

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PABADA (PLASTISIN BANGUN DATAR) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KREATIVITAS PADA MATERI BANGUN DATAR PESERTA DIDIK KELAS IV SDN PRAWIT 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Dinar Hanisa ¹, Oktiana Handini ²

^{1,2} PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Slamet Riyadi
dinarhanisa4778@gmail.com¹, handinioktiana7@gmail.com²

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of creativity among fourth-grade students at SDN Prawit 1 Surakarta during mathematics lessons, specifically regarding the topic of 2D shapes. This issue highlighted the need for innovative instructional media to foster an active and enjoyable learning environment. The study aimed to examine the impact of using PABADA (Plastisin Bangun Datar or 2D Shape Modeling Clay) media on students creativity skills. Employing a quantitative experimental approach, data were collected via pre-tests and post-tests administered to both control and experimental groups. The analysis revealed that PABADA media had a significant positive effect on enhancing student creativity. Students became more active and enthusiastic, demonstrating greater skill in translating ideas into concrete forms when creating 2D shapes. Consequently, PABADA media proved to be an effective alternative for mathematics instruction in primary schools. These findings serve as a valuable reference for educators seeking optimal media to foster student creativity

Keywords: *Plasticine Media, Creativity Skills, Geometric Shapes*

ABSTRAK.

Penelitian ini didasari oleh rendahnya tingkat kreativitas peserta didik kelas IV SDN Prawit 1 Surakarta dalam pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar. Masalah tersebut mendorong perlunya media pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan media PABADA (Plastisin Bangun Datar) terhadap keterampilan kreativitas peserta didik. Dengan pendekatan kuantitatif metode eksperimen, data dikumpulkan melalui pretest dan posttest pada kelas kontrol serta eksperimen. Hasil analisis menunjukkan bahwa media PABADA berpengaruh positif signifikan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terampil menuangkan ide konkret saat membentuk bangun datar. Sehingga media PABADA(Plastisin Bangun Datar) terbukti berpengaruh sebagai alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar. Temuan ini penting sebagai referensi bagi pendidik untuk memilih media yang optimal dalam meningkatkan kreativitas perserta didik.

Kata Kunci: Media Plastisin , Keterampilan Kreativitas, Bangun Datar

A. Pendahuluan

Di Indonesia, pendidikan dasar, termasuk mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD), diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menetapkan bahwa pendidikan dasar mencakup kurikulum yang wajib mencakup mata pelajaran seperti matematika sebagai bagian dari pengembangan kompetensi peserta didik. Matematika di SD termasuk dalam kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir logis, numerik, dan pemecahan masalah. Sehingga dibutuhkan inovasi alat bantu pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif, terutama dalam mengembangkan kreativitas peserta didik (Meilia & Pangestika, 2023). Kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD) saat ini menaruh perhatian besar pada optimalisasi proses belajar yang mampu memantik cara berpikir kreatif peserta didik. Melalui stimulasi tersebut, peserta didik diharapkan tidak hanya menguasai teori, tetapi juga terampil berkolaborasi, mengenali potensi diri serta dapat

mendongkrak performa belajar, serta cakap berkomunikasi guna mengurai berbagai tantangan pembelajaran. Atas dasar itu, pembelajaran di tingkat dasar sejatinya mengemban misi yang lebih luas dari sekadar transfer pengetahuan, yakni membentuk kapasitas adaptif peserta didik dalam memecahkan persoalan yang rumit. Mengingat fase ini merupakan fondasi awal bagi tumbuh kembang anak yang berimplikasi langsung pada mutu sumber daya manusia di masa depan, maka stimulasi kognitif harus dirancang dengan tepat. Sabbarudin(2022) menegaskan bahwa anak usia SD secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peka terhadap masalah, serta cenderung ingin mendalami fenomena di sekitar mereka. Karena kreativitas pada dasarnya merepresentasikan upaya pencarian solusi secara efisien dan bertanggung jawab, maka penguatan kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar menjadi agenda yang sangat esensial.

Di Indonesia, peningkatan mutu ini tampak jelas pada implementasi Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek serta penguasaan keterampilan abad ke-21. Meski

demikian, kesenjangan antara konsep ideal kurikulum dengan realitas pembelajaran di kelas masih menjadi hambatan besar. Di lapangan, peserta didik kerap dihadapkan pada aktivitas belajar yang monoton, sehingga mereka mudah jenuh dan perhatiannya mudah teralih pada hal-hal di luar konteks materi. Oktiana Handini & Mukhlis Mustofa(2020) memotret fenomena ini dengan menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik di kelas masih didominasi oleh instruksi sepihak dari guru. Peserta didik cenderung pasif dan enggan mengutarakan gagasan secara spontan kecuali mendapat stimulus berupa pertanyaan langsung dari guru. Suasana kelas yang kaku dan tidak kondusif ini pada akhirnya memicu dominasi peran guru (teacher-centered) serta menutup ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuan berpikirnya.

Hambatan serupa terlihat jelas dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran di kelas IV. Materi ini idealnya diposisikan sebagai basis aplikatif untuk memecahkan masalah praktis

sehari-hari, bukan sekadar hafalan rumus formal. Namun, tingkat keabstrakan geometri sering kali menyulitkan peserta didik kelas IV yang secara perkembangan kognitif masih membutuhkan representasi konkret. Akibat minimnya pendekatan inovatif yang menjembatani konsep ini, potensi kreativitas matematis anak menjadi terhambat. Padahal, kemampuan berpikir kreatif sangat mendesak agar peserta didik tidak terjebak pada hafalan rumus mekanistik, melainkan mampu berpikir inovatif. Di era digital ini, mayoritas peserta didik lebih tertarik pada aktivitas yang mengutamakan interaksi fisik langsung. Metode klasik berupa latihan soal tertulis dan kuis monoton sering kali gagal membangun ketertarikan tersebut, yang tercermin dari rendahnya tingkat kreativitas matematis peserta didik sekolah dasar di Indonesia akibat keterbatasan variasi alat peraga interaktif guna mengatasi persoalan visualisasi tersebut, penggunaan media pembelajaran yang tepat memegang peranan yang sangat penting. Alat bantu yang relevan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus merangsang keterlibatan aktif peserta

didik secara fisik dan mental. Pada materi bangun datar, alat peraga taktil seperti plastisin terbukti berpengaruh membantu peserta didik memvisualisasikan bentuk-bentuk abstrak. Sebagai contoh, penelitian oleh Isnatul Mukarromah, Elvin Nadhiroh, dan Syailin Nichla Choirin Attalina (2025) membuktikan bahwa penggunaan metode tusuk sate berbasis media plastisin sangat andal dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik pada materi pembagian. Metode manipulatif ini dinilai sebagai salah satu solusi terbaik dari penelitian sebelumnya karena tidak hanya mendongkrak aspek kognitif, tetapi juga merangsang keterlibatan partisipatif peserta didik, seperti keaktifan berdiskusi, keberanian bertanya, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok melalui visualisasi konkret yang mudah dipahami. Meskipun penggunaan media plastisin terbukti berpengaruh, penelitian terdahulu masih memiliki batasan utama, yaitu fokus penerapannya yang mayoritas baru menyasar materi aritmatika dasar (seperti pembagian) dan belum dikembangkan secara terstruktur untuk mengukur aspek kreativitas berpikir spasial pada materi geometri

dua dimensi. Di sisi lain, fakta di SDN Prawit 1 Surakarta menunjukkan bahwa pemanfaatan media manipulatif yang variatif masih sangat minim. Peserta didik kelas IV di sekolah tersebut sering kali mengalami kesulitan dalam memahami karakteristik bangun datar, sulit menjaga konsentrasi, dan cepat bosan karena pembelajaran masih bergantung penuh pada metode konvensional. Apabila kondisi ini dibiarkan, dikhawatirkan akan berdampak buruk pada pencapaian akademis serta kesiapan peserta didik dalam menguasai keterampilan modern guna menjembatani batasan studi terdahulu sekaligus menyelesaikan hambatan nyata di sekolah mitra, penelitian ini menawarkan solusi inovatif berupa penerapan media PABADA (Plastisin Bangun Datar) yang memanfaatkan kombinasi plastisin dan lidi untuk menyusun model geometri secara mandiri.

Melalui media PABADA, apa yang ingin dicapai adalah memberikan ruang eksplorasi motorik (hands-on activity) bagi peserta didik kelas IV dalam merancang bangun datar secara dinamis, sehingga mereka dapat melatih daya imajinasi dan

menciptakan karya yang orisinal. Kebaruan ilmiah (novelty) dari penelitian ini terletak pada pengujian alat peraga taktil yang bersifat highly-customizable (mudah dimodifikasi) khusus untuk mengukur indikator keterampilan kreativitas matematis anak. Manfaat ilmiah dari kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi model pembelajaran matematika berbasis konstruktivisme di sekolah dasar, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi para guru dan perumus kebijakan kurikulum dalam merancang pembelajaran interaktif yang berorientasi pada peserta didik. Berdasarkan seluruh urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran PABADA terhadap peningkatan keterampilan kreativitas pada materi bangun datar peserta didik kelas IV SDN Prawit 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian kuantitatif menggunakan penelitian experiment dengan rancangan nonequivalent control group design diterapkan untuk menganalisis pengaruh media

Plastisin Bangun Datar terhadap variabel kreativitas dan disposisi perilaku belajar peserta didik. Riset ini menggunakan teknik sampel jenuh (purposive sampling) yang memuat seluruh populasi kelas IV SDN Prawit 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan total 52 anak. Distribusi sampel dibagi ke dalam dua kelompok: Kelas IV-A menjadi kelompok eksperimen yang diajar dengan media plastisin, sedangkan Kelas IV-B menjadi kelompok kontrol dengan metode konvensional.

Alur penelitian dikelompokkan ke dalam tiga fase utama: persiapan, tindakan, dan penyimpulan. Tahap persiapan diawali dengan observasi melihat keadaan dilapangan yang sesungguhnya, perancangan instrumen, dan validasi ahli. Kualitas butir soal diuji secara statistik menggunakan korelasi product moment (validitas), Cronbach's Alpha (reliabilitas), serta analisis daya beda dan tingkat kesukaran. Pada tahap tindakan, kemampuan awal peserta didik diukur melalui pre-test ,dipertengahan peserta didik menggunakan media ajar PABADA untuk meningkatkan keterampilan kreativitas dan di akhir periode, post-test dilakukan untuk menilai

peningkatan hasil belajar. Pembelajaran matematika bangun datar kemudian diselenggarakan dengan durasi dan guru yang sama di kedua kelas, di mana kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran berbantuan plastisin. Selama proses pembelajaran, pengamatan terstruktur dan dokumentasi rutin dijalankan sebelum diakhiri dengan pemaparan post-test.

Pada tahap analisis memanfaatkan program SPSS 22 untuk mengolah hasil data angka dari kedua tes. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dokumentasi, dan observasi, Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diuji menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, teknik kesukaran, dan daya beda soal. Teknik analisis data berupa uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dengan rumus Kolmogorov Smirnov, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji t-test dengan rumus Paired Sample T-Test. Untuk mengukur tingkat kephahaman peserta didik digunakan uji N-gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Kondisi awal pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV SDN Prawit 1 Surakarta

Tahun Pelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan pemahaman dan menganggap materi ini tidak menarik. Rendahnya konsentrasi dan partisipasi pasif peserta didik dipicu oleh ketergantungan guru pada metode konvensional tanpa bantuan media pembelajaran. Permasalahan ini menghambat perkembangan keterampilan kreativitas anak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif, anak usia sekolah dasar berada pada fase operasional konkret. Sejalan dengan pandangan (Meilia & Pangestika, 2023), memahami fase ini sangat penting karena anak-anak mulai berpikir logis namun masih bergantung pada realitas fisik yang dapat disentuh. Oleh karena itu, penyajian visual dua dimensi atau rumus abstrak di papan tulis kurang efektif, sehingga diperlukan media taktil seperti plastisin untuk menjembatani konsep geometri tersebut.

Deskripsi data

Penelitian quasi-experiment ini melibatkan peserta didik kelas IV SDN Prawit 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2025/2026 yang dibagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing berisi 26 orang.

Sebelum praktik mengajar, peneliti mengurus izin, mengamati langsung proses belajar di kelas, serta berdiskusi dengan wali kelas IV mengenai masalah pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh anak-anak. Sebagai jalan keluar, peneliti memilih menggunakan media PABADA (Plastisin Bangun Datar) untuk memancing kreativitas peserta didik sekaligus mengusir kejenuhan, lalu menyiapkan perangkat pendukung seperti modul ajar, alat praktik, dan lembar penilaian. Pembelajaran materi bangun datar ini berjalan selama 2×35 menit, di mana kelas eksperimen belajar memakai media PABADA pada 28 April 2026, sedangkan kelas kontrol belajar dengan metode ceramah biasa pada 29 April 2026. Dari data yang dikumpulkan setelah tes akhir, nilai posttest peserta didik mengalami kenaikan dibanding nilai awal (pretest), dengan hasil kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media PABADA berpengaruh besar dalam meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik kelas IV.

Table perbandingan posttest & pretest

Parameter Deskriptif	Kelas Eksperimen (Media PABADA)	Kelas Kontrol (Konvensional)
Jumlah Sampel (N)	26 siswa	26 siswa
Nilai Rata-rata (Mean) Pretest	55,69	55,38
Nilai Rata-rata (Mean) Posttest	80,31	62,00
Nilai Terendah (Minimum) Pretest	40	40
Nilai Tertinggi (Maximum) Pretest	72	68
Nilai Terendah (Minimum) Posttest	64	48
Nilai Tertinggi (Maximum) Posttest	96	76
Standar Deviasi (Std. Deviation) posttest	8,08	7,16

Tabel Perbandingan Kelas Kontrol vs Kelas Eksperimen

Kelompok	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Kenaikan Nilai (Poin)	Rata-Rata Persentase Peningkatan
Kelas Kontrol	55,41	61,78	+6,37	11,83%
Kelas Eksperimen	56,00	79,77	+23,77	42,80%

Berdasarkan table data kedua kelompok, performa kelas eksperimen melesat jauh dengan kenaikan nilai rata-rata mencapai 42,80%, dari nilai awal 56,00 menjadi 79,77 setelah diberi tindakan. Angka pertumbuhan ini hampir empat kali lipat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya naik sebesar 11,83% (dari 55,41 ke 61,78). Hasil ini menunjukkan bahwa metode baru yang diuji coba pada kelas eksperimen berhasil memberikan

dampak yang jauh lebih besar bagi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Pengujian menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan SPS

Table uji normalitas

Kelas	Jenis Tes	Statistik	Signifikansi (Sig.)	Kesimpulan
Eksperimen	Pretest	0,974	0,735	Berdistribusi Normal (> 0,05)
	Posttest	0,969	0,596	Berdistribusi Normal (> 0,05)
Kontrol	Pretest	0,978	0,814	Berdistribusi Normal (> 0,05)
	Posttest	0,964	0,459	Berdistribusi Normal (> 0,05)

Penggunaan media PABADA

(Plastisin Bangun Datar) hadir sebagai solusi konkret melalui aktivitas fisik memilin adonan menjadi sudut dan merangkai lidi menjadi sisi bangun datar. Proses manipulasi objek nyata ini melatih kemampuan klasifikasi, seriasi, serta berpikir reversible (fleksibilitas konsep) peserta didik secara menyenangkan. Efektivitas media ini dibuktikan secara ilmiah melalui uji normalitas Shapiro-Wilk yang menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal ($p >$

0,05). Selanjutnya, hasil uji paired sample t-test pada kelas eksperimen mencatat lonjakan nilai rata-rata yang signifikan dari 56,00 (pretest) menjadi 80,46 (posttest). Sementara itu, uji independent sample t-test mengonfirmasi bahwa data bersifat homogen dan terdapat perbedaan capaian yang signifikan antara kelas eksperimen (rata-rata 80,46) dan kelas kontrol (rata-rata 62,52), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Uji Homogenitas.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok sampel bersifat homogen atau sama

Uji homogenitas varians

Statistik Levene	df1	df2	Signifikansi (Sig.)	Kesimpulan
0,324	1	50	0,572	Homogen ($p > 0,05$)

Berdasarkan data tabel tersebut, hasil uji homogenitas varians menunjukkan nilai Statistik Levene sebesar 0,324 dengan derajat kebebasan $df1 = 1$ dan $df2 = 50$, serta menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,572. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi standar ($0,572 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data dari kedua kelompok sampel yang diuji bersifat homogen

atau sama, sehingga data tersebut telah memenuhi salah satu prasyarat penting untuk dilakukan analisis statistik parametrik selanjutnya.

Uji hipotesis

Karena data terbukti berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis parametrik yaitu Uji Paired Sample T-Test untuk melihat signifikansi perubahan nilai di kelas eksperimen.

1. Hasil Korelasi Pretest dan Posttest

Sebelum melihat nilai uji-t, dilakukan analisis korelasi untuk mengetahui kekuatan hubungan hubungan data sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen.

Tabel Nilai Korelasi Kelas Eksperimen

Variabel Hubungan	Jumlah (N)	Koefisien Korelasi (r)	Signifikansi (Sig.)
Pretest Eksperimen & Posttest Eksperimen	26	0,981	0,000

Berdasarkan data tabel tersebut, hasil analisis menunjukkan hubungan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang melibatkan sampel sebanyak 26 peserta didik memiliki nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,981 dengan tingkat signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Hubungan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan media

PABADA tergolong sangat kuat. Nilai koefisien korelasi yang mendekati angka 1 ini mengindikasikan bahwa hubungan data sebelum dan sesudah perlakuan tergolong sangat kuat, sedangkan nilai signifikansi yang berada jauh di bawah batas taraf $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$) membuktikan bahwa hubungan tersebut bersifat signifikan secara statistik

2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Uji ini menentukan keputusan akhir apakah hipotesis alternatif (H_a) diterima atau ditolak.

Tabel Hasil Uji-T Kelompok Eksperimen

Variabel Pengujian	t_{hitung}	df	Sig. (2-tailed)	t_{tabel} ($\alpha = 0,05$)	Kesimpulan
Pretest - Posttest Eksperimen	72,273	25	0,000	2,060	H_0 Ditolak / H_a Diterima

Berdasarkan table di atas, diperoleh nilai $t_{hitung} = 72,273$, yang mana nilai tersebut jauh lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,060$ ($72,273 > 2,060$). Didukung pula dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang nilainya jauh di bawah batas 0,05.

Dengan demikian, data ini secara empiris memutuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan media PABADA

(Plastisin Bangun Datar) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik kelas IV SDN Prawit 1 Surakarta.

3. Uji n gain

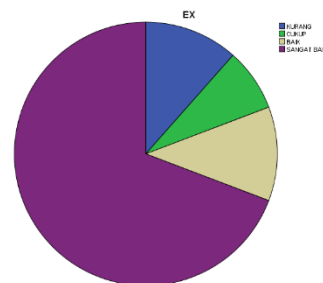
n-gain digunakan untuk mengetahui seberapa peningkatan keterampilan kreativitas peserta didik setelah penerapan media PABADA pada pembelajaran materi bangun datar kelas IV. Instrumen ini membandingkan rata-rata skor pretest dan posttest untuk mengukur besarnya perubahan yang terjadi, sehingga penilaian difokuskan pada pengaruh intervensi pembelajaran

Kelas	Kasus Valid (N)	Persentase (%)	N	Persentase (%)	Total	Persentase (%)
Eksperimen	26	100,0%	0	0,0%	26	100,0%
Kontrol	26	100,0%	0	0,0%	26	100,0%

jumlah sampel (N) yang dianalisis dalam penelitian ini adalah sebanyak 52 sampel, yang terbagi rata ke dalam dua kelompok, yaitu 26 sampel pada kelas eksperimen dan 26 sampel pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pemrosesan data (case processing summary), seluruh data dari kedua kelompok kelas tersebut memiliki tingkat kevalidan sebesar 100,0% (Valid N = 26 untuk masing-masing kelas). Selain itu, tidak

ditemukan adanya data yang hilang atau kosong (missing cases = 0 atau 0,0%). Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan data N-Gain persen dari kedua kelas memenuhi syarat kelengkapan data dan dapat digunakan sepenuhnya untuk analisis statistik tahap berikutnya.

4. Diagram data Kelas Eksperimen Pada Media PABADA



Distribusi tingkat capaian kreativitas peserta didik pada materi bangun datar berbantuan media PABADA dikelompokkan menjadi empat kategori: Kurang, Cukup, Baik, dan Sangat Baik. Visualisasi data didominasi secara signifikan oleh kategori "Sangat Baik", yang mencakup lebih dari setengah total diagram lingkaran. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas subjek penelitian telah mencapai standar performa tertinggi dan menguasai indikator kreativitas secara optimal. Sebaliknya, tiga kategori lainnya memiliki proporsi yang jauh lebih rendah. Kategori "Baik" menempati posisi terbesar kedua,

disusul oleh kategori "Kurang", dan kategori "Cukup" dengan persentase paling rendah.

Capaian pada kategori "Baik" menunjukkan bahwa sebagian peserta didik telah melampaui standar rata-rata, meskipun belum mencapai tingkat maksimal. Sementara itu, minimnya persentase pada kategori "Kurang" dan "Cukup" menandakan bahwa hambatan belajar atau ketidakuntasan materi hanya dialami oleh sebagian kecil peserta didik. Secara klasikal, implementasi tindakan di kelas terbukti efektif meningkatkan keterampilan kreativitas peserta didik. Kendati demikian, analisis data mengungkap celah krusial pada kelompok minoritas yang berada di kategori "Kurang" dan "Cukup". Untuk memahami hambatan tersebut secara mendalam, diperlukan penelusuran lebih lanjut melalui observasi dan wawancara. Keberadaan kelompok kecil ini mengindikasikan adanya kendala personal terkait variasi gaya belajar dan kecepatan pemahaman individu. Berdasarkan temuan ini, peneliti merekomendasikan perlunya refleksi serta perbaikan desain pembelajaran pada siklus berikutnya.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat beberapa studi terdahulu yang relevan mengenai efektivitas penggunaan media konkret di kelas. Penelitian Andani dan Mahmudah membuktikan bahwa penggunaan media sederhana seperti tusuk sate mampu mengatasi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Selanjutnya, Ayu Maisarah dkk. (2024) mencatat bahwa metode bermain plastisin tanah liat secara bertahap menaikkan ketuntasan kreativitas hingga mencapai puncak 93% melalui stimulasi motorik halus dan imajinasi. Hal senada juga ditemukan oleh Harahap dkk., di mana perpaduan plastisin dan tusuk sate berhasil menjembatani sifat abstrak geometri, mengasah logika, serta membangun sikap positif peserta didik terhadap matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media PABADA terbukti menjadi inovasi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan kreativitas peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV SDN Prawit 1 Surakarta,

penggunaan media PABADA (Plastisin Bangun Datar) terbukti sangat berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik pada pelajaran matematika materi bangun datar. Hal ini terlihat jelas dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang memakai plastisin, yang melonjak tajam dari 56,00 menjadi 79,77 (naik sekitar 42,80%). Peningkatan ini jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah biasa, yang nilainya hanya naik sedikit dari 55,41 menjadi 61,78 (hanya naik 11,83%). Hasil uji statistik juga memperkuat bahwa perbedaan kenaikan nilai ini nyata dan bukan karena kebetulan.

Secara cara mengajar, penggunaan plastisin dan lidi sebagai alat peraga terbukti sangat cocok untuk anak sekolah dasar yang masih membutuhkan benda nyata untuk memahami sesuatu. Aktivitas langsung membentuk bangun datar ini berhasil mengubah suasana kelas yang dulunya membosankan dan pasif menjadi lebih seru dan aktif. Peserta didik tidak lagi sekadar menghafal rumus, tetapi bisa lebih bebas memunculkan ide dan berimajinasi. Oleh karena itu, media PABADA ini sangat disarankan untuk

digunakan oleh para guru sebagai pilihan cara mengajar matematika yang menyenangkan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA.

- Kebaharan, N. (2025). Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan Berkelanjutan Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan Berkelanjutan. 9(3), 142–150.
- Meilia, R. A., & Pangestika, R. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Berbasis Kontekstual Materi Pecahan Senilai Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2020 Jurnal Pendidikan Dasar, 4(2), 66–73. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/3643%0Ahttps://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/download/3643/1757>
- Mukarromah, I., Nadhiroh, E., Nichla, S., & Attalina, C. (2025). DENGAN METODE TUSUK SATE BERBASIS MEDIA REALIA PLASTISIN PADA SISWA KELAS 3 SD untuk menyampaikan materi secara lebih jelas dan mencapai tujuan pembelajaran . siswa memahami konsep pembagian secara visual dan nyata . Menurut (K . Sari & Adri , meningkatk. Jurnal Pendidikan Berkarakter, 3(4).
- Oktiana Handini & Mukhlis Mustofa (2020). Implementasi 4c Di Era Abad 21 Dalam Pembelajaran Tematik Inegratif Pada Guru Sd Mojosongo III Surakarta 5-6.
- Sabaruddin. (2022). Pendidikan Indonesia dalam Menghadapi Era 4.0. Refika Aditama, 10(1), 43–49.
- Tuffahati, C. S., & Oktiana Handini. (2025). Pendampingan Program Sekolah Ramah Anak Melalui Kerajinan Tangan Ecoprinting di SDN 02 Beji. 3(1), 3–7.