

**PENERAPAN MEDIA PAPAN TEMPEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATERI LUAS BANGUN DATAR SISWA KELAS III SDN 01 TAMAN
KOTA MADIUN**

Eka Puspita Sari¹, Ibadullah Malawi², Dwi Susanto³
¹Universitas PGRI Madiun, ³SD Negeri 01 Taman Madiun
ekataehyung2@gmail.com

ABSTRACT

This research has the aim of improving the learning outcomes of class III C students at SDN 01 Taman Kota Madiun on learning material about flat shapes through the use of sticky board learning media. This research was conducted in the 2023/2024 academic year with research subjects totaling 28 students. The type of research used is collaborative Class Action Research (PTK). Classroom Action Research is a type of research conducted by researchers in collaboration with class teachers and examining lecturers which is carried out in class or at school with an emphasis on perfecting and improving learning processes and practices. The research carried out used several stages, namely planning, acting, observing and reflecting. Data collection was carried out using observation, interviews, documentation and tests. Of the 28 students, there are 10 of them who have not achieved the KKM completion score. Through the use of temple board media, students are able to focus on learning. This has been presented in the form of data in the form of a bar chart correctly and achieved 100% learning objectives. The initial percentage of completeness in cycle I was 70%, then increased in cycle II, namely 100%. The use of sticky board media in large flat learning materials is very effective in improving student learning outcomes. Based on data analysis, it can be concluded that there are advantages and disadvantages in using sticky board media. The advantages are that it can improve student learning outcomes and is active in learning and learning is not monotonous. Meanwhile, the disadvantage is that the classroom conditions are not conducive, so the teacher's attention is disturbed.

Keywords: Learning Outcomes, Flat Building Area, Stick-on Board Media.

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III C SDN 01 Taman Kota Madiun terhadap materi pembelajaran luas bangun datar melalui penggunaan media pembelajaran papan tempel. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023 / 2024 dengan subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi. Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang bekerjasama dengan guru kelas serta dosen penguji yang dilakukan di kelas atau di sekolah dengan penekanan pada penyempurnaan serta peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Penelitian yang dilaksanakan ini menggunakan beberapa tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan

(*acting*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflecting*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Dari 28 peserta didik, terdapat 10 diantaranya yang belum mencapai nilai ketuntasan KKM. Melalui penggunaan media papan temple, peserta didik mampu focus terhadap pembelajaran. Hal ini telah disajikan berupa data dalam bentuk diagram batang dengan benar dan mencapai ketetapan tujuan pembelajaran 100%. Presentase awal ketuntasan pada siklus I yaitu 70%, lalu mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 100%. Penggunaan media papan tempel pada materi pembelajaran luas bangun datar sangat berupaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media papan tempel. Adapun kelebihannya yaitu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran tidak monoton. Sedangkan kekurangannya yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif, sehingga menjadikan perhatian guru terganggu.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Luas Bangun Datar, Media Papan Tempel.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung di segala situasi hidup untuk mempengaruhi pertumbuhan pada setiap individu dalam segala lingkungan dan sepanjang hayat serta juga mempunyai peranan penting dalam menentukan kualitas bangsa. Salah satunya yaitu “sekolah” yang dimana merupakan lingkungan pendidikan yang memang sengaja dirancang untuk melaksanakan adanya pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu negara serta menjadi kebutuhan yang krusial dan mendasar dalam suatu negara (Ulya&Rahayu:2017). Pendidikan yang ada di Indonesia ini sendiri telah menerapkan beberapa kurikulum

yang dimana salah satunya adalah kurikulum merdeka. Pada kurikulum ini guru memberikan penerapan kepada peserta didik agar mereka memiliki jiwa Pancasila. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 menyatakan terkait “Pelajar Pancasila” yang merupakan perwujudan dari pelajar di Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang harus melekat pada diri peserta didik. Menurut Tirtarahardja, sekolah seharusnya menjadi pusat pendidikan untuk menyiapkan pendidikan bagi seluruh manusia sebagai individu, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia di masa depan (Tirtarahardja: 2005:173). Sehingga sekolah diharapkan mampu mengembangkan

kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia baik di Indonesia maupun di negara lain dalam rangka mewujudkan tujuan nasional.

Matematika merupakan pelajaran wajib yang diajarkan di suatu lembaga pendidikan salah satunya di sekolah dasar. Matematika memiliki peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu serta memajukan daya pikir manusia (Upu&Asyari:2017). Menurut Kurniawan dengan adanya pembelajaran matematika ini, peserta didik akan diajak belajar untuk berpikir logis, kritis dan praktis tentang berbagai pemecahan permasalahan matematika dalam kehidupan (Kurniawan 2019). Untuk menyelesaikan permasalahan, peserta didik harus memiliki kemampuan dasar yang wajib yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis (Abdullah, dkk:2015). Menurut Siti Ruqoyyah, hal ini terjadi karena adanya pemecahan masalah sebagai dasar utama untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam berfikir serta menemukan hal-hal baru untuk menyelesaikan permasalahan yang ada (Siti Ruqoyyah:2020). Namun banyak peserta didik yang

menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit untuk dipelajari dan dipahami (Kamarullah:2017). Menurut Sumirat dkk, salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan matematika peserta didik di Indonesia adalah paradigma peserta didik (Sumirat&Rt:2016). Sehingga agar peserta didik lebih mudah dalam memahami pembelajaran matematika, maka dalam menyampaikan pembelajaran tersebut guru harus memperkenalkan berbagai macam metode, model, media, dan strategi dalam pembelajaran seperti yang dapat dijadikan sebagai rujukan dan digunakan dalam proses pembelajaran (Mawarni:2019).

Seorang guru harus mempunyai suatu kreativitas dalam mengubah gaya dan metode belajar untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik agar mampu menarik minat belajar mereka dengan adanya pembuatan inovasi media pembelajaran (Puspitaningrum:2023). Media merupakan alat untuk berkomunikasi yang berbentuk cetak dan juga berbentuk audio visual (Mawarni:2019). Wahyuningtyas dan Sulasmono menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi serta membantu meningkatkan motivasi belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar dan keefektifan pembelajaran (Wahyuningtyas&Sulasmono:2020).

Salah satu contoh media pembelajaran yaitu dengan adanya game edukasi yang dimana menurut Marc Prensky, game tersebut merupakan media yang dirancang khusus dalam kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan untuk bermain serta bersenang-senang oleh pendidik maupun peserta didik (Prensky:2011). Game edukasi ini memiliki tujuan yaitu untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar peserta didik merasa senang dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran serta manfaatnya juga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berfikir kritis yang dimana game ini dilakukan di ruang terbuka dan tidak hanya di dalam kelas saja (Puspitaningrum:2023).

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan

peneliti dengan guru kelas III C SDN 01 Taman Kota Madiun, maka didapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran yang salah satunya adalah materi luas bangun datar masih terbilang rendah karena disebabkan oleh beberapa hal yang salah satunya ketika guru melakukan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah, dengan adanya hal inilah yang menyebabkan peserta didik mudah bosan. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat dikatakan belum optimal. Dengan adanya hal ini, maka dilakukanlah sebuah penelitian. Adanya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dijadikan sebagai bahan dasar acuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran berupa game edukasi yaitu papan tempel pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas III C. Dalam pengembangan media pembelajaran ini hanya berfokus pada materi luas bangun datar. Pengembangan media pembelajaran berupa papan tempel memiliki beberapa kelebihan yaitu media yang dirancang dalam bentuk

papan permainan yang dilakukan dengan cara tempel-menempel dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta memanfaatkan barang bekas dapat melatih kreativitas mereka dalam permainan ini. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar matematika peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran papan tempel di kelas III C SDN 01 Taman Kota Madiun.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan kelas sebagai *setting* melalui pengumpulan data yang dilaksanakan pada mata pelajaran matematika di kelas III C SDN 01 Taman Kota Madiun. Penelitian dilaksanakan dalam satu semester serta direncanakan dalam dua siklus yang dimulai pada tanggal 23 Februari 2024 dengan menggunakan pendekatan *scientific*. Menurut Fadlillah, pendekatan *scientific* merupakan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui proses ilmiah yang secara langsung peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan

dalam proses pembelajarannya serta peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapinya dengan baik (Fadlillah:2014). Pendekatan *scientific* ini juga merupakan pendekatan dengan cara pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data, kemudian mengkomunikasikannya. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik *Problem Based Learning* (PBL) dalam penelitiannya. Salah satu tujuan dari Teknik PBL ini yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan ilmu dalam pembelajaran yang disampaikannya serta diharapkan mampu memberikan cara untuk pengembangan keterampilan berfikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah (Arends:2008).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara kolaboratif. Menurut Castro dan Martinez, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif ini merupakan penelitian yang melibatkan guru dalam tim kerja untuk merenungkan praktik pedagogis mereka serta dapat membantu pengembangan guru di masa depan (Castro

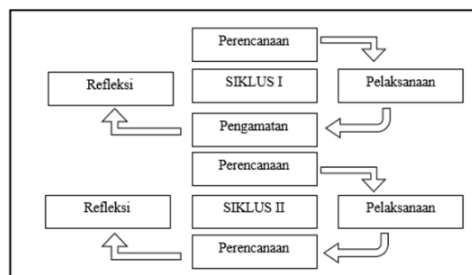
Garces&Martinez Granada:2016). Adapun salah satu tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu untuk meningkatkan kualitas guru sebagai pendidik saat melakukan proses pembelajaran di kelas (Khasinah:2013). Paizaluddin & Ermalinda juga menyebut bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di kelas dan juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Paizaluddin&Ermalinda:2016,2).

Penelitian ini dilakukan dengan adanya bantuan dari guru pamong sebagai observer serta dosen pembimbing lapangan sebagai pembimbing dalam melakukan penulisan artikel dan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Data yang diambil pada penelitian ini terdapat dua cara pengumpulan yaitu mengumpulkan data kualitatif yang berupa data observasi pada pelaksanaan pembelajaran dengan respon peserta didik dan soal tes. Selain itu juga terdapat data kuantitatif yang berupa skor hasil tes peserta didik. Proses pengambilan data ini dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti

menggunakan instrument penelian data yang diantaranya menggunakan pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, pesoman dokumentasi, serta pedoman tes.

Penelitian ini menggunakan prosedur yang diawali dengang peneliti terlebih dahulu yang melakukan observasi atau penelitian pendahuluan terhadap proses dan hasil belajar yang telah berjalan selama ini. Untuk menemukan permasalahan yang ada pada media



pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung di kelas III C, maka diperlukan adanya observasi. Hasil dari penelitian ini nantinya akan berlanjut dalam bentuk perbaikan yang akan digunakan saat pembelajaran selanjutnya. Prosedur penelitian ini menggunakan model siklus yang dimana setiap siklusnya terdapat satu pertemuan pembelajaran dan akan terjadi dalam 2 siklus. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yang diantaranya: Perencanaan, Tindakan,

Pengamatan, dan Refleksi. Adapun model tahapan siklus yang dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1 Prosedur Penelitian

Adapun pokok-pokok kegiatan sebagai penunjang prosedur penelitian yaitu **kegiatan pra penelitian** yang memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi awal terkait permasalahan di lapangan yang dilakukan dengan cara wawancara guru dan peserta didik, **kegiatan diskusi mendalam** yang dilakukan peneliti dengan guru pamong agar perencanaan dan pelaksanaan tindakan untuk setiap siklusnya berjalan dengan baik, **perencanaan tindakan** yang dilaksanakan sebagai bentuk perbaikan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang menggunakan media papan tempel untuk pembelajaran materi luas bangun datar pada kelas III C. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara serta observasi terhadap guru kelas untuk mengetahui terkait sistem

pembelajaran yang dilakukan di kelas III C. Dapat diketahui bahwa guru masih melakukan metode konvensional atau metode ceramah yang tidak menggunakan media pembelajaran di kelas. Sehingga hal ini menjadikan pembelajaran di kelas menjadi monoton serta tidak menyenangkan bagi peserta didik. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti melakukan perancangan pembelajaran dengan menggunakan media papan tempel pada materi luas bangun datar di kelas III C.

Hasil penerapan media papan tempel pada materi luas bangun datar di kelas III C yang dilakukan oleh peneliti dapat dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang berjumlah 28 orang yang dimana sebelumnya peserta didik mendapatkan nilai dibawah rata-rata atau belum mencapai KKM. Setelah adanya siklus I, peneliti mendapatkan hasil belajar peserta didik yang meningkat mencapai 70% dengan nilai rata-rata 75. Terdapat 8 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan tersebut, sehingga dengan adanya peningkatan yang kurang sesuai dengan yang diinginkan peneliti, maka peneliti melakukan penelitian lagi yaitu

dengan adanya siklus II. Pada siklus II, peneliti mendapatkan hasil belajar dengan presentase 100% dengan rata-rata nilai telah mencapai KKM semua yaitu 90. Hal ini dibuktikan dengan adanya tabel serta diagram batang untuk melihat presentase hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III C Siklus I dan II

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II
1	Skor Tertinggi	85	100
2	Skor Terendah	55	80
3	Rata-Rata	75	90
4	Jumlah Peserta Didik Tuntas	20	28
5	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	8	0
6	Presentase Ketuntasan	70%	100%

Diagram 1 Data Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III C



Dari data yang telah dilakukan oleh peneliti tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan media

papan tempel pada materi luas bangun datar dikelas III C dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran. Dengan adanya penerapan media papan tempel ini, dapat menjadikan pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik kelas III C SDN 01 Taman Kota Madiun.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian serta pembahasan dari siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan media papan tempel pada materi luas bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan pemenuhan kebutuhan. Kelebihan dan kekurangan dari penerapan media papan tempel pada materi luas bangun datar, yaitu:

1. **Kelebihan** : dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran tidak monoton serta lebih menyenangkan bagi peserta didik.
2. **Kekurangan** : kondisi kelas yang kurang kondusif, sehingga menjadikan perhatian guru terganggu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. I., Mastur, Z., Sutarto, H. (2015). *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII*. Unnes: Journal of Mathematics Education, 4.
- Arends, Richard I. (2008). *Learning to Teach*. New York: McGraw Hill Companies, Inc.
- Astuti, A., Leonard. (2012). *Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*. Institute for Research and Community Services (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 2(2), 102-110.
- Castro Garces A. Y., Martinez G. L. (2016). *The Role of Collaborative Action Research in Teachers' Professional Development*. Profile Issues in Teachers' Professional Development, 18(1), 39-54.
- Fadillah. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Kamarullah. (2017). *Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*. Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 1(1), 21-32.
- Khasinah, Siti. (2013). *Classroom Action Research*. Jurnal Pionir, 4(1).
- Kurniawan, M. C. D. (2019). *Pengembangan Media Papan "Prediksi Penuh Bukti" Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 3(1), 1-24.
- Malrc, P. (2011). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York: Purwoko, Balngkit.
- Marwani. (2019). *Peningkatan Pemahaman Materi Bangun Datar dengan Menggunakan Media Kertas Origami Pada Siswa Kelas VI MI Datok Sulaiman Putra*. PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School, 2(1), 55-66.
- Paizaluddin M., Ermalinda M. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Puspitaningrum, P. M. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Game Kelas IV SD Negeri Carikan*. SENASSDRA: Jurnal Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora, 2(2), 208-215.
- Ruqoyyah, dkk. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Resiliensi Matematika dengan VBA Microsoft Exel*. Purwakarti: CV Tree Alea Jacta Pedagogi.
- Sumirat, I., Trimurtini., & Wahyuningsih, T. (2016). *Pengaruh Praktik Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Pada Siswa Kelas II SD*. Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar, 7(1), 63-72
- Tirtarahardja, U. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Cetakan II. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ulya, H., Rahayu, R. (2017). *Pembelajaran Treffinger Berbantuan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikalsi Matematis*.

- AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 6(1), 48.
- Upu, H., Djadir, Asyari S. (2017). *The Fifth Graders' Mathematization Process in Solving Contextual Problems*. World Transactions on Engineering and Technology Education, 15(2),195-199.
- Wahyuningtyas, R., Sulasmono, B. S. (2020). *Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23–27.