

## PENGARUH MEDIA PAPAN BANGUN DATAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Agnadita Aulia Putri<sup>1</sup>, Dea Puspita<sup>2</sup>, Fedycha Tyas Widadarni<sup>3</sup>, Yayan Alpian<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Buana Perjuangan Karawang

Surel: [sd20.agnaditasputri@mhs.ubpkarawang.ac.id](mailto:sd20.agnaditasputri@mhs.ubpkarawang.ac.id)

**Abstract:** Opinion above, it can be understood that media is used as an intermediary in creating a learning atmosphere that can support the achievement of learning objectives which are realized in the form of understanding the material. One of the innovative learning media is a flat board. Here the researcher proposes an alternative or solution, namely learning mathematics using flat board media, so that students can be interested in participating in learning and remembering the material studied. This research was conducted using observation and interview methods. Two dimensional figure. The results of this research indicate that the use of flat board media has a significant effect on the mathematics learning outcomes of flat shape material for class IV student at SDN Darawolong IV. In conclusion, flat board media can be used as an effective tool to improve student mathematics learning outcomes.

**Keyword:** Influence, Learning Outcomes, Mathematics

**Abstrak:** Pembelajaran matematika di sekolah dasar cenderung mempersulit siswa untuk memahami konsep bangun datar secara luas. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat yang membantu guru belajar matematika akan lebih efisien. Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa media digunakan sebagai perantara dalam menciptakan suasana belajar yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk pemahaman materi. Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah papan datar. Disini peneliti mengajukan alternatif atau solusi yaitu pembelajaran matematika dengan menggunakan media papan datar, agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan mengingat materi yang dipelajari. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Bangun datar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan datar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV SDN Darawolong IV. Kesimpulannya, media papan datar dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

**Kata Kunci:** Pengaruh, Hasil belajar, Matematika

### PENDAHULUAN

Berdasarkan undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 point 1 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara”. Adapun Pandangan terhadap pendidikan dalam versi definisi alternatif, melihat bahwa pendidikan adalah sebagai proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan dari proses kegiatan belajar dalam seluruh lingkungan hidupnya, baik itu di lingkungan sekolah maupun di lingkungan luar sekolah, yang diselenggarakan secara sengaja dengan

Diterima pada : 10 Januari 2024; Disetujui pada : 12 Juli 2024; Dipublikasi pada : 13 Juli 2024

tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya. Dengan adanya pandangan ini proses kegiatan belajar, merupakan sebuah rekayasa perubahan dari pola tingkah laku yang berlangsung dengan penuh kebebasan bagi siswa untuk memilih sesuai dengan bakat dan minatnya, serta dalam proses kegiatan belajar ini cenderung diwarnai dengan komunikasi antara guru dan murid secara timbal balik, sehingga murid akan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan cita-cita hidupnya (Noor, 2018).

Berbicara tentang pendidikan kita sudah tahu bahwa pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup manusia suatu bangsa, pendidikan kerap kali menjadi salah satu senjata yang mematikan dalam abad-abad terdahulu, perkembangan pendidikan agaknya selalu mengikuti perkembangan zaman yang kian hari kian cepat, dalam perkembangan pendidikan beberapa model-model baru telah keluar dan ada beberapa metode konvensional yang telah diinovasikan, pendidikan sangat penting bahkan negara-negara maju rela menggelontorkan uang yang cukup banyak untuk diinvestasikan dalam pendidikan, sebagai bekal generasi yang akan datang untuk menyambut tantangan-tantangan yang tidak terduga kedepannya. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Pendidikan juga mempunyai peranan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Melalui pendidikan dapat menjadikan orang dari keadaan belum tahu hingga menjadi cerdas, kreatif, bertanggung jawab dan juga produktif (Kurniawati & Becti, 2020).

Dalam proses pembelajaran, dunia pendidikan memiliki berbagai macam tujuan yang hendak dicapai.

Pendidikan bukanlah sesuatu yang tetap atau tidak berubah, tetapi pendidikan adalah sesuatu yang akan terus bergerak dan berkembang mengikuti arus globalisasi, sehingga dalam kegiatan memerlukan adanya upaya perbaikan yang berkelanjutan. Pendidikan di tingkat dasar dirancang untuk dapat memberikan dasar-dasar yang hendak diperlukan bagi setiap anak-anak dalam kehidupan dimasyarakat, termasuk dalam pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan mereka. Sekolah dasar menjadi lembaga pendidikan formal yang memiliki tujuan untuk memberikan kepada siswa ilmu pengetahuan, keterampilan dasar, dan pembentukan sikap serta karakter yang matang.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting di dalam sebuah pendidikan (Malaikosa & Permata, 2021). Pembelajaran merupakan pengembangan dari aktivitas guru dan siswa yang didasarkan atas hubungan timbal balik yang terjadi dalam situasi instruktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalam proses pendidikan Peran guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam khususnya ketika pelaksanaan proses pembelajaran, selain itu guru dapat memberikan materi didalam kelas, guru juga memberikan bimbingan terhadap siswa agar mereka tetap berada pada jalur yang benar terlebih pada proses kegiatan mengajar.

Untuk memulai suatu pembelajaran matematika, sebaiknya dapat dimulai dengan cara mengenalkan masalah-masalah yang relevan dengan situasi yang sedang terjadi (kontekstual) dalam kehidupan. Dengan cara memperkenalkan masalah secara kontekstual, peserta didik akan dapat secara bertahap dibimbing untuk bisa memahami konsep-konsep matematika. Dalam hal ini pembelajaran matematika

sangat penting untuk menghubungkannya dengan topik-topik sebelumnya. Adapun Materi prasyarat harus dapat dikuasai dengan baik sebelum mempelajari materi berikutnya. Dalam Pembelajaran matematika ini harus dilakukan dengan secara bertahap, yaitu dimulai dari materi yang konkret, kemudian semi-konkret, dan pada akhirnya menuju materi yang lebih abstrak lagi (Suroto, 2015).

Matematika sering kita anggap sebagai suatu mata pelajaran yang menyulitkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan hal itu adalah kurangnya keterkaitan antara pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari oleh para guru, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam melihat relevansi dan penerapan matematika dalam konteks nyata. Di sisi lain, dalam kehidupan masyarakat Jawa mereka sudah sejak lama terbiasa menggunakan matematika dalam berbagai aktivitas sehari-hari di berbagai bidang kehidupan. Misalnya, mereka menggunakan dalam menentukan tanggal pernikahan (weton), kemudian memprediksi masa tanam sampai menuju panen dalam pertanian, menggunakan dalam mengukur luas lahan, bermain permainan anak-anak, melakukan aktivitas jual beli di pasar, dan lain sebagainya (Rudyanto et al, 2019).

Media pembelajaran adalah bahan, alat dan saluran yang dapat digunakan dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar (Batubara 2019). Adapun Fakta yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar matematika di sekolah dasar dengan secara tepat dapat menghasilkan perbandingan enam banding satu atau 6:1 dibandingkan dengan menggunakan

metode pengajaran tanpa penggunaan media pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar matematika, terutama dalam penanaman konsep, akan hal ini memberikan hasil yang dapat lebih baik lagi dan lebih cepat enam kali lipat dibandingkan dengan metode pengajaran yang hanya mengedepankan latihan berulang tanpa memahami konsep (Andrijati, 2014).

Kemampuan dasar dalam berhitung di tingkat Sekolah Dasar (SD) dapat mencakup keterampilan matematis yang melibatkan pengerjaan berbagai jenis perhitungan, termasuk kemampuan dalam mengubah bahasa verbal menjadi model matematika (seperti dalam menyelesaikan soal cerita). Menurut Gerge Polya, secara umum ada empat langkah yang dapat diikuti oleh siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika, yaitu memahami masalah, merencanakan langkah penyelesaian, melaksanakan rencana tersebut, dan melakukan pengecekan ulang terhadap solusi yang diperoleh (Wulandari & Mawardi 2018).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan topik yang sangat menarik untuk dibahas karena memiliki perbedaan karakteristik antara hakikat anak dan hakikat matematika. Dalam hal ini, diperlukan adanya jembatan yang dapat mengatasi perbedaan atau pertentangan tersebut. Pada usia SD, anak yang sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikir mereka. Hal ini dapat terjadi dikarenakan tahap berpikir mereka masih belum berfungsi secara formal, bahkan pada siswa di kelas-kelas rendah mungkin ada yang proses berpikirnya masih dalam tahap pra-konkret. (Masitoh, 2018). sejalan dengan perkembangan peradaban dan kemajuan

ilmu pengetahuan dan teknologi, maka paradigma pendidikan juga mengalami pergeseran, khususnya mengenai eksistensi guru di dalam interaksi belajar mengajar. Pada masa awal di mana penerbitan, media masa dan teknologi belum berkembang, kedudukan guru sangat vital, karena belum banyak informasi atau sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. Guru menjadi satu-satunya sumber informasi/ilmu (Samura, 2015).

Dalam proses pembelajaran, terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, dan salah satunya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, dengan Melalui penggunaan media pembelajaran, guru secara tidak langsung dapat menciptakan berbagai situasi yang diinginkan dalam ketika didalam kelas, memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang berbeda, dan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif bagi siswa. Hal-hal yang sulit dihadirkan atau ditampilkan langsung di kelas dapat diatasi dengan cara menggunakan media pembelajaran yang sesuai, sehingga semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan jelas di depan siswa. Dengan demikian, konsep-konsep atau gambaran yang sebelumnya tidak jelas akan menjadi lebih terang, mudah dimengerti, dan dipahami oleh siswa.

Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran diterapkan dalam kegiatan praktik pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya memperhatikan beberapa faktor, diantaranya materi pembelajaran yang akan diajarkan, karakteristik siswa, dan

alokasi waktu yang tersedia. Dalam praktik pembelajaran, mahasiswa menggunakan berbagai media, seperti puzzle daur hidup tumbuhan, video animasi mengenai nyamuk demam berdarah, cerita bergambar, media lingkungan alam sekitar, dan sebagainya. Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut sangat positif, di mana siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan.

Bangun datar adalah bentuk dari bangun yang terletak pada bidang datar dan memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar, tetapi bangun datar tidak memiliki ukuran ketebalan atau kedalaman. Adapun Beberapa contoh bangun datar dapat meliputi persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, dan segi-n (dengan n menyatakan jumlah sisi yang sama) (Zulaeliah, 2021).

Media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam kegiatan belajar mengajar, dan guru seharusnya memberikan perhatian yang cukup terhadap penggunaan media dalam setiap pembelajaran. Penting bagi setiap guru untuk mempelajari bagaimana memilih dan menggunakan media pembelajaran secara efektif guna mencapai tujuan pembelajaran dalam proses mengajar. Namun, dalam kenyataannya, penggunaan media pembelajaran masih sering diabaikan dengan berbagai alasan, seperti keterbatasan waktu untuk persiapan mengajar, kesulitan mencari media yang sesuai, keterbatasan biaya, dan lain sebagainya. Padahal, hal ini sebenarnya dapat diatasi jika setiap guru memiliki pengetahuan dan keterampilan

dalam menggunakan media pembelajaran.

Hamalik (1986) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memunculkan minat dan minat baru pada siswa, meningkatkan motivasi dan semangat dalam kegiatan belajar, dan bahkan memiliki pengaruh psikologis terhadap siswa (Karo-Karo & Rohani, 2018). Namun pada Kenyataan di lapangan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Kurang pemahannya siswa oleh konsep dasar matematika membuat siswa malas untuk belajar matematika. Mereka beranggapan bahwa matematika pelajaran yang sulit dipahami dan terlalu banyak rumus yang harus dihafalkan (Wulandari & Mawardi 2018)

Penggunaan media pembelajaran merupakan alat bantu yang penting dalam proses belajar mengajar. Media ini memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Dengan media pembelajaran, materi pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan komponen yang tak terpisahkan dalam sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan optimal, karena media tersebut menyajikan informasi dan menjadi sarana bagi peserta didik untuk berinteraksi dalam aktivitas belajar.

Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran agar dapat memotivasi peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa belajar tentang konsep pengembangan media pembelajaran, membuat media

pembelajaran, dan mengajar dengan menggunakan media yang telah dikembangkan secara bertanggung jawab.

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media ini dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menjaga keinginan mereka untuk belajar dan memperhatikan guru. Pesan yang disampaikan melalui media dan daya tarik visual yang dapat berubah-ubah, serta penggunaan efek khusus, dapat memicu siswa untuk berpikir, menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan melibatkan partisipasi siswa, memberikan umpan balik, dan penguatan dalam proses belajar (Savitri, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa jika guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan tepat dalam proses belajar mengajar, maka siswa akan memperoleh pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan. Pemahaman yang baik tersebut meningkatkan peluang tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus mengembangkan diri dan menjadi pengajar yang mampu menerapkan metode pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

## **METODE**

Desain yang digunakan peneliti adalah deskriptif kuantitatif dan desain eksperimen Pada siswa-siswi kelas IV di SDN Darawolong IV. Penelitian eksperimen merupakan pendekatan ilmiah terhadap suatu penelitian dimana

satu atau lebih variabel bebas diaplikasikan kepada satu atau lebih variabel terikat untuk kemudian mengukur efeknya. Efek dari variabel bebas terhadap variabel terikat ini diamati dan dicatat dalam waktu tertentu sehingga peneliti dapat mengambil kesimpulan mengenai hubungan antara 2 jenis variabel tersebut. Bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam belajar matematika bangun datar dengan bantuan media bangun datar untuk pada siswa-siswi kelas IV. Metode yang dilakukan peneliti pada observasi Kali ini yaitu dengan pengamatan langsung dan uji coba dilapangan dengan postests selain itu penunjang dari metode ini adalah dengan alat peraga atau media pembelajaran papan bangun datar untuk menjelaskan materi bangun datar di kelas IV.

Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan berbagai langkah diantaranya memilih masalah, studi pendahuluan, merancang masalah, menyusun instrument, pengumpulan data hingga menarik kesimpulan dari permasalahan penelitian tersebut. Mencari masalah disini dilakukan peneliti dengan melakukan observasi di lapangan pada tanggal 11 April 2023 yang bertempat di SDN DARAWOLONG IV dengan cakupannya peserta didik kelas IV. Peneliti mendapatkan masalah pada pembelajaran matematika di kelas IV karena tidak adanya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik dikelas.

Pentingnya untuk dapat menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. Pengujian validitas melibatkan validitas ahli dan validitas konstruk, sementara uji reliabilitas juga perlu dilakukan. Validitas instrumen dilakukan pada

berbagai perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, materi ajar, LKS, media pembelajaran, serta soal pretest dan posttest. Tujuan pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan untuk menguji siswa di luar sampel telah terbukti valid dan reliabel. Dengan kata lain, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dapat diandalkan dan dapat digunakan secara efektif (Ningrum, 2021).

Adapun instrument data yang digunakan peneliti pada penelitian kali ini dengan menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran papan bangun datar dalam materi bangun datar di kelas IV. Pretest dilakukan dengan memberikan soal-soal latihan singkat mengenai bangun datar yang harus diisi oleh peserta didik sebelum guru menggunakan media pembelajaran. Sedangkan posttest dilakukan dengan memberikan soal latihan singkat yang harus diisi oleh siswa ketika guru telah menerapkan media pembelajaran bangun datar pada kelas tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes akan dilakukan terhadap kelas eksperimen. Tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes yang pertama adalah *pre-test*, test ini dilakukan untuk mendapatkan data awal mengenai gambaran pengetahuan siswa tentang soal yang diberikan sebelum dilakukan pembelajaran. Selanjutnya tes yang kedua adalah *post-test* yang dilakukan untuk mendapatkan data akhir yang akan dianalisis. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan instrument pretest dan posttest yang berjumlah 5 soal essay. Validasi mulai dari kisi-kisi soal, aspek penilaian materi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam konteks pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyediakan stimulus yang tepat dan merangsang respons yang diharapkan dari kita sebagai pelajar. Guru harus memilih materi dan metode yang sesuai untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi kita. Dengan memberikan stimulus yang relevan dan menarik, guru membantu membangun hubungan yang kuat antara stimulus dan respons, sehingga memfasilitasi proses belajar yang efektif. Stimulus yang diberikan oleh guru dan respons yang ditunjukkan oleh kita sebagai pelajar merupakan elemen-elemen kunci dalam perubahan perilaku yang kita alami. Melalui pengamatan, pengukuran, dan refleksi atas perubahan perilaku yang terjadi, kita dapat memahami bahwa belajar adalah sebuah proses yang berlangsung sepanjang kehidupan, di mana kita terus mengembangkan potensi perilaku kita melalui pengalaman dan latihan yang diperkuat (Sariani et al, 2021).

Penelitian ini dilakukan pada hari Selasa, tanggal 11 April 2023, pukul 08.30 WIB di Sekolah Dasar Negeri Darawolong IV yang terletak di Desa Darawolong, Kecamatan Purwasari, Karawang. Penelitian dilakukan di kelas IV yang terdiri dari 31 siswa dengan guru kelas yang diwawancarai adalah Ibu Supiah S.Pd.

Hasil wawancara dengan Ibu Supiah mengungkapkan bahwa sebelum memulai proses pembelajaran, guru tersebut mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi berbagai strategi pembelajaran. Salah satu strategi yang digunakan oleh guru adalah menggunakan variasi dalam pembelajaran untuk menjaga semangat

dan keaktifan belajar anak-anak. Misalnya, sebelum memulai materi pembelajaran, guru melakukan pembiasaan dengan mengajak anak-anak keluar kelas untuk belajar langsung di alam, seperti menanam pohon. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga menciptakan suasana yang tidak terlalu serius dalam kelas dengan memberikan candaan kecil agar anak-anak tidak bosan. Guru memahami bahwa suasana yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, apabila situasi di kelas kurang kondusif, guru akan memperkeras pendekatannya untuk mengembalikan fokus anak-anak pada pembelajaran.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan media papan tulis untuk menggambarkan sesuatu agar anak-anak lebih mudah memahami. Namun, terdapat keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Darawolong IV karena ketersediaan buku paket yang masih belum memadai. Hal ini membuat penggunaan media pembelajaran lebih terbatas. Meskipun demikian, guru tetap berusaha untuk memberikan pembelajaran yang efektif dengan membuat modul sebagai sumber pembelajaran dan media pembelajaran sendiri, terutama untuk kelas 4. Guru menciptakan pojok baca di setiap kelas dan memanfaatkan barang bekas untuk membuat media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa. Dalam proses evaluasi, setelah selesai pembelajaran, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat

mengingat dan memahami materi dengan baik (Nasution, 2020).

Dalam analisis hasil observasi, terlihat bahwa SD Negeri Darawolong IV memiliki enam kelas dengan jumlah siswa sekitar 30 anak per kelas. Sekolah tersebut memiliki luas area yang cukup. Meskipun bulan puasa, kegiatan belajar mengajar tetap berjalan seperti biasa dengan penambahan kegiatan pembiasaan terkait bulan Ramadhan. Dalam konteks penggunaan teknologi dalam pembelajaran, guru di SD Negeri Darawolong IV belum dapat memanfaatkannya secara maksimal karena keterbatasan sarana di sekolah tersebut. Penggunaan teknologi seperti infokus atau gadget belum dilakukan dalam proses pembelajaran. Namun, guru tetap berusaha memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa dengan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata serta memberikan contoh-contoh konkrit kepada siswa.

Higgs dalam Ruseffendi (1993) mengatakan bahwa keberhasilan 60% lawan 10% bila menggunakan media dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Uraian diatas sependapat dengan Yuliana et al (2015) yang mengatakan bahwa “melalui media gambar, dapat menarik minat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, selain itu media gambar visual dapat memudahkan penyampaian konsep abstrak agar lebih dipahami oleh siswa” (Rahayu & Hidayati, 2018).

Belajar adalah sebuah perjalanan menuju perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku seseorang. Konsep ini menggambarkan bagaimana pengalaman atau latihan yang diperkuat dapat membentuk dan mengubah cara kita berperilaku. Dalam belajar, terdapat interaksi yang kompleks antara stimulus

yang diberikan kepada kita dan respons yang kita tunjukkan sebagai tanggapan terhadap stimulus tersebut. Sebagai individu yang sedang belajar, kita dihadapkan pada berbagai stimulus yang datang dari lingkungan sekitar kita. Stimulus ini dapat berupa kata-kata, gambar, suara, gerakan, atau bahkan situasi tertentu. Guru, sebagai salah satu penyedia stimulus utama dalam proses pembelajaran, memberikan materi, petunjuk, atau pengalaman yang dirancang untuk merangsang respons dari kita sebagai pelajar.

Respons yang ditunjukkan oleh kita sebagai pelajar dapat bervariasi, tergantung pada bagaimana kita menanggapi stimulus yang diberikan. Respons ini dapat berupa perilaku yang diamati dan dapat diukur, seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas, atau melakukan aktivitas terkait pembelajaran. Melalui respons-respons ini, perubahan perilaku yang terjadi dapat diamati dan diukur sebagai indikator bahwa kita telah belajar sesuatu. Namun, perlu dicatat bahwa proses yang terjadi di antara stimulus dan respons itu sendiri tidak selalu dapat diamati atau diukur secara langsung. Meskipun demikian, penting bagi kita untuk memahami bahwa perubahan perilaku yang kita saksikan merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respons tersebut. Meskipun kita tidak selalu dapat mengamati proses yang terjadi di dalam pikiran kita, perubahan perilaku yang dapat diamati memberikan indikasi bahwa belajar telah terjadi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media papan bangun datar berpengaruh positif

terhadap hasil belajar Matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV di SDN DARAWOLONG IV. Peran guru dan keberhasilan guru dalam membuat dan menggunakan media dalam pembelajaran sangat penting untuk terus ditingkatkan, sehingga siswa akan memperoleh manfaat yang lebih baik dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pada saat pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan lebih menyenangkan, dengan menggunakan media papan bangun datar ini tentunya pembelajaran matematika jadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Keberhasilan proses ditunjukkan dengan antusias siswa yang meningkat saat mengikuti pembelajaran matematika, siswa dan guru juga memberikan respon positif karena penggunaan media papan dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Dari hasil penelitian dan pembahasan ini diketahui bahwa pembelajaran bangun datar menggunakan media papan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN DARAWOLONG IV.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan penelitian ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak mulai dari Bahasa, judul penelitian dan pelaksanaan penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Saya ucapkan terima kasih banyak kepada bapak Andes Safaarandes Asmara Selaku dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran di mana atas bimbingan beliau peneliti dapat dengan baik menyelesaikan penelitian ini. Selain itu peneliti juga mengucapkan terimakasih banyak kepada orang tua dan sahabat

seperjuangan yang sudah mendukung dalam pengerjaan penelitian ini dan juga kepada guru, siswa dan tenaga pendidik lainnya Yang ada di SDN DARAWOLONG IV terimakasih banyak atas kesempatan untuk siswa nya dijadikan bahan penelitian saya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Andrijati, N. (2014). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/JP/article/view/5696>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Kurniawati, H., & Bekti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dart pada Materi Bangun Datar. *In Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (Vol. 1, No. 01, pp. 215-222). <https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.1028>
- Malaikosa, Y. M. L., & Permata, S. D. (2021). Implementasi ANBK Terhadap Kesiapan Mental Peserta Didik. *Education and Learning of Elementary School*, 2(1), 1-8. <https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/ELES/article/view/412>
- Masitoh, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Papan

- Berpaku Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 5(1), 49-60.
- Nasution, U. (2020). Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Peserta Didik. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 103-113. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651>
- Ningrum, E. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Kompetisi Bangun Datar (Pakom Bantar) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *In Prosiding University Research Colloquium* (pp. 1199-1211).
- Noor, T. (2018). rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 123-144. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/1347>
- Rahayu, S., & Hidayati, W. N. (2018). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penggunaan media bangun ruang dan bangun datar pada siswa kelas V SDN Jomin Barat I Kecamatan Kotabaru Kabupaten Karawang. *JPSd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 204-215. <https://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3854>
- Rudyanto, H. E., HS, A. K. S., & Pratiwi, D. (2019). Etnomatematika budaya Jawa: Inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 25-32. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3348>
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/145>
- Sariani, N., Prihantini, M. P., Winarti, P., Indrawati, S. P. I., Pd, M., Jumadi, S. P. I., ... & Satria, R. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Edu Publisher.
- Savitri, E. H. S. H. (2019). Pengembangan Media Interaktif Berbasis APP Desktop Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Wunut 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 3, No. 1, pp. 467-476). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/51>
- Suroto, S. (2015). Efektifitas pembelajaran Kontekstual untuk meningkatkan prestasi belajar materi luas bangun datar kelas VI di MIN Malang I. *Madrasah*, 7(2), 203-233. <https://doi.org/10.18860/jt.v7i2.3322>

- Wulandari, A. N., & Mawardi, K. (2018). Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2), 10-17. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/view/5984>
- Zulaeliah, I. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn Gunungpayung Pada Materi Keliling Serta Luas Bangun Datar Dengan Model Problem Based Learning. *Satya Widya*, 37(1), 25-32. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p25-32>