

Penerapan Media *Mission Board* Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Maya Masitha Astriani¹, Mal Alfahnum²

^{1,2} Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Maya Masitha Astriani

maya.masitha@gmail.com

Abstrak:

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMK Kihajar Dewantara Jambi ini bertujuan untuk membantu siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi dan mengerjakan soal-soal Sistem Persamaan Linear Dua Variable (SPLDV). Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah dan menyenangkan sehingga pembelajaran lebih bermakna. Guru dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran matematika menggunakan media *Mission Board* untuk materi Sistem Persamaan Linier Dua Variable (SPLDV). Media *Mission Board* dapat digunakan dengan meletakkan elemen X, Y dan C pada *Mission Board* sesuai prosedur untuk dapat menghitungnya. Penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan belajar matematika terutama pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

Kata Kunci: *penerapan, media pembelajaran, mission board*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan manusia dalam seluruh sendi kehidupan. Pendidikan berkaitan dalam mencetak manusia, karena pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan individu yang bermutu. Guru berperan meningkatkan pendidikan di Indonesia. Seorang guru mendidik siswa melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah untuk dapat meningkatkan pengetahuan, kompetensi dan membentuk sikap yang positif.

Guru merencanakan metode dan taktik pembelajaran supaya apa yang akan disampaikan, siswa bisa pahami dan laksanakan dengan mudah. Mutu kegiatan belajar mengajar dipengaruhi oleh persiapan dan realisasi oleh guru. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dapat diwujudkan dengan keterlibatan siswa secara aktif. Siswa bukan hanya menyimak penjelasan materi oleh guru, tetapi juga ikut menemukan konsep dan memecahkan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Magdalena dkk., (2021) berpandangan penentuan keberhasilan pembelajaran dapat diamati melalui perilaku yang berubah dan hasil yang dicapai oleh peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran.

Menurut Daryanto (2010), matematika memainkan peran penting dalam membentuk sikap seseorang. Sementara itu Rahmah (2013) menekankan bahwa pembelajaran matematika seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berlogika, membentuk kepribadian, menumbuhkan nilai penting, mengatasi persoalan, serta melakukan tugas-tugas khusus. Namun, pada kenyataannya banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran sukar dan menakutkan. Matematika diduga sangat mencekam



Diterbitkan oleh :

Perkumpulan Dosen Muslim Indonesia
Sulawesi Selatan

<https://dmi-journals.org/jai/>

oleh siswa, akibat dari pendekatan mengajar yang kurang selaras dengan keadaan dan sifat siswa (Oktaviyanthi dkk, 2017). Siswa kesulitan mencerna dan mengingat apa yang dipelajari secara utuh. Suatu konsep dapat diterima oleh siswa jika disampaikan melalui tahapan kegiatan pembelajaran yang dirancang secara rinci dan tepat. Pembelajaran matematika yang ajek membuat pelajaran terasa sulit dipahami dan memicu stres buat siswa, sehingga mereka menjadi tidak aktif. Menghadapi persepsi tersebut, guru sebaiknya menjajaki pendekatan baru atau terbuka untuk memberikan ide kreatif dalam mengajar matematika (Hakim, dkk. 2020).

Cara yang dapat dilakukan agar bisa mengatasi kesulitan belajar matematika, salah satunya dengan memanfaatkan media. Tujuan penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah supaya siswa dapat memperoleh keahlian belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif, sehingga lebih aktif dalam belajar (Sa'adah dkk, 2025). Siswa membutuhkan benda nyata sebagai perantara, untuk mencerna konsep yang abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat Novita & Harahap (2020) pengaplikasian media dapat mengonkretkan bahan ajar yang abstrak dan mentransformasi suasana belajar dari menjemukan menjadi menyenangkan. Di sisi lain, sarana pembelajaran memiliki fungsi vital dalam sistem pendidikan serta proses belajar-mengajar guna menunjang tumbuh kembang siswa di sekolah dalam menyerap materi dan informasi yang disampaikan oleh pendidik secara optimal (Sapriyah, 2019).

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh informasi dari guru dan siswa bahwa kegiatan belajar mengajar matematika masih bergantung pada guru sebagai penyampai utama materi pelajaran. Guru belum mengembangkan kegiatan pembelajaran saat penyampaian dan penyajian materi. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dan selalu menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa kurang aktif dan cenderung hanya menghafal konsep, sehingga kemampuan berpikirnya kurang berkembang dan pembelajaran terasa membosankan. Para guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, wajib menggunakan model, metode, pendekatan, serta media yang sesuai (Nurrahmah & Suhendar, 2017). Siswa merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sukar dipahami disebabkan siswa tidak ada motivasi dan semangat dalam belajar matematika. Siswa kurang mampu memahami topik sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV), disebabkan mereka kurang mampu menghubungkan pemahaman SPLDV dengan kehidupan sehari-hari. Mereka memahami langkah-langkah penyelesaian secara prosedural tetapi belum memahami makna dari setiap variabel dan persamaan yang digunakan. Hal ini juga terlihat dari nilai matematika siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan aktivitas pengabdian masyarakat terlaksana hari Rabu, 19 November 2025 bertempat di SMA Kihajar Dewantara Ds Ancol Pasir Jambe Tangerang dengan peserta dari guru dan siswa SMA Kihajar Dewantara. Metode dalam kegiatan diantaranya: (1) Observasi, yang bertujuan mengumpulkan data yang berhubungan dengan kegiatan belajar matematika di SMA Kihajar Dewantara. Hasil observasi yaitu informasi yang berkaitan dengan kondisi sekolah, gambaran kegiatan pembelajaran matematika di kelas, strategi pembelajaran dan media yang dipakai oleh guru, serta respon siswa terhadap pembelajaran. (2) Dialog, dilakukan untuk membahas permasalahan dan solusi dalam kegiatan belajar mengajar matematika oleh tim pengabdian masyarakat, kepala sekolah dan guru matematika SMA Kihajar Dewantara. Solusi yang diperoleh yaitu penggunaan media pembelajaran matematika. (3) Demonstrasi, dilaksanakan dengan memberikan contoh bagaimana cara menggunakan media *Mission Board* sistem persamaan linier dua

variabel kepada guru matematika. (4) Praktek, dilakukan saat kegiatan belajar mengajar di kelas dengan guru menjelaskan materi menggunakan media *Mission Board* sistem persamaan linier dua variable.

Hasil dan Pembahasan

Proses ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu tahapan persiapan, implementasi dan evaluasi. Tahapan satu yaitu tahapan persiapan, Anggota pengabdian masyarakat melaksanakan survey awal dan tanya jawab pada guru serta siswa agar dapat memperoleh informasi mengenai sasaran kegiatan, keadaan peserta dan merancang rencana aktivitas yang akan dilaksanakan. Tahapan berikutnya, tim membuat media *Mission Board* sistem persamaan linear dua variabel untuk dipresentasikan saat kegiatan pengabdian masyarakat. Media ini terdiri dari papan misi elemen X, Y, Z dan kartu soal sistem persamaan linear dua variabel.



Gambar 1. media *Mission Board* sistem persamaan linier dua variabel

Tahapan kedua yaitu tahapan pelaksanaan. Kegiatan dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat dengan menyampaikan kepada guru matematika adanya solusi pemberian materi dengan menggunakan media *Mission Board* sistem persamaan linier dua variabel.



Gambar 2. Penjelasan cara menggunakan media

Kegiatan berikutnya adalah penjelasan mengenai langkah-langkah cara penggunaan media *Mission Board* dan memberikan contoh soal latihan sistem persamaan linier dua variabel dengan media *Mission Board*. Tahapan terakhir yaitu mempersilahkan guru untuk mendemonstrasikan penggunaan media *Mission Board* saat pembelajaran. Media bisa digunakan dengan meletakkan elemen X, Y, Z dan kartu soal di papan, kemudian mengikuti langkah untuk menyelesaikan pertanyaan yang ada. Setelah pembelajaran menggunakan media *Mission Board*, siswa diminta mengerjakan soal latihan agar dapat diperoleh gambaran mengenai hasil belajar siswa.



Gambar 3. Siswa mengerjakan soal latihan

Tahapan terakhir yaitu tahapan evaluasi atas terlaksananya kegiatan. Hal ini terkait kehadiran dan respon peserta dalam mengikuti kegiatan dan kerjasama yang terwujud selama kegiatan serta bagaimana pemahaman siswa setelah guru menyampaikan materi menggunakan media *Mission Board* sistem persamaan linier dua variabel. Evaluasi sebagai masukan untuk kegiatan selanjutnya. Guru merespon baik kegiatan pengabdian masyarakat ini disebabkan guru merasa terbantu dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran matematika dan adanya solusi penggunaan media pembelajaran. Media memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi yang lebih intens antara guru dan siswa (Kamsina, 2020). Dengan adanya media, membantu guru saat menyajikan pelajaran serta membantu siswa menangkap konsep sistem persamaan linear dua variabel. Kondisi tersebut selaras dengan pandangan sebagaimana dikemukakan Sari (2019) bahwa pemanfaatan media efektif mendukung aktivitas belajar, meringankan beban siswa dalam

memahami materi, dan mendongkrak kualitas mengajar guru demi mendongkrak prestasi belajar siswa. Komunikasi guru dengan siswa bisa berjalan baik, serta proses pembelajaran lebih bermakna.

Simpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan sebagai usaha untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna dan hasil belajar yang optimal. Kegiatan ini bisa terlaksana dengan baik diantaranya: (1) Munculnya motivasi siswa untuk belajar matematika dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran; (2) Guru merespon baik kegiatan ini dan terdorong untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang bermakna menggunakan media pembelajaran. (3) Media *Mission Board* dapat dipergunakan berkelanjutan untuk menyampaikan materi yang sesuai.

Ucapan Terimakasih

Terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak lepas dari kesediaan dan dukungan Kepala SMK Kihajar Dewantara Jambe, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga. Terima kasih turut disampaikan untuk guru dan siswa SMK Kihajar Dewantara Jambe yang telah antusias berperan aktif dalam kegiatan ini.

Referensi

- Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gaya Media.
- Hakim, A. R., dkk. (2020). Pengembangan Media Informasi Statistika (MISTIK) untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, 419-430.
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/4775>
- Kamsina, K. (2020). Integrasi teknologi dalam pembelajaran implementasi pembelajaran ilmu teknologi dan masyarakat. *Edueksos: Journal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 9(2). <https://doi.org/10.24235/edueksos.v9i2.7103>.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
<https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Novita, R. & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika : Fakultas Sains dan Teknologi*. 8 (1). DOI: <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nurrahmah, A. dan Suhendar, A.M. 2017. Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan LKS dan KKS. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(1), 1-10.
- Oktaviyanthi, R., Safaah, E., & Noviana Agus, R. (2017). Pemberdayaan Keterampilan Guru Matematika dalam Menyusun Bahan Ajar Berbantuan Mathematics Education Software. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 19-24.
<https://doi.org/10.30656/jpmwp.v1i1.270>
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10.
<https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>

- Sa'adah, S., Buchori, A., & Sulianto, J. (2025). Interactive video animation media based on problem based learning to improve students' motivation and science learning outcomes. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(3), 283-295. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i3.6788>.
- Sapriyah, S (2019) Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2(1), 470-477.
- Sari, E. Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 16–22. <https://doi.org/10.26740/eds.v3n2.p16-22>