Pengaruh Media Papan Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SDN Darawolong IV

Agnadita Aulia Putri[1], Dea Puspita[2], Fedicha Tyas Widadarni[3], Salwa Hayati Sofyan[4]
[1,2,3,4]*Universitas Buana Perjuangan Karawang*
**Email:* sd20.agnaditaputri@mhs.ubpkarawang.ac.id

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

Abstract

Students sometimes find it challenging to grasp the general idea of flat shapes when learning mathematics in elementary schools. In this situation, the teacher must be imaginative in how they present the content. A more creative learning tool is therefore required. It will be more effective to apply learning by using the media as a tool to assist teachers in learning mathematics. From the aforementioned viewpoint, it is clear that the media is utilized as a bridge to establish a learning environment that can support the accomplishment of learning objectives, which take the shape of a material understanding. A flat board is one of the cutting-edge teaching tools. Here, the researcher suggests a different approach or resolution, namely teaching math utilizing flat board materials.
Keywords*: Mathematics, Learning Outcomes, and Influence*

PENDAHULUAN

Berbicara tentang pendidikan kita sudah tahu bahwa pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting bagi keberlangsungan suatu bangsa, pendidikan kerap kali menjadi 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 di inovasikan, pendidikan sangat penting bahkan negara negara maju 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 produktif (Kurniawati and Bekti 2020).

Dalam proses pembelajaran, dunia pendidikan memiliki tujuan yang perlu dicapai. Pendidikan bukanlah sesuatu yang tetap atau tidak berubah, tetapi justru sesuatu yang terus bergerak dan berkembang, sehingga memerlukan upaya perbaikan yang berkelanjutan. (Kuswanto, agus kutono 2016). Pendidikan di tingkat dasar dirancang untuk memberikan dasar-dasar yang diperlukan bagi anak-anak dalam kehidupan

masyarakat, termasuk pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan mereka. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan memberikan siswa ilmu pengetahuan, keterampilan dasar, dan pembentukan sikap yang matang. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah matematika.(Oktafiani and Haryanto 2022)

Untuk memulai pembelajaran matematika, sebaiknya dimulai dengan mengenalkan masalah yang relevan dengan situasi yang sedang terjadi (kontekstual). Dengan memperkenalkan masalah kontekstual, peserta didik akan secara bertahap dibimbing untuk memahami konsep-konsep matematika, (Mendiknas, 2006: 416) Dalam pembelajaran matematika, penting untuk menghubungkannya dengan topik-topik sebelumnya. Materi prasyarat harus dikuasai dengan baik sebelum mempelajari materi berikutnya. Pembelajaran matematika harus dilakukan secara bertahap, dimulai dari materi yang konkret, kemudian semi-konkret, dan akhirnya materi yang lebih abstrak. (.. 2016)

Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya keterkaitan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari oleh para guru, sehingga siswa kesulitan melihat relevansi dan penerapan matematika dalam konteks nyata. Di sisi lain, masyarakat Jawa telah lama terbiasa menggunakan matematika dalam berbagai aktivitas sehari-hari di berbagai bidang. Misalnya, mereka menggunakan matematika dalam menentukan tanggal pernikahan, memprediksi masa tanam hingga panen dalam pertanian, menggunakan ukuran khusus untuk mengukur luas lahan, bermain permainan anak, melakukan aktivitas jual beli, dan sebagainya.(Rudyanto 2019)

Fakta yang ada menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga dan media lainnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar secara tepat menghasilkan perbandingan enam banding satu atau 6:1 dibandingkan dengan metode pengajaran tanpa penggunaan alat peraga. Dengan kata lain, penggunaan alat peraga dan media lainnya dalam pembelajaran matematika, terutama dalam penanaman konsep, akan memberikan hasil yang lebih baik dan lebih cepat enam kali lipat dibandingkan dengan metode pengajaran yang hanya mengedepankan latihan berulang tanpa memahami konsep. (Andrijati Noening 2014).

Kemampuan dasar berhitung di tingkat Sekolah Dasar (SD) 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 seperti yang dikutip dalam Rahardjo dan Waluyati (2011: 10-12), 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 and Mawardi 2018).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan topik yang menarik untuk dibahas karena terdapat perbedaan karakteristik antara hakikat anak dan hakikat matematika. Dalam konteks ini, diperlukan jembatan yang dapat mengatasi perbedaan atau pertentangan tersebut. Pada usia SD, anak sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikir mereka. Hal ini dikarenakan tahap berpikir mereka masih belum formal, bahkan pada siswa di kelas-kelas rendah mungkin ada yang berpikirnya masih berada pada tahap pra-konkret. (Masitoh and Habudin 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 mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, dan salah satunya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi yang diinginkan dalam kelas, memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang berbeda, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Hal-hal yang sulit dihadirkan atau ditampilkan langsung di kelas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, sehingga semua materi 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, penggunaan media pembelajaran juga diterapkan dalam kegiatan praktik pembelajaran. Namun, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar perlu memperhatikan beberapa faktor, seperti materi pembelajaran, 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 bangun yang terletak pada bidang datar dan memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki ukuran ketebalan atau kedalaman. Beberapa contoh bangun datar meliputi persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, layang-layang, belah ketupat, dan segi-n (dengan n menyatakan jumlah sisi yang sama). (Zulaeliyah 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam kegiatan belajar mengajar, dan guru seharusnya memberikan perhatian yang cukup terhadap penggunaan media dalam setiap pembelajaran. Penting bagi 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, Rasyid, and Rohani, n.d.). Kenyataan di lapangan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Kurang pahamnya siswa oleh konsep dasar matematika membuat siswa malas untuk belajar matematika. Mereka beranggapan bahwa matematika sulit

dipahami dan terlalu banyak rumus yang harus dihafalkan (Wulandari and 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 PENELITIAN

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 postets 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 kuantatif ini dilakukan dengan berbagai langkah diantaranya memilih masalah, studi pendahuluan, merancang masalah, menysuun instrument,

penggumpulan 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.

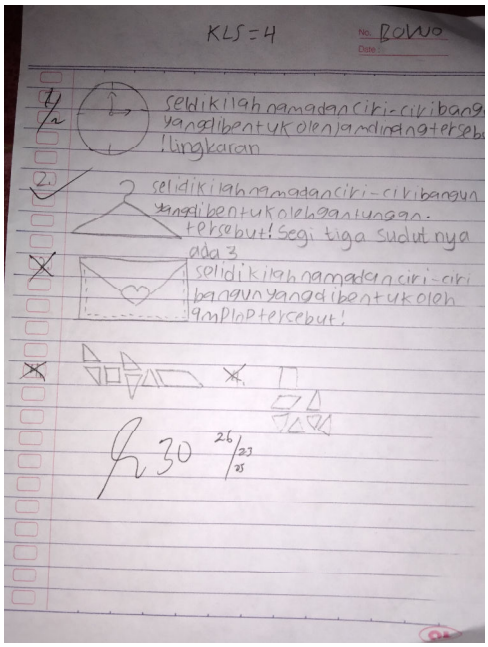
Penting untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. Pengujian validitas melibatkan validitas ahli dan validitas konstruk, sementara uji reliabilitas juga perlu dilakukan. Validitas instrumen dilakukan pada berbagai perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, materi 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 et al. 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.

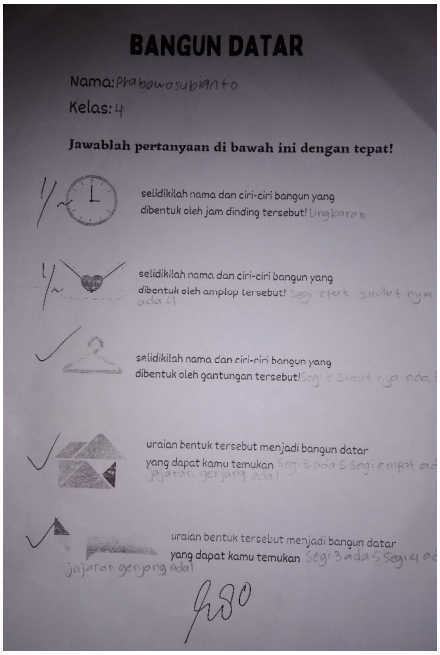
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes akan dilakukan terhadap kelas eksperimen. Tes dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pretest dan posttest. Tes yang pertama adalah pre-test, test ini dilakukan untuk mendapatkan data awal mengenai gambaran pengetahuan siswa tentang soal yang diberikan sebelum dilakukan pembelajaran. Selanjutnya tes yang kedua adalah post-test yang dilakukan untuk mendapatkan data akhir yang akan dianalisis (Kelas et al. 2021).Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan masukan mengenai kekurangan instrument pretest dan posttest yang berjumlah 5 soal essay. Validasi mulai dari kisi-kisi sola, aspek penilaian materi.

Tabel 1. Hasil pretest dan posttest

PAM	Experiments	Control
High	100	70
Medium	60	30
Low	30	10
Total	180	110



Gambar 1. Pretest



Gambar 2. Posttest

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 (novita sariani, prihantini 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 and Casmini 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.

Higgis 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"(Kotabaru, Karawang, and Belajar 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 (Setiawan 2020)

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 DAN SARAN

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 peneliatian dan pembahasan ini diketahui bahwa pembelajaran bangun datar menggunakan media papan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN DARAWOLONG IV.

DAFTAR PUSTAKA

Suroto. 2016. "Efektifitas Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Luas Bangun Datar Kelas Vi Di Min Malang I." Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar 7 (2): 22. https://doi.org/10.18860/jt.v7i2.3322.

Andrijati Noening. 2014. "Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal." Jurnal Penelitian Pendidikan 31: 123–32.

Karo-karo, I, Syan Rasyid, and Rohani. n.d. "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN," 91–96.

Kelas, Di, I V Sdn, Nan Limo, and Widya Sari Reza. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar" 5: 4531–36.

Kotabaru, Kecamatan, Kabupaten Karawang, and Hasil Belajar. 2018. "ISSN 2540-9093 MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BANGUN RUANG DAN BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS V SDN JOMIN BARAT I KECAMATAN Siti Rahayu , 2 Wahyu Nur Hidayati SDN Jomin Barat 1 Karawang Jawa Barat SDN Citarik 1 Karawang Jawa" 4 (2): 204–15.

Kurniawati, Heni, and Susilo Bekti. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dart Pada Materi Bangun Datar." Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo 1 (01): 215–22. https://doi.org/10.33503/prosiding.v1i01.1028.

Kuswanto, agus kutono, joko siswanto. 2016. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Luas Bangun Datar Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri Wonokerso 01" 7: 1–23.

Masitoh, Masitoh, and Habudin Habudin. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar." Ibtida'i 5 (01): 49–60.

Nasution, Umaruddin, and Casmini Casmini. 2020. "Integrasi Pemikiran Imam Al-Ghazali & Ivan Pavlov Dalam Membentuk Prilaku Peserta Didik." INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan 25 (1): 103–13.

https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3651.

Ningrum, Erna Fitria, Agrissto Bintang, Aji Pradana, and Kun Hisnan Hajron. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Kompetisi Bangun Datar (Pakom Bantar) TerhadapPemahaman KonsepMatematika Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Kompetisi Bangun Datar (Pakom B," 1199–1211.

novita sariani, prihantini, puji winarti. 2021. Belajar Dan Pembelajaran. edu publisher.

Oktafiani, Nada, and Muhammad Haryanto. 2022. "JOTE Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 126-141 Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education Persepsi Mahasiswa PBSI-UNIKAL Terhadap Aplikasi Tiktok Untuk Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Abad 21" 4: 126–41.

Rudyanto, Hendra Erik. 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, Asri Ode. 2015. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya." Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika 4 (1): 69–79. http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.145.

Savitri, Estry Hutami. 2019. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis APP Desktop Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Wunut 1 Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo Pendidkan Guru Sekolah Dasar Universitas Kanjuruhan Malang Email : Estryhutamisavitri@yahoo.Co.Id Pendi." Seminar Nasional PGSD UNIKAMA 3 (November): 467–76.

Setiawan, Muhammad Andi. 2020. "Belajar Dan Pembelajaran," no. August.

Wulandari, Astri Nur, and Mawardi Mawardi. 2018. "Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD." Journal of Chemical Information and Modeling 53 (9): 1689–99. https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/download/5984/5506.

Zulaeliyah, Ida. 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.