

Pengembangan Media Pembelajaran Kubus Pertunjukkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 3 Pangandaran

Dhea Inriati¹ Meiliana Nurfitriani² Mohammad Fahmi Nugraha³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: dheaindriati@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui keefektifan media pembelajaran Kubus Pertunjukkan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa pada materi klasifikasi bangun ruang kelas II SD yang dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa akan materi yang berdampak pada hasil belajar dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pengembangan *Research and Development* dengan oleh Borg and Gall dengan delapan tahap sampai uji coba lapangan. Sampel yang digunakan dengan menggunakan teknik simple random sampling dari populasi keseluruhan 3 sekolah dasar dan sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas II terdiri atas 5 siswa SDN 1 Pangandaran pada uji coba kelompok kecil, 15 siswa SDN 2 Pangandaran 1 pada uji coba kelompok besar dan 30 siswa SDN 3 Pangandaran pada uji efektivitas. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu wawancara, angket dan tes. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif serta analisis hasil tes siswa berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran Kubus Pertunjukkan untuk materi Klasifikasi Bangun Ruang. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor 4,60 dengan kriteria sangat baik, validasi ahli materi 4,10 dengan kriteria baik dan respon siswa dengan skor 4,5 dengan kriteria sangat baik pula. Uji efektivitas pada kelas kontrol diperoleh hasil skor N-Gain 0,2 dengan kriteria rendah dan hasil dari kelas eksperimen diperoleh skor 0,8 memiliki kriteria tinggi. Oleh karena itu, media Kubus Pertunjukkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran matematika materi klasifikasi bangun ruang di kelas II SD. Kata Kunci: Media pembelajaran Kubus Pertunjukkan, Bangun Ruang, Klasifikasi Bangun Ruang, Hasil Belajar Siswa SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kubus Pertunjukkan, Pembelajaran Matematika



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Tugas dan tanggung jawab seorang guru diantaranya adalah menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitan memahami dan menguasai konsep-konsep materi pelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut mampu menguasai dan mengembangkan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan strategi, metode, dan media yang tepat guna menunjang pembelajaran yang optimal. Terutama pada mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami. Hal ini dikuatkan oleh hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) terkait kemampuan matematika peserta didik Indonesia yang terus mengalami penurunan peringkat, Tohir. M. (2019), menyatakan bahwa “berdasarkan hasil PISA tahun 2018 untuk kategori matematika, Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379. Kategori kinerja sains berada di peringkat 9 dari bawah (71), yakni dengan rata-rata skor 396”. Terjadi penurunan peringkat dari hasil perhitungan PISA tahun 2018 dibandingkan tahun 2015. Sangat terlihat jelas bahwa mata pelajaran matematika

menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit dimengerti peserta didik, karena matematika merupakan ilmu tentang logika, yang didalamnya membahas dan mengenalkan bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Disisi kesulitan itu matematika sangat penting untuk dipahami peserta didik, karena selain dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib ada dalam Ujian Nasional. Menurut Wijaya (2021), “pada kenyataannya siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dipahami dan menakutkan”. Sebagian siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan. Kebosanan yang dialami siswa pada mata pelajaran matematika ini sebenarnya dapat di atasi oleh guru dengan cara mengubah strategi, metode atau media pembelajaran yang biasa menjadi luar biasa dalam artian menarik perhatian siswa.

Salah satu solusinya yaitu seperti yang telah dinyatakan oleh Gagne, (1987) “Pemilihan media pembelajaran yang digunakan untuk mengajar perlu memperhatikan kebutuhan siswa dan materi yang akan diajarkan”. Berdasarkan uraian di atas menegaskan bahwa penggunaan media itu sangat perlu dan melihat perkembangan kognitif anak kelas 2 yang masih bersifat konkret dalam berpikir. Maka dari itu pembelajaran matematika sangat berkaitan erat dengan media konkret. Dalam praktik pembelajaran matematika pada materi-materi seperti pengukuran, bangun ruang, penjumlahan dan lainnya, guru harus menggunakan benda konkret yang sering dilihat siswa sehingga menarik perhatian siswa dan dapat membuat siswa mengerti maksud dan tujuannya karena terlihat oleh mata dan dapat disentuh oleh motoriknya. Anak usia SD/MI kisaran usia 7-12 tahun. Pada masa ini menurut Piaget, mereka mengalami perkembangan kognitif pada tahapan ketiga yaitu masa operasional konkret (7-11 tahun), yang pada masa ini anak sudah dapat melakukan berbagai tugas yang konkret, tetapi belum bisa berpikir formal dan abstrak. Mereka dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret.

Dari uraian harapan di atas terdapat perbedaan dengan kenyataan di kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pangandaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru wali kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pangandaran, tentang pengalaman mengajar matematika adalah sebagai berikut: (1) guru belum maksimal menggunakan media kongkret dalam menjelaskan materi ajar matematika; (2) guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku tematik pegangan siswa; (3) siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran; (4) dari beberapa materi pelajaran matematika yang harus diajarkan, materi bangun ruangnya yang sangat sulit untuk siswa pahami. Berdasarkan pengalaman mengajar guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pangandaran, selama ini guru jarang menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung mengajar hanya gambar seadanya yang terdapat di buku pegangan siswa sebagai contoh dan ceramah klasikal. Sehingga siswa kelas II masih banyak yang kurang paham materi yang telah disampaikan guru, khususnya pada materi bangun ruang siswa kerap terbalik dengan bangun datar, bahkan sering salah menunjukkan posisi rusuk, sisi, dan ruas garis. Berdasarkan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran siswa terlihat pasif, bosan, bahkan bingung dalam memperhatikan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Maka, diperlukan kreatifitas dan inovasi pembelajaran yang tinggi oleh guru dalam pengelolaannya dalam kelas. Karena penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, juga memberikan pengalaman konkret, memunculkan motivasi belajar serta meningkatkan daya ingat. Atas dasar itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dinamakan “Kubus Pertunjukan”, media ini hasil modifikasi dan berdasarkan referensi dari berbagai sumber penelitian sebelumnya. Penggunaan media meliputi berbagai prinsip, Media pembelajaran Kubus Pertunjukan termasuk kedalam media berbasis visual. Media ini memadupadankan

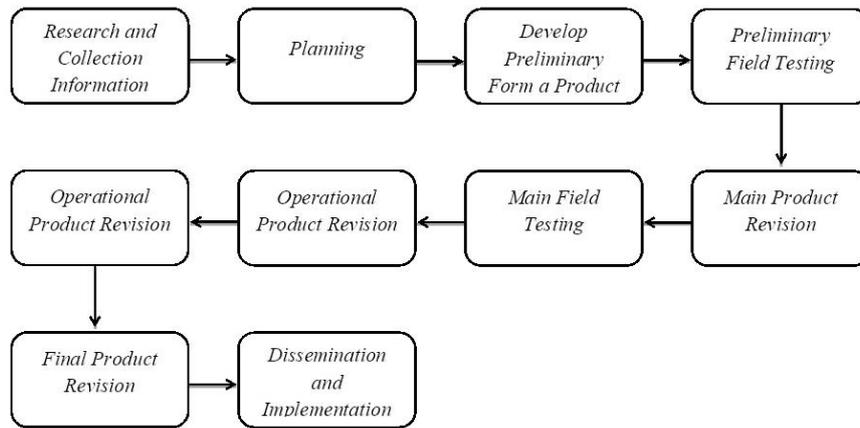
berbagai referensi diantaranya media *Pop-Up Book*, media miniatur bangun ruang. Media Kubus Pertunjukan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II di SDN 3 Pangandaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka ditentukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut: Guru belum maksimal menggunakan media konkret dalam menjelaskan materi ajar matematika. Guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku tematik pegangan siswa. Siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Dari beberapa materi pelajaran matematika yang harus diajarkan, materi bangun ruangnya yang sangat sulit untuk siswa pahami. Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, permasalahan yang harus diatasi dalam penelitian ini yaitu dengan pengembangan media kubus pertunjukan. Pembatasan masalah pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada: Media pembelajaran Kubus Pertunjukan membantu siswa kelas II mengidentifikasi ciri-ciri bangun ruang dan mengklasifikasikan benda-benda disekitar pelajaran matematika materi bangun ruang. Pengembangan media pembelajaran ini dibatasi penggunaannya untuk materi bangun ruang kelas II Sekolah Dasar. Menguji kelayakan dan efektifitas media pembelajaran Kubus Pertunjukan. Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana pengembangan media pembelajaran Kubus Pertunjukan pada materi bangun ruang siswa kelas II di Sekolah Dasar? Bagaimana efektivitas media pembelajaran Kubus Pertunjukan pada materi Bangun Ruang? Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui pengembangan media pembelajaran Kubus Pertunjukan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 3 Pangandaran. Menguji efektivitas media pembelajaran Kubus Pertunjukan pada materi Bangun Ruang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis dan desain penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Borg & Gall dalam Sa'adah (2018), menyatakan bahwa "penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan". Penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Gay dalam (Dwiyanti, 2021) adalah suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk mengkaji teori. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan suatu produk menjadi berkembang dan menciptakan hal dari jenis ini untuk situasi yang akan datang. Sedangkan menurut Sugiyono (2015) menyatakan bahwa "Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut". Penelitian pengembangan ialah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dan tidak hanya untuk menghasilkan produk yang akan diuji cobakan ke lapangan saja. Semua produk yang telah dibuat atau disempurnakan tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan ialah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang akan dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan

sebuah produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk yang dibuat tersebut. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran Kubus Pertunjukan kelas II SD Negeri 3 Pangandaran. Berikut ini langkah-langkah model penelitian pengembangan adaptasi dari Borg and Gall, (2018)



Gambar 1. Langkah-Langkah Penelitian R&D Adaptasi Borg and Gall

Research and Information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Data)

Langkah pertama adalah *research and information collecting* atau penelitian dan pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan, ulasan literatur penelitian dalam skala kecil. Cara mengetahui kebutuhan yang terdapat di lapangan, maka penelitian ini terlebih dahulu melakukan wawancara terkait urgensi pengembangan produk. Wawancara dilakukan dengan guru kelas II SD Negeri 3 Pangandaran mengenai mata pelajaran yang sulit dipahami siswa. Media pembelajaran yang tidak ada atau belum tersedia. Kesulitan guru dalam mengajar, dan hambatan-hambatan mengajar. Literatur penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan temuan media yang cocok dikembangkan untuk masalah yang ditemukan di SD Negeri 3 Pangandaran. Berupa temuan produk-produk media yang telah ada dan cocok dikembangkan. Tujuannya untuk mengetahui cara pembuatan dan bagaimana pengaruhnya terhadap pembelajaran dikelas. Setelah potensi dan masalah ditemukan maka selanjutnya yaitu melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data pada tahap ini mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk dan dapat mengatasi masalah yang ditemukan di lapangan.

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber guru yang mengajar di kelas II SD Negeri 3 Pangandaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi di kelas II SD Negeri 3 Pangandaran.

Lembar Angket Validasi

Angket validasi produk pada media pembelajaran kubuspertunjukan memuat pertanyaan tertutup dan pertanyaan tertulis kepada validator yaitu ahli media oleh Mohammad Fahmi Nugraha, M.Pd., ahli materi oleh Rita Maelisa, S.Pd. dengan skala lima sebagai berikut, Sangat Baik (SB) diberikan skor 5, Baik (B) diberikan skor 4, Cukup (C) diberikan skor 3, Kurang (K) diberikan skor 2, Sangat Kurang (SK) diberikan skor 1, serta ditanggapi dengan memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai media pembelajaran kubus pertunjukan yang dikembangkan. Angket ini berisi pertanyaan efektif tidaknya media pembelajaran Kubus Pertunjukkan dengan skala lima sebagai berikut, Sangat Baik (SB) diberikan skor 5, Baik (B) diberikan skor 4, Cukup (C) diberikan skor 3, Kurang (K) diberikan skor 2, Sangat Kurang (SK) diberikan skor 1 oleh peserta didik kelas II SD Negeri 1 dan 2 Pangandaran.

Lembar Tes

Tes yang diberikan pada siswa yaitu tes tertulis berupa soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektifitas media pembelajaran kubus pertunjukan pada klasifikasi bangun ruang di SD Negeri 3 Pangandaran.

Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berupa pengambilan gambar atau foto pada saat uji coba soal, uji coba media serta wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 3 Pangandaran.

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono, (2021) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri seDesa Pangandaran, yaitu terdiri dari SD Negeri 1 Pangandaran, SD Negeri 2 Pangandaran, SD Negeri 3 Pangandaran, SD Negeri 4 Pangandaran, SD Negeri 5 Pangandaran, SD Negeri 6 Pangandaran. Menurut Sugiyono, (2021) "Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Atau, sampel dapat didefinisikan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi". Peneliti mengambil sampel penelitian siswa kelas II SD Negeri 3 Pangandaran untuk dijadikan subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu 30 orang siswa kelas II di SD Negeri 3 Pangandaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dengan jenis *random sampling*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Pangandaran yang berlokasi di Jalan Cikidang Pangandaran, Kecamatan Pangandaran, Kabupaten Pangandaran, Jawa Barat 46396. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap yaitu dari mulai bulan Januari-April 2022.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai pedoman *research and development* (penelitian dan pengembangan) model Borg dan Gall yang memiliki 10 tahap pengembangan. Kesepuluh tahap yang dikembangkan oleh Borg dan Gall tersebut tidaklah sepenuhnya diterapkan oleh peneliti. Hal ini berkaitan dengan disesuaikannya kemampuan peneliti yang berkaitan dengan waktu dan biaya. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dan Borg & Gall, yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan produk; dan d) tahap validasi dan ujicoba. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu berupa Show Cube (Kubus

Pertunjukkan) pada mata pelajaran Matematika, penelitian dilakukan di kelas 2 SD Negeri 3 Pangandaran. Media yang dihasilkan digunakan dalam rangka memberi pemahaman akan materi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pembahasan ini disusun bertujuan untuk menemukan jawaban dari permasalahan dalam penelitian ini mengenai pengembangan media Kubus Pertunjukkan pada materi Klasifikasi Bangun Ruang meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 3 Pangandaran.

Pengembangan Media Kubus Pertunjukkan

Hasil penelitian untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dalam materi Klasifikasi Bangun Ruang SD kelas II diperoleh sebuah media pengembangan yaitu media Kubus Pertunjukkan. Media pembelajaran Kubus Pertunjukkan adalah sesuatu yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bangun ruang pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi klasifikasi ciri-ciri bangun ruang di kelas II SD, dengan tujuan untuk menambah minat belajar siswa, membantu siswa belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran kubus pertunjukkan merupakan media hasil modifikasi dari berbagai media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Media pembelajaran miniatur bangun ruang, *pop-up book* adalah sumber ide media ini direncanakan. Dilihat dari bentuknya media pembelajaran kubus pertunjukkan ini termasuk ke dalam jenis media visual karena berbentuk 3 dimensi. Pada hasil pengumpulan data awal penelitian didapatkan data bahwa penggunaan media pembelajaran sangat kurang terutama pada pelajaran matematika, menyebabkan siswa kurang memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dan motivasi belajar matematika kurang. Peran media dalam pembelajaran khususnya matematika sangat amat penting. Perannya untuk membangun pemahaman terhadap konsep matematika yang abstrak, penguasaan materi pelajaran, meningkatnya motivasi siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan guru. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media yaitu Media Kubus Pertunjukkan. Kelayakan media Kubus Pertunjukkan diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa. Hasil yang didapatkan dari uji kelayakan yaitu sebagai berikut:

Hasil Kelayakan Ahli Media

Hasil yang telah didapatkan pada tabel 16, bahwa media pembelajaran Kubus Pertunjukkan memperoleh skor 4,6 setelah dilakukan revisi. Berdasarkan hasil tersebut bahwa media pembelajaran Kubus Pertunjukkan sangat baik. Berdasarkan aspek-aspek yang dimiliki media Kubus Pertunjukkan yaitu aspek efisiensi alat, ketahanan, estetika dan tampilan didapatkan hasil sangat baik dan layak untuk diujicobakan.

Hasil Kelayakan Ahli Materi

Hasil yang telah didapatkan pada tabel 12, bahwa media Kubus Pertunjukkan sudah sesuai dengan materi Klasifikasi ciri-ciri bangun ruang dan memperoleh skor 4,1. Berdasarkan hasil tersebut jika dilihat dari setiap aspek yaitu isi, manfaat dan keakuratan materi mendapat kategori baik.

Hasil Data Penilaian Respon Siswa

Hasil yang didapatkan pada tabel 18 dan 19, bahwa media Kubus Pertunjukkan setelah dilakukan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar mendapat hasil sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik. Kemudian pada uji coba kelompok besar 4,4 dengan kategori sangat baik pula. Berdasarkan hasil tersebut

bahwa media Kubus Pertunjukkan pada aspek minat belajar media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Kemudian pada aspek penggunaan, media ini mudah digunakan oleh siswa SD. Selanjutnya pada aspek tampilan, media ini memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil respon siswa didapatkan hasil bahwa media Kubus Pertunjukkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika materi Klasifikasi Ciri-Ciri Bangun Ruang.

Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektivitas dilakukan terhadap 30 orang siswa SDN 3 Pangandaran dengan membagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol sebanyak 15 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 15 siswa. Berdasarkan hasil kelas kontrol pada tabel 21, didapatkan data bahwa pembelajaran dengan tidak menggunakan media Kubus Pertunjukkan dari hasil pretest mendapat skor rata-rata 22,66 dan posttest mendapat skor rata-rata 49,33. Hasil perhitungan N-gain mendapatkan kategori rendah yaitu skor 0,2. Sehingga dapat disimpulkan pada kelas kontrol pembelajaran tanpa menggunakan media Kubus Pertunjukkan tidak efektif. Hasil kelas eksperimen pada tabel 22, bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Kubus Pertunjukkan dari hasil pretest mendapat skor rata-rata 23,33 dan posttest mendapat skor rata-rata 87,33. Hasil perhitungan N-gain mendapatkan kategori tinggi yaitu skor 0,8. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Kubus Pertunjukkan sangat efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi ciri-ciri bangun ruang.

Keterbatasan Peneliti

Penelitian yang telah dilakukan ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut: Hasil produk yang dikembangkan dalam segi warna berbeda dengan desain yang telah dibuat dikarenakan keterbatasan bahan yang digunakan. Penelitian yang dilakukan hanya sebatas menghasilkan produk yang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II dalam pelajaran matematika materi klasifikasi bangun ruang.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil penelitian Media pembelajaran kubus pertunjukan merupakan media hasil modifikasi dari berbagai media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Media pembelajaran miniatur bangun ruang, *pop-up book* adalah sumber ide media ini direncanakan. Dilihat dari bentuknya media pembelajaran kubus pertunjukan ini termasuk ke dalam jenis media visual karena berbentuk 3 dimensi. Hasil uji kelayakan oleh para ahli dan uji coba awal di SDN 1 Pangandaran dan SDN 2 Pangandaran 1 didapatkan hasil yaitu pada uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan skor 4,6 dengan kategori sangat baik, kemudian uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor 4,1 dengan kategori baik. Selanjutnya hasil uji coba awal berupa respon siswa mendapat kategori 4,8 dengan kategori sangat baik sehingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hasil uji efektivitas yang dilakukan berdasarkan hasil dari uji lapangan utama di SDN 3 Pangandaran, didapatkan hasil dari kelas kontrol skor N-Gain 0,1 dengan kategori rendah, kemudian hasil dari kelas eksperimen skor N-Gain 0,8 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut media Kubus Pertunjukkan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi klasifikasi ciri-ciri bangun ruang.

Saran dari penulis dari hasil penelitian, yaitu: Bagi guru, diharapkan dengan pengembangan media Kubus Pertunjukkan untuk materi klasifikasi bangun ruang di kelas II ini dapat menjadi acuan terciptanya pembelajaran yang menarik kemudian membantu dalam

proses pembelajaran. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan aktif untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menguji lebih lanjut karena hasil riset yang telah dilakukan masih belum sempurna. Diharapkan pada penelitian selanjutnya media Kubus Pertunjukkan dimodifikasi lebih efektif dan efisien sehingga media yang dihasilkan bermanfaat bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abner, D., & Avianty, D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Bangun Ruang. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (Vol. 2, No. 01, pp. 38-44).
- Dewi, M. F., Nurfitriani, M., & Saleh, Y. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tas Pinter Pada Konsep Dasar Perkalian di SDN 1 Papayan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 12-31
- Duwiyanti, N., & Ratnaningsih, N. 2021. Substitusi Tepung Ubi Jalar Kuning Pada Cake dalam Pembuatan Dessert Box. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 16(1).
- Gagne, R. M. 1987. *Instructional Technology: Foundations*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, Publisher.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. 2021. Media Pembelajaran.
- Istiadah, Y., & Khabibah, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Cartesian: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Kusnandi, C., & Darmawan, D., Pengembangan Media Pembelajaran. (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2020
- Sa'adah, R. N., Wahyu. Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif. Malang: 2018, 61.
- Setyosari, P., Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 222
- Siregar, E. Y. 2018. Peningkatan hasil belajar pecahan dengan menerapkan media manipulatif melalui teknik permainan roda desimal pada siswa kelas VA SD Negeri 101110 Gunungtua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Solikhah, N. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Elaborasi Metode Pq4r (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Smp Raudlatul Mustofa Rejotangan Tulungagung Tahun Ajaran 2020/2021.
- Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, Bandung:2015.
- Tohir, M. 2019. Hasil PISA Indonesia tahun 2018 turun dibanding tahun 2015
- Ulwiyah, N., & Ragelia, M. N. 2021. Penerapan Metode Garimatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa Kelas Ii Pada Mata Pelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Lengkong Mojoanyar Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(2), 1-30.
- Via, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Math Box pada Materi Konsep Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SDIT Idrisiyyah Tamansari (SKP. PGSD. 0057) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya).
- Wijaya, I. K. W. B., Purniasih, N. M., & Redana, M. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Matematika Siswa Di Sd Negeri 2 Tonja Denpasar Bali. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 5(2), 121-128.