

PENERAPAN MEDIA PAPAN BERPAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOMETRI BANGUN DATAR DI KELAS II SD IT KAYYASAH KOTA LAMA

¹ Mila Lestari, ²Aidil Fahmi Saragih, ³Nesa Sogya Tywula, ⁴Isisri, ⁵Siti Hodijah, ⁶Nurhayati
e-mail: mila35930@gmail.com
Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Rokania

Abstrak

Dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika di SD IT Kayyasah Kota Lama berjalan dengan lancar dan baik. Jenis penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi, yang berlangsung selama dua pertemuan. Dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika di SD IT Kayyasah kota lama berjalan dengan lancar dan baik. Pada siklus I pembelajaran menggunakan menggunakan buku tematik dan menjelaskan di papan tulis sehingga membuat siswa mudah bosan sehingga selaku guru harus pandai membuat kelasnya itu kondusif dan siswa bias memahaminya. Pada siklus II pembelajaran menggunakan media alat peraga yaitu papan berpaku sehingga guru menjelaskan melalui media alat peraga tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Matematika dengan menggunakan media pembelajaran papan berpaku pada siswa kelas II SD IT Kayyasah Kota Lama. Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I menunjukkan ketuntasan siswa mencapai skor 12 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 71%. Hasil yang diperoleh pada siklus II yaitu dari penggunaan media papan berpaku memperoleh skor 15 dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa meningkat dengan ketuntasan klasikal 88%. Berdasarkan hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa penggunaan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD IT Kayyasah Kota Lama.

Kata Kunci: Matematika, Buku Tematik, Media Pembelajaran Papan Berpaku, Hasil Belajar.

Abstract

In implementing Mathematics learning at SD IT Kayyasah Kota Lama it runs smoothly and well. This type of research is in the form of Classroom Action Research which consists of several stages, namely (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation, and (4) Reflection, which lasts for two meetings in the implementation of Mathematics learning at SD IT Kayyasah Kota Lama runs smoothly and well. in cycle I learning uses thematic books and explains on the blackboard so that it makes students easily bored so that teachers must be good at making the class conducive and students can understand it. In the second cycle of learning using props, namely nail boards so that the teacher explains them through the media. The purpose of this study was to improve mathematics learning outcomes by using nailed board learning media in class II SD IT Kayyasah Kota Lama. The results of the research obtained in the first cycle showed that the completeness of the students reached a score of 12 with good categories and classical completeness of 71%. The results obtained in the second cycle, namely from the use of nailed board media obtained a score of 15 in the very good category and student learning outcomes increased with 88% classical completeness. Based on the research results, it can be stated that the use of nailed board media can improve the learning outcomes of class II students of SD IT Kayyasah Kota Lama.

Key Words: Mathematics, Thematic Books, Nailed Board Learning Media, Learning Outcomes

Suatu pekerjaan atau proses yang di lakukan dengan terencana, berkala dan sengaja bertujuan mengganti atau menyempurnakan sikap yang dibutuhkan merupakan pengertian pendidikan. system pendidikan nasional pada masa sekarang sedang menjalani rintangan yang sangat terik dalam menghadapi mutu Sumber Daya Manusia (SDM) (Rifa Hanifa Mardhiyah et al., 2021). Bentuk dari sederajat mata pelajaran yang memiliki tugas penting dalam pendidikan adalah matematika. (Amalia, 2020) Di dalam kehidupan realita, yang bisa membuat partisipasi dalam menyudahi masalah sehari-hari dalam dunia kerja, serta memberikan motivasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi hanya pelajaran matematika. mengakibatkan siswa cenderung kurang bersemangat saat pembelajaran matematika. Hal ini perlu adanya penelitian bahwa matematika tidak hanya digunakan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, namun dalam persoalan kehidupan sehari-hari matematika juga sangat dibutuhkan. Untuk membuktikan mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi, bahkan dalam dunia kerja pun matematika masih digunakan Media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap kualitas pembelajaran (Aditya, 2018). Nilai hasil belajar merupakan salah satu penunjuk yang bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang. (Pakaya, 2020) menyatakan bahwa alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik mengerti konsep pelajaran dari yang bersifat abstrak atau tidak konkret menjadi konkret itu adalah media. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan hasil belajar siswa Dalam proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi pendapatan nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan kedisiplinan, motivasi dan respon, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, fertilitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. hasil belajar siswa merupakan satu kesatuan yang mendasari Faktor- faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain (Sukron & Ricky, 2020).

Konsep Matematika adalah yang dapat ditemukan dalam kehidupan adalah konsep geometri. matematika yang mempelajari tentang hubungan antara, garis-garis, titik-titik dan bidang-bidang, serta bangun datar dan bangun ruang adalah geometri. Menurut (Fauzi & Setiawan, 2020) bentuk-bangunan serta membuat gambar-gambar seperti segi empat (persegi, persegi panjang), lingkaran dan segitiga (segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, dan segitiga sama sisi). Dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) K13 kelas II merupakan geometri membentuk konsep bangun datar, apabila siswa dapat memperoleh 4 indikator yaitu: (1) bentuk bangun datar dikelompokkan bermacam-macam; (2) Titik sudut, sudut, dan sisi ditentukan; (3) Bangun datar berupa soal dikerjakan ; (4) Macam-macam bangun datar dengan gelang karet pada papan berpaku berupa gambar. Dengan berdasarkan terlihat bahwa memahami konsep materi bangun datar pada siswa kelas II di SD IT Kayyasah Kota Lama tahun ajaran 2020/2021 sudah tinggi dari 4 indikator tersebut. Dari hasil tes pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi bangun datar menentukan bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa atau 29% dari 17 siswa. Dan pada siklus II diketahui siswa tuntas sebanyak 15 siswa atau 88%, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 12% jumlah siswa yang tuntas memenuhi KKM 65, pada siklus I dapat diketahui siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau 71%. Dapat dikatakan pembelajaran tersebut sudah berhasil karena siswa yang memperoleh KKM mencapai 88%. Dengan selanjutnya dapat diketahui bahwa apresiasi konsep siswa kelas II di SD IT Kayyasah Kota Lama sudah tinggi.

Berdasarkan reaksi pengamatan yang dilakukan pada tanggal 6 April 2021 di SD IT Kayyasah Kota Lama, pada saat jalan pembelajaran Matematika, pada siklus I guru tidak menggunakan media pembelajaran, tetapi guru memulai proses pembelajaran Matematika menggunakan buku Tematik dan menjelaskannya di papan tulis. Guru menjelaskan bentuk-bentuk bangun datar, serta menjelaskan tentang sudut, sisi, dan titik sudut pada bangun datar. Ketika guru menjelaskan materi, siswa aktif pada saat bertanya, diskusi, menjawab pertanyaan maupun tugas dari guru harus dikerjakan. Tetapi lama-kelamaan siswa lebih cepat bosan dengan penjelasan pokok pembahasan yang dijelaskan guru dan ada yang kurang mendengarkan guru, seperti ada yang bercerita dengan temannya, dan ada yang mengganggu teman nya, sehingga kami selaku pengajar sangat sulit untuk focus dan menjelaskannya oleh karena itu kami pun dalam mengajar siswa tersebut harus lebih kreatif dan kami pun melakukan

yaitu sejenis permainan kuis yang berkaitan dengan bangun datar. Kemudian pada siklus II guru memberikan materi bangun datar menggunakan alat pembelajaran yaitu “Papan Berpaku”, dan guru pun menjelaskan cara menggunakan media yang dilengkapi garis dengan paku di hadapan siswa semua lalu guru memperagakan penggunaan media papan berpaku di depan kelas, dan guru menggambarkan bentuk-bentuk bangun datar di papan tulis. Setelah itu, siswa menggambarkan gambar bangun datar (persegi, segitiga siku-siku, dan layang-layang) pada media papan berpaku. Siswa tampak lebih bersemangat menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar, sehingga dengan menggunakan media papan berpaku membuat siswa lebih nyaman belajar, bersemangat, dan tidak cepat bosan. Dengan menggunakan tersebut dapat memperkuat daya ingatan dan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Jadi dapat kita simpulkan bahwasanya fungsi dan manfaat media pembelajaran ternyata membuat keterbatasan terhadap proses belajar. Menggunakan media mampu memahami materi siswa yang di sampaikan oleh pendidik. (Malalina, 2017) fungsi dari alat belajar yaitu sebagai berikut:

1. Memperjelas data dan laporan
2. Memberikan karakter pada hal berguna
3. Membuatkan macam
4. Memperjelas wujud belajar
5. Menyejahterakan dukungan

Berdasarkan pengertian fungsi alat atau media pembelajaran guru di harapkan bisa memilih pembelajaran dengan tepat yang digunakan. Tercapainya tujuan pembelajaran guru diharuskan agar melihat atau konsep-konsep tertentu harus dipertimbangkan agar selanjutnya pencarian dan menggunakan media dapat sesuai dengan bahan diajarkan.

(Juhaeni et al., 2020) guru harus memperhatikan konsep-konsep penggunaan media, yaitu sebagai berikut:

1. Macam media ditentukan dengan akurat
2. Membuktikan atau diperhitungkan subjek dengan jelas
3. Memperjelas media pada waktu, situasi yang tepat dan tempat
4. Menyajikan alat dengan tepat

Kata “Media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk ganda dari kata “medium”. Secara harfiah kata itu mempunyai arti petunjuk atau penganjur .sesuatu yang membawa informasi dari sumber untuk di teruskan kepada penerima. “ media pembelajaran”

Dari ulasan diatas dapat di simpulkan bahwasanya media pembelajaran alat petunjuk yang mencadangkan pesan berupa materi ajar dan bertujuan belajar mengajar di sekolah mempermudah sehingga siswa dapat lebih akurat memahami suatu pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang bisa membuat siswa mengalami perubahan dalam tingkah laku dari berbagai cara seperti, memperhatikan, mendengarkan, merasakan, serta melakukan dari apa yang dialaminya. Dalam pembelajaran Matematika siswa dapat belajar berbagai materi yang di ajarkan melalui melihat, mendengarkan, dan melakukan dengan media gambar.

Metode

Penelitian ini dilakukan di SD IT Kayyasah Kota Lama. Pengamatan ini dilaksanakan dalam dua putaran, setiap pertemuan terdiri dari 4 tahap; (1) Pelaksanaan, (2) Perencanaan, (3) pengamatan, dan (4) pemikiran (Saputra, 2020). Adapun jumlah siswa sejumlah 18 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 6 perempuan. Dalam pengamatan ini alat yang digunakan adalah papan berpaku.

Definisi operasional dalam pengamatan ini adalah sebagai berikut:

1. Papan yang berbentuk persegi di mana salah satu permukaan papan di beri titik itu akan di tancapkan paku. Paku setengah masuk dan setengah lagi masih timbul (Keraf, 2017).
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang di ukur sebelum dan setelah subjek di berikan perlakuan berupa angka-angka untuk tes hasil belajar kognitif siswa Reaksi belajar yang di dapatkan dalam pengamatan ini.

Jadi dari pernyataan di atas dapat kita buat kesimpulan bahwa pembelajaran suatu alat yang dapat di gunakan alat bantu dalam menanamkan konsep pada materi geometri bangun datar adalah media papan berpaku. Papan berpaku di buat dari papan yang berbentuk persegi ataupun persegi panjang dengan tambahan paku di setiap permukaannya.

Dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah berupa berupa teknis tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Prosedur pengumpulan data yang dilakukan adalah untuk melakukan pengamatan langsung harus mempersiapkan produk melalui tes dengan persiapan buku Tematik (Wondo et al., 2020).

Hasil dan Pembahasan

Awal pembelajaran Matematika materi bangun datar didapat melalui proses tes, pengamatan, dan wawancara. Peneliti melakukan tes pada tanggal 6 April 2021 untuk melihat konsep pembelajaran Matematika dengan buku Tematik, dan guru mengajarkan siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan berpaku. Ternyata dari hasil observasi kami banyak siswa yang meningkat minat belajarnya di saat menggunakan media alat pembelajaran papan berpaku dari pada hanya melakukan teknik mengajar dengan buku tematik, karena hal tersebut telah di buktikan bahwa media pembelajaran papan berpaku dapat meningkatkan pemahaman dalam materi bangun datar pelajaran Matematika.

Hasil Penelitian

Hasil tes atau penelitian yang didapat sebagai berikut :

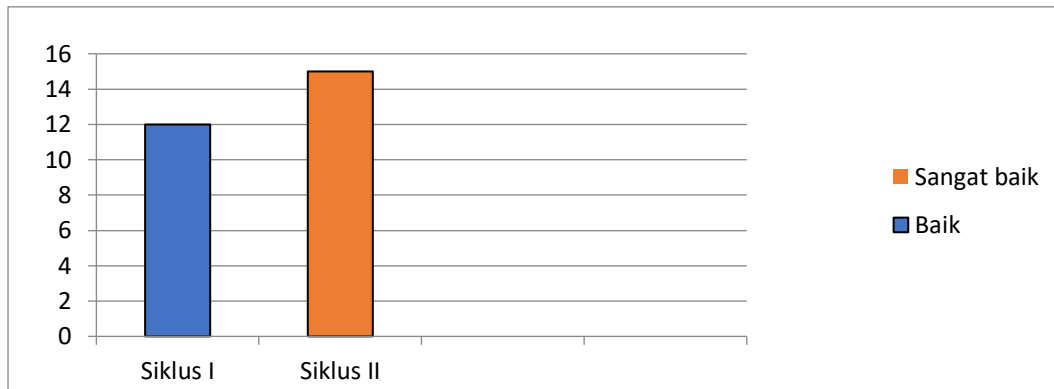
1. Siklus I
 - a. Jumlah siswa yang tuntas dan mencapai KKM 71% dengan kategori sangat baik.
 - b. Keter capaian hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu sebesar 71% dari 18 siswa. Siswa yang tuntas secara individu sebanyak 12 siswa dan 6 siswa yang tidak tuntas. Rata-rata nilai siswa yaitu 78,82,
2. Siklus II
 - a. Daftar siswa yang paham dengan penggunaan alat peraga papan berpaku sebesar 88%.
 - b. Ketuntasan hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu sebesar 88% dari 17 siswa. Siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa dan 2 siswa yang tidak tuntas. Rata-rata nilai siswa yaitu 96,17, hasil tersebut sudah KKM yang ditentukan yaitu 65 dan sudah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 80%.
 - c. Pada siklus II ketuntasan pemahaman siswa lebih tinggi dibandingkan pada siklus I.

Pada pembelajaran Matematika KKM 65, pada masa I dapat diketahui siswa yang memiliki nilai tinggi sebanyak 12 siswa atau 71% dan siswa yang mendapat nilai rendah sebanyak 5 siswa atau 29% dari 17 peserta didik , rata-rata nilai siswa yaitu 78,82. Dan pada siklus II diketahui siswa tuntas sebanyak 15 siswa atau 88%, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 12%, rata-rata nilai siswa yaitu 96,17. Dapat dikatakan pembelajaran tersebut sudah berhasil karena siswa yang mencapai KKM mencapai 88%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pemahaman konsep siswa kelas II di SD IT Kayyasah Kota Lama sudah tinggi.

Tabel 1. Sketsa laporan reaksi Penelitian putaran I dan putaran II dapat di Lihat pada Table berikut ini :

Siklus	Penerapan Media Pembelajaran Papan Berpaku		Reaksi Belajar	
	Skor	Perbandingan	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal (KB)
1	12	Baik	78,82	71%
2	15	Sangat Baik	96,17	88%

Dari reaksi table di atas dapat kita simpulkan bahwasanya pada masa I siswa mencapai skor 12 dengan kategori Baik dan ketuntasan klasikal nya mencapai 71% rata-rata 78,82 dan pada masa II hasil skor mencapai 15 dengan kategori Sangat Baik dan ketuntasan klasikalnya 88% rata-rata mencapai 88%. Jadi dari kedua siklus tersebut telah kita ketahui bahwasannya pada siklus kedua meningkat dan mendapat kategori sangat baik dari jumlah keseluruhan siswa 17.



Gambar 1. Grafik Persentase Ketercapaian Belajar Siswa

Dari tabel di atas dapat kita simpulkan bahwasanya siklus I di beri warna biru menyatakan kriteria Baik dengan skor 12 dari jumlah 17 siswa dan pada siklus II di beri warna orange menyatakan kriteria Sangat Baik dengan skor 15 dari jumlah 17 siswa.

Pembahasan

Kemudian sesudah melakukan semua penelitian mulai dari melihat lapangan dan pengumpulan data hingga tahap uji coba produk terbatas siswa yang telah di kumpulkan oleh peneliti sebagai data penelitian. Berpaku pada materi bangun daya tarik siswa untuk belajar walaupun tidak terlalu signifikan.

Berlangsungnya pembelajaran pada masa I dan putaran II, bahan ajar pembelajaran sudah dibuat sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan sejumlah kemampuan dasar (KD). Pada siklus I proses belajar dilakukan dengan cara menjelaskan materi tentang bangun datar menggunakan buku Tematik, selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa. Pada siklus II sesuai dengan bentuk pembelajaran yang digunakan guru, siswa dibimbing untuk observasi bentuk bangun datar, guru memperagakan penggunaan media papan berpaku di depan kelas, dan guru menggambarkan bentuk-bentuk bangun datar di papan tulis. Setelah itu, siswa menggambarkan gambar bangun datar (persegi, segitiga siku-siku, dan layang-layang) pada media papan berpaku secara berkelompok. Selama proses pembelajaran siswa nyaman belajar, bersemangat, dan tidak cepat bosan. Secara umum hasil penelitian dari dua pertemuan tersebut, pada siklus II siswa lebih berekspresi dan bersemangat untuk belajar dibandingkan pada siklus I.

Simpulan (Penutup)

Berdasarkan data pengamatan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. memanfaatkan alat papan berpaku bisa memperjelas daya pikiran dan, dan dengan menggunakan media papan berpaku membuat siswa lebih nyaman belajar, aktif, bersemangat, dan dapat menumbuhkan jiwa semangat belajarnya dengan media alat peraga bisa menumbuhkan daya ketertarikan siswa terhadap waktu belajar.
2. Proses pembelajaran papan berpaku pada percobaan berhasil berlangsung efektif di karenakan kategori persentase untuk setiap pertemuan meningkat.
3. Reaksi belajar siswa menggunakan alat peraga bisa meningkat di bandingkan dengan hasil belajar siswa secara menjelaskan dengan buku tematik. Hal tersebut di buktikan dengan nilai *post-test* pada saat menggunakan media alat peraga kategori baik sekali sedangkan

pada saat guru hanya menjelaskan yang ada di buku tematik berada pada tingkatan baik.

4. penggunaan media alat peraga papan berpaku Terdapat pengaruh. Hal ini karena adanya perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran papan berpaku dengan menggunakan buku tematik.

Dapat kami sarankan melalui penelitian yang sudah dilakukan ini sebagai berikut:

1. pemanfaatan media pembelajaran berpaku dapat melahirkan salah satu ajakan pintas bagi guru untuk memperkuat ingatan dan daya tarik siswa terhadap proses pembelajaran dan juga dapat mempermudah guru untuk mengajar kepada siswa dengan menggunakan media pengajar alat peraga.
2. Untuk guru di harapkan dapat menjadi alat papan berpaku sebagai salah satu jalan pintas untuk memajukan reaksi belajar.
3. Untuk siswa, di harapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih respon, berminat, serta perasaan bahagia terkait dengan mendapatkan alat pada pelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Amalia, S. (2020). “Bedak” Matematika Pada Pembelajaran Geometri Bangun Ruang: Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa. *Gema Wiralodra*. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v11i1.110>
- Fauzi, A., & Setiawan, H. (2020). Etnomatematika: Konsep Geometri pada Kerajinan Tradisional Sasak dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4690>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Keraf, Y. L. (2017). Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Malalina, M. (2017). Media Ular Tangga Segitiga Pada Materi Luas Dan Keliling Segitiga. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.18>
- Pakaya, F. A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Diskusi. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.3.193-198.2019>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Saputra, R. (2020). Improving Students' Reading Comprehension by Using Multipass Strategy on Narraritive Text at the Tenth Grade of SMK Start UP Dara Jingga. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 1(2), 220–231.
- Sukron, M., & Ricky, Z. (2020). Peningkatan Karakter Peserta Didik (Religius, Jujur, Dan (Disiplin) Melalui Pencak Silat. *DE_JOURNAL*, 1(1), 1–9. https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/31
- Wondo, M. T. S., Mei, M. F., & Seto, S. B. (2020). Penggunaan Media Geogebra dalam Pembelajaran Geometri Ruang untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i2.12049>