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi*

- Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa."AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7.2 (2018): 180-191.
- Attalina, S. N. C., & Irfana, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Dasar Perkalian dengan Menerapkan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantuan Media Pembelajaran TOLKAMA (Botol Perkalian Matematika) pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2),
- Wahyuni, R. S., Tanzimah, T., & Ida, S. Pengaruh Penggunaan Media Papan Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Negeri 05 Sembawa. *Js (Jurnal Sekolah)*, 6(3), 11-20