

Pengaruh Media Pembelajaran *Geoboard* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V SDN Leuwikidang

Sri Pujawati¹ Yopa Taufik Saleh² Alfadl Habibie³

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

Email: spujawati9@gmail.com¹ yopa.taufik@umtas.ac.id²

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Leuwikidang ditemukan kurangnya penggunaan media pembelajaran, siswa kurang memahami materi keliling dan luas bangun datar sehingga hasil belajar siswa masih dibawah KKM khususnya pada mata pelajaran Matematika materi keliling dan luas bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Geoboard* pada materi keliling dan luas bangun datar kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* yang terdapat 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan di SDN Leuwikidang dengan sampel 34 siswa, instrument pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi, wawancara, angket, penilaian para ahli dan tes. Teknik analisis yang digunakan adalah kuantitatif berdasarkan hasil uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *geoboard* memiliki kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil output *SPSS 23* dapat dilihat nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 83,53 lebih besar dari nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 76,47. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *geoboard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas 5 SDN Leuwikidang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Geoboard*, Materi Keliling dan Luas Bangun Datar



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

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti luas adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan hidup. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Sedangkan dalam arti sempit, pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka. Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri. Dalam pendidikan terdapat dua subjek pokok yang saling berinteraksi. Kedua subjek itu adalah pendidik dan subjek didik. Subjek-subjek itu tidak harus selalu manusia, tetapi dapat berupa media atau alat-alat pendidikan. Sehingga pada pendidika terjadi interaksi antara pendidik dengan subjek didik guna mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum dalam UUD 1946 serta dalam rangka mencapai tujuan pembangunan Nasional, yakni masyarakat adil dan makmur, lahir dan batin. Sebagaimana yang tercantum dalam UUD No. 20 Tahun 2003 pasal 1 yang berbunyi: "Pendidikan Nasional yang bertujuan mengembangkan

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskret. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Matematika biasanya dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit oleh anak-anak maupun orang dewasa. Pada sejumlah studi yang dilaksanakan oleh *The Basic Skill Agency*, misalnya, cukup banyak orang dewasa yang ditemukan tidak memiliki keterampilan numerasi dasar, lebih besar dari pada proporsi orang dewasa yang buta huruf. Di sekolah, banyak murid tampaknya menjadi tidak tertarik dengan matematika dan sering kali mempertanyakan relevansi dari begitu besarnya waktu yang dihabiskan untuk mengajarkan pelajaran ini. Bagaimana pun juga penelitian telah membuktikan pentingnya matematika di dalam kehidupan sehari-hari orang dewasa. Matematika lebih penting dibanding penerapan keterampilan numerasi dasar semata. Matematika juga merupakan “kendaraan” utama untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kognitif yang lebih tinggi pada anak-anak. Matematika juga memainkan peran penting di sejumlah bidang ilmiah lain, seperti fisika, teknik, dan statistik. Dalam matematika setiap konsep atau prinsip matematika dapat dimengerti secara sempurna hanya jika pertama-tama disajikan kepada peserta didik dalam bentuk-bentuk konkret. Dengan demikian dapatlah dikatakan bahwa betapa pentingnya memanipulasi objek-objek/alat dalam bentuk permainan yang dilaksanakan dalam pembelajaran. Anak-anak Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara 7 sampai dengan 12 tahun pada dasarnya perkembangan intelektualnya termasuk dalam tahap operasional kongkret, sebab berfikir logikanya didasarkan atas manipulasi fikir dari objek-objek. Dengan kata lain penggunaan media dalam pembelajaran matematika di SD memang diperlukan, karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Dengan menggunakan media tersebut anak akan lebih menghayati matematika secara nyata berdasarkan fakta yang jelas dan dapat dilihat. Sehingga anak akan lebih mudah memahami topik yang disajikan.

Dari observasi awal ke SDN Leuwikidang, peneliti mendapatkan informasi dari guru kelas bahwa jumlah siswa yang ada di kelas 5 berjumlah 34 siswa. Setiap semesternya terdapat 14 orang siswa yang nilainya masih dibawah KKM 70 pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN Leuwikidang yang rendah juga karena pada proses pembelajaran lebih berpusat kepada guru. Selain itu pembelajaran matematika berlangsung siswa mekanistik artinya hafalan, sehingga siswa tidak dapat memecahkan masalah dengan konsep matematika yang dipelajari. Akibatnya siswa belajar tidak lebih dari mengingat dan kemudian melupakan fakta-fakta dan konsep dari suatu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa hanya memperhatikan gambar yang dijelaskan oleh guru, yang akhirnya mengakibatkan hasil belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Siswa masih bingung bagaimana menerapkan rumus pada setiap gambar bangun datar yang diberikan, apalagi ketika dihadapkan pada bentuk soal cerita. Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang

menyenangkan dapat tercipta bila guru menggunakan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang relevan dengan materi matematika yang akan diajarkan. Selain itu siswa akan merasa tertarik mempelajari matematika, mencoba dan membuktikan sendiri, sehingga akan memperkuat kemampuan kognitifnya. Dengan demikian pembelajara menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran matematika SD dapat tercapai. Namun kenyataann dilapangan, jarang sekali guru memanfaatkan media pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran matematika di SDN Leuwikidang, guru hanya menggunakan media gambar pada saat mengajarkan pengenalan keliling dan luas bangun datar. Sebenarnya ada beberapa media lain yang relevan dengan materi pengenalan konsep bangun datar, keliling dan luas bangun datar salah satunya adalah media pebelajaran matematika yang berupa papan berpaku (*geoboard*).

Media papan berpaku (*geoboard*) sebenarnya adalah media pembelajaran matematika yang terbuat dari kayu, paku dan dikelilingi dengan karet gelang. Fungsinya sebagai alat bantu dalam menanamkan konsep/pengertian geometri. Memperkenalkan berbagai macam bentuk bangun datar melalui papan berpaku, sekaligus mempelajari cara mencari luas dan keliling bangun datar, dengan cara mengukur panjang dan lebar bangun datar tersebut. Sesuai dengan klasifikasinya media papan berpaku ini memiliki ciri-ciri karakteristik yaitu merupakan media dua dimensi yang mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu: 1) bentuknya sederhana sehingga mudah pembuatannya: 2) lebih ekonomis karena biannya murah dan dapat dipakai berkali-kali: 3) bahan dan alat produksinya mudah diperoleh: 4) terdapat unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat digunakan untuk membentuk macam bangun datar dengan permainan karet gelang. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu meneliti mengenai penggunaan media papan berpaku, melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Berpaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V di SDN Leuwikidang”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: Guru matematika SDN Leuwikidang masih sangat jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses KBM di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan masih sangat minim dalam penggunaan dan pembuatannya. Kemampuan matematika siswa kelas V SDN Leuwikidang masih sangat kurang. Nilai Matematika siswa kelas V SDN Leuwikidang masih sangat rendah belum memenuhi KKM. Sarana dan prasarana di SDN Leuwikidang masih belum memadai. Mengingat luasnya pembahasan yang di jelaskan dari identifikasi di atas, maka akan dilakukan pembatasan masalah yang berfokus pada: Media papan berpaku yang dimaksud adalah media pembelajaran matematika yang terbuat dari kayu, paku, dan dilengkapi dengan karet gelang dan berfungsi sebagai alat bantu dalam menanamkan konsep/pengertian geometri. Hasil belajar matematika yang dimaksud adalah berkaitan dengan aspek kognitif siswa sekolah dasar. Materi matematika yang dimaksud berkaitan dengan materi keliling dan luas bangun datar yang terdapat pada KI/KD. Sehubungan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Apakah ada pengaruh media papan berpaku dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Leuwikidang”. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan “untuk mengetahui bagaimana pengaruh media papan berpaku dalm meningkatkan hasil bejalar matematika siswa kels V di SDN Leuwikidang”.

Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian teori di atas maka kajian penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Skripsi yang disusun oleh Yohanes Lagadoni Keraf, 2017, dengan judul skripsi, “Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN

Sawit.” Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta, 2017. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus pembelajaran. Dalam pembahasan setelah melakukan observasi penelitian ini mengalami peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Pada pra siklus rata-rata nilai yang diperoleh siswa kelas III SDN Sawit adalah 62. Pada pelaksanaan siklus I nilai rata-rata kelas naik menjadi 66. Karena hal ini masih belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu 75 maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata kelas naik menjadi 80. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran papan berpaku dan mata pelajaran yang sama yaitu matematika. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu jenis penelitian yang berbeda yaitu kuantitatif dan penelitian R&D. Selain itu tempat penelitian juga dilakukan di tempat yang berbeda. Pada penelitian ini melalui media *geoboard* (papan berpaku) ini adalah berkaitan dengan pengembangan media *geoboard* (papan berpaku) sedangkan penelitian yang dilakukan penulis melalui media *geoboard* ini adalah untuk memfokuskan pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

2. Masitoh dan Habudin, “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar.” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran matematika pengukuran luas bangun datar di MI Nurul Amal Tonjong Kecamatan Walantaka Kota Serang. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran matematika guru yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu sehingga siswa merasa bosan dan tidak mampu memahami pelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *geoboard* (papan berpaku) pada mata pelajaran matematika pada materi pengukuran luas bangun datar, untuk mendapatkan deskripsi penerapan media papan berpaku pada pembelajaran matematika materi pengukuran luas bangun datar dan meningkatkan pemahaman konsep luas bangun datar. Hasil penelitiannya adalah produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran papan berpaku yang telah diuji kelayakannya oleh ahli dan guru matematika, media ini diuji kelayakannya berdasarkan aspek tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis serta berdasarkan hasil belajar siswa penerapan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa terhadap materi pengukuran luas bangun datar. Pada penelitian ini memfokuskan melalui media *geoboard* (papan berpaku) ini adalah berkaitan dengan pengembangan media sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti melalui media *geoboard* ini adalah memfokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dan pemahaman siswa.
3. Skripsi yang disusun oleh Tri Mulyani, 2019 dengan judul skripsi “Pengaruh Media Papan Berpaku Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V SDN 119 Pematang Riding Kabupaten Seluma.” Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.” Hasil Penelitian yang telah dilaksanakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media papan berpaku dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 118 Pematang Riding Kabupaten Seluma. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperiment design* dengan pendekatan *nonequivalent group posttest only design*. Berdasarkan hasil uji *one sampel T test* didapatkan nilai t hitung $>$ t tabel yang berarti H_0 dalam penelitian ini ditolak dan H_a dalam penelitian ini diterima. Hal ini berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas V di SDN 118 Pematang Riding Kabupaten Seluma. Dengan demikian penerapan media papan berpaku tersebut telah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas V di SDN 118 Pematang Riding Kabupaten Seluma.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran papan berpaku di kelas V. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penulis adalah tempat penelitiannya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan penulis menggunakan penelitian kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang ditunjukkan untuk menguji hubungan adanya sebab-akibat. Menurut Sugiono (2019: 111) Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian percobaan metode kuantitatif untuk menentukan pengaruh variabel independen diberi *treatment*/perlakuan terhadap variabel dependen dalam kondisi terkendali. Dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil pada kondisi terkendali, kondisi terkendali ini bertujuan untuk memastikan bahwa tidak ada perilaku/*treatment* lain yang selanjutnya akan mempengaruhi hasil penelitian ini. Dalam penelitian eksperimen adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen bertujuan sebagai upaya pengendali kondisi oleh peneliti dalam suatu penelitian. Penelitian kuantitatif merupakan percobaan, mencari, dan mengkonfirmasi atau membuktikan dengan cara sistematis baik dalam desain fungsional maupun faktorial. Penelitian kuantitatif lebih pada hasil penelitian dari suatu proses yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2019: 118) bahwa bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelas kontrol yang tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian. *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelas kontrol yang digunakan untuk penelitian. Dengan begitu pengambilan sampel pada desain ini dilakukan secara tidak acak. Menurut Setiyanto & Selvi (2018: 108) pengambilan sampel menggunakan *nonrandom sampling* atau secara tidak acak dimana tidak setiap anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel, dalam *nonrandom sampling* terdapat keputusan tertentu yang dilakukan oleh peneliti menyesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan peneliti.

Desain penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2019: 120) bahwa desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Jadi dalam desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* hampir sama dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dari segi langkah-langkah penelitiannya yaitu dua kelompok diberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan penentuan kedua kelompok tersebut dipilih secara random sedangkan dalam desain *Nonequivalent Control Group Design* tidak dipilih secara random. Ada siswa yang diberi *treatment*/perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran papan berpaku dan juga siswa yang tidak diberi *treatment*/perlakuan oleh peneliti. Hal tersebut dimaksudkan untuk melihat apakah ada pengaruh hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta apakah media pembelajaran papan berpaku berpengaruh pada hasil belajar matematika materi bangun datar. Alasan peneliti memilih menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* karena dalam menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random sehingga dalam menentukan kedua kelompok tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan

tertentu agar kedua kelompok memiliki homogenitas yang realtif sama kemudian diberikan *pretest*.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah bagian penting dalam suatu penelitian. Menurut Harnaeny (2021: 33) bahwa "populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang menjadi pusat perhatian dan menjadi sumber data penelitian." Objek penelitian tidak hanya dapat manusia saja tetapi bisa saja hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya. Populasi tidak hanya sekedar jumlah yang ada pada satu wilayah tertentu tetapi bisa meliputi karakteristik seseorang karena suatu individu mempunyai banyak ciri khas. Pada penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas V SDN Leuwikidang yang berjumlah 34. Kelas V SDN Leuwikidang dijadikan populasi dikarenakan kelas tersebut jarang menggunakan media pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika, sehingga hal ini sedikit menyulitkan siswa untuk memahami pelajaran matematika dan menyebabkan hasil belajar siswa sedikit berkurang dan ada anak-anak yang nilainya masih dibawah KKM. Sampel disebut juga dengan wakil atau bagian dari populasi. Menurut Hermawan (2019: 62) Sampel adalah bagian suatu objek atau objek yang mewakili populasi. Karena tidak semua populasi harus dijadikan sampel cukup untuk mewakilinya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sensus/sampling total. Menurut Sugiyono (2019: 134) Teknik sensus atau sampling total adalah teknik sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Karena penelitian yang dilaksanakan pada populasi yang kurang dari 100 sebaiknya menggunakan teknik sensus, sehingga semua anggota populasi tersebut dijadikan sampel sebagai subyek yang akan dipelajari atau sebagai pemberi informasi pada penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 144) bahwa untuk penelitian eksperimen sederhana yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka jumlah sampel masing-masing antara 10-20. Dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampel *random sampling* karena sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Leuwikidang yang berjumlah 34.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Leuwikidang yang menjadi subjek untuk penelitian ini yaitu siswa kelas V yang berjumlah 34 siswa. Dalam proses penelitian, proses pengumpulan data adalah hal yang sangat penting dan merupakan suatu langkah awal dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 194) bahwa "terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data." Dengan begitu penelitian yang baik adalah penelitian yang memenuhi data standar. Kualitas instrumen penelitian dan pengumpulan data menunjukkan bahwa penelitian tidak akan berjalan dengan baik kecuali jika instrument penelitian dipersiapkan dengan sebaik-baiknya dan memenuhi standar penelitian serta dalam teknik pengumpulan data dipikirkan secara matang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terkait permasalahan yang ada di SDN Leuwikidang yaitu menggunakan teknik wawancara terstruktur yang dilakukan bersama guru kelas V SDN Leuwikidang. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi di SDN Leuwikidang.

1. Tes. Menurut Gumantan Aditya et al. (2020: 198) bahwa "tes secara umum merupakan suatu alat pengumpul data dan sebagai dasar penelitian dalam proses pendidikan, dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga menghasilkan nilai tentang tingkah laku." Dengan begitu penggunaan tes dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa sehingga dapat menjadi tolak ukur bagi siswa untuk mengetahui sikap dan minat. Untuk mengukur hasil belajar siswa tentang materi bangun datar dilakukan tes tulis berupa pilihan ganda sebanyak 10 soal yang akan diberikan pada siswa kelas V yang berjumlah 34. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest* diberikan pada awal perlakuan

dan *posttest* pada akhir perlakuan yang diberikan kepada siswa dalam bentuk soal yang sama. Sumber data yang dihasilkan didapat dari setiap siswa yang termasuk dalam sampel kemudian diberi soal dan diminta untuk menjawab soal pertanyaan tersebut.

2. Wawancara. Menurut Creswell dalam Sugiyono (2014: 188) bahwa “wawancara dalam penelitian *survey* dilakukan oleh peneliti dengan cara merekam jawaban atas pertanyaan yang diberikan ke responden.” Dengan begitu wawancara merupakan suatu proses pengumpulan informasi dari narasumber yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan kepada responden dengan tetap mengacu pada pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban responden, mengamati perilaku dan merekam seluruh responden dari yang di survei. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan subjek yang akan diteliti dan ketika ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam dari sejumlah kecil responden. Wawancara ini dapat dikatakan sebagai pengumpulan data secara langsung dengan narasumber secara *face to face*.
3. *Kuesioner* (Angket). Menurut Sugiyono (2019: 199) bahwa *kuesioner* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini berupa angket validasi yang diberikan pada ahli materi dan ahli media untuk dijawab. Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan skala likert dan hasilnya berupa nilai interval atau rasio.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Leuwikidang yang terletak di Kp. Leuwikidang RT/RW 02/08 Desa Sukajaya, Kec. Bungursari, Kota Tasikmalaya yang dilaksanakan sejak tanggal 28 sampai 03 Desember 2024. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, siswa kelas V SDN Leuwikidang yang berjumlah 34 siswa. Sampel tersebut dibedakan menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen (17 orang) dan kelas kontrol (17 orang) yang keduanya mendapatkan materi yang sama akan tetapi dengan perlakuan yang berbeda. Adapun perlakuan pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media *geoboard* sedangkan pada kelas kontrol dilakukan tanpa media *geoboard* akan tetapi menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini dilakukan di SDN Leuwikidang Kelurahan Setiajaya Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *geoboard* terhadap hasil belajar matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas V. Penelitian ini dimulai pada hari Jum’at, tanggal 29 November 2024 dengan memberikan *pretest* dan berakhir pada tanggal, 07 Desember 2024 dengan memberikan *posttest*. Pengambilan data awal dengan menggunakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dalam pembelajaran matematika menghitung keliling dan luas bangun datar sebanyak 3 kali. Selanjutnya diberikan *posttest* kepada dua kelompok tersebut untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan, penjelasan lebih rincinya sebagai berikut.

Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Setelah peneliti melaksanakan *pretest* kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen sebanyak 3 kali yaitu sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum’at, tanggal 29 November 2024. Materi pada pembelajaran ini

mengenai keliling dan luas bangun datar persegi dengan berbantuan media *geoboard* yang berlangsung selama 45 menit. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

- a. Kegiatan Awal. Kegiatan awal berisi tentang rutin seperti pembukaan (salam), berdo'a, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - b. Kegiatan Inti. Peneliti bertanya kepada siswa "coba benda apa saja yang ada di sekitar kalian yang berbentuk persegi?" lalu siswa menjawab pertanyaan dari peneliti. Peneliti menyampaikan tentang materi bangun datar persegi panjang, mengenalkan bentuk persegi dan menjelaskan rumus keliling dan luas bangun persegi kepada siswa. Setelah itu, peneliti membagi siswa ke dalam 2 kelompok. Langkah selanjutnya, peneliti memperlihatkan sebuah media papan berpaku dengan karet gelang. Setiap individu menyimak cara penggunaan media papan berpaku. Setelah itu siswa melakukan percobaan dengan menggunakan media *geoboard* membentuk bangun datar persegi. Kemudian, masing-masing kelompok mencoba aktifitas 1 membentuk persegi pada *geoboard* dengan bantuan LKS 1. Setiap siswa yang telah dibagi kelompoknya, maka masing-masing akan menggunakan media secara bergantian. Setelah itu, peneliti berkeliling memperhatikan masing-masing kelompok dan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal tersebut. Setelah selesai mengerjakan, perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk memaparkan hasil pekerjaannya di papan tulis dan siswa lainnya menanggapi.
 - c. Kegiatan Akhir. Kegiatan yang dilakukan adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membacakan *hamdallah*, kemudian ditutup dengan salam. Berdasarkan uraian kegiatan diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sudah selesai.
2. Pertemuan Kedua. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 30 November 2024. Materi pada pembelajaran ini mengenai keliling dan luas bangun datar persegi panjang dengan berbantuan media *geoboard* yang berlangsung selama 45 menit. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
- a. Kegiatan Awal. Kegiatan awal berisi tentang rutin seperti pembukaan (salam), berdo'a, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - b. Kegiatan Inti. Peneliti bertanya kepada siswa "coba benda apa saja yang ada di sekitar kalian yang berbentuk persegi panjang?" lalu siswa menjawab pertanyaan dari peneliti. Peneliti menyampaikan tentang materi bangun datar persegi panjang, mengenalkan bentuk persegi panjang dan menjelaskan rumus keliling dan luas bangun persegi panjang kepada siswa. Setelah itu, peneliti membagi siswa ke dalam 2 kelompok. Langkah selanjutnya, peneliti memperlihatkan sebuah media papan berpaku dengan karet gelang. Setiap individu menyimak cara penggunaan media *geoboard*. Setelah itu siswa melakukan percobaan dengan menggunakan media *geoboard* membentuk bangun datar persegi panjang. Kemudian, masing-masing kelompok mencoba aktifitas 1 membentuk persegi panjang pada *geoboard* dengan bantuan LKS 2. Setiap siswa yang telah dibagi kelompoknya, maka masing-masing akan menggunakan media secara bergantian. Setelah itu, peneliti berkeliling memperhatikan masing-masing kelompok dan mengarahkan

siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal tersebut. Setelah selesai mengerjakan, perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk memaparkan hasil pekerjaannya di papan tulis dan siswa lainnya menanggapi.

- c. Kegiatan Akhir. Kegiatan yang dilakukan adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, kemudian guru dan siswa melakukan tanya jawab, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membacakan *hamdallah*, kemudian ditutup dengan salam. Berdasarkan uraian kegiatan diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sudah selesai.
3. Pertemuan Ketiga. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 02 Desember 2024. Materi pada pembelajaran ini mengenai keliling dan luas bangun datar segitiga dengan berbantuan media papan berpaku (*geoboard*) yang berlangsung selama 45 menit. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.
 - a. Kegiatan Awal. Kegiatan awal berisi tentang rutin seperti pembukaan (salam), berdo'a, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - b. Kegiatan Inti. Peneliti bertanya kepada siswa "coba benda apa saja yang ada di sekitar kalian yang berbentuk segitiga?" lalu siswa menjawab pertanyaan dari peneliti. Peneliti menyampaikan tentang materi bangun datar segitiga, mengenalkan bentuk segitiga dan menjelaskan rumus keliling dan luas bangun segitiga kepada siswa. Setelah itu, peneliti membagi siswa ke dalam 2 kelompok. Langkah selanjutnya, peneliti memperlihatkan sebuah media papan berpaku dengan karet gelang. Setiap individu menyimak cara penggunaan media papan berpaku. Setelah itu siswa melakukan percobaan dengan menggunakan media papan berpaku membentuk bangun datar segitiga. Kemudian, masing-masing kelompok mencoba aktifitas 1 membentuk bangun segitiga pada *geoboard* dengan bantuan LKS 3. Setiap siswa yang telah dibagi kelompoknya, maka masing-masing akan menggunakan media secara bergantian. Setelah itu, peneliti berkeliling memperhatikan masing-masing kelompok dan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal tersebut. Setelah selesai mengerjakan, perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk memaparkan hasil pekerjaannya di papan tulis dan siswa lainnya menanggapi.
 - c. Kegiatan Akhir. Kegiatan yang dilakukan adalah peneliti memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, kemudian peneliti dan siswa melakukan tanya jawab, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membacakan *hamdallah*, kemudian ditutup dengan salam. Berdasarkan uraian kegiatan diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga sudah selesai.

Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

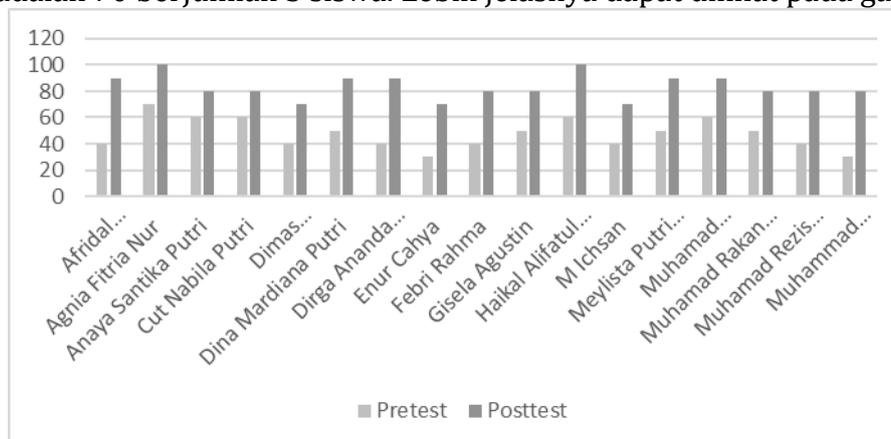
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas kontrol diawali dengan *pretest* pada hari Jum'at, 29 November 2024. Lebih rincinya sebagai berikut: Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 03 Desember 2024 tentang keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 04 Desember 2024 tentang keliling dan luas bangun datar segitiga. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Kamis, 05 Desember 2024

pengulasan materi di pertemuan pertama dan kedua. Selanjutnya berlatih mengerjakan soal mengitung keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan Awal. Kegiatan awal berisi tentang kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), berdo'a, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, menyampaikan tema dan subtema yang akan dipelajari, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Kegiatan Inti. Pada kegiatan inti, siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Langkah pertama yaitu penyajian materi, peneliti membahas mengenai materi keliling dan luas bangun datar persegi, memberikan contoh bentuk persegi di papan tulis dan menjelaskan rumus keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang kepada siswa. Kemudian, siswa diminta memahami materi keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang. Setelah materi tersebut, dilanjutkan materi mengenai keliling dan luas bangun datar segitiga, memberikan contoh bentuk segitiga di papan tulis dan menjelaskan rumus keliling dan luas bangun segitiga kepada siswa. Kemudian siswa diminta memahami materi keliling dan luas bangun datar segitiga. Setelah siswa memahami materi tersebut siswa diminta mengerjakan soal di papan tulis materi keliling dan luas dari ketiga bangun datar tersebut. Siswa berlatih mengerjakan soal keliling dan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan.
3. Kegiatan Akhir. Kegiatan yang dilakukan adalah peneliti memberikan kesempatan kepada siswa menanyakan hal-hal yang belum dimengerti, kemudian peneliti dan siswa melakukan tanya jawab, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membacakan *hamdallah*, kemudian ditutup dengan salam. Berdasarkan uraian kegiatan diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga sudah selesai.

Hasil Pretest dan Posttest di Kelas Eksperimen

Pretest dilakukan sebelum adanya perlakuan sedangkan *posttest* dilakukan setelah adanya perlakuan. Nilai *pretest* siswa di bawah 75, nilai tertinggi dari *pretest* yaitu 70 berjumlah 1 siswa dan nilai terendah adalah 30 berjumlah 2 siswa. Adapun hasil *posttest* yang diadakan setelah perlakuan, jumlah siswa yang mendapat nilai 100 berjumlah 2 orang siswa, dan nilai terendahnya adalah 70 berjumlah 3 siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



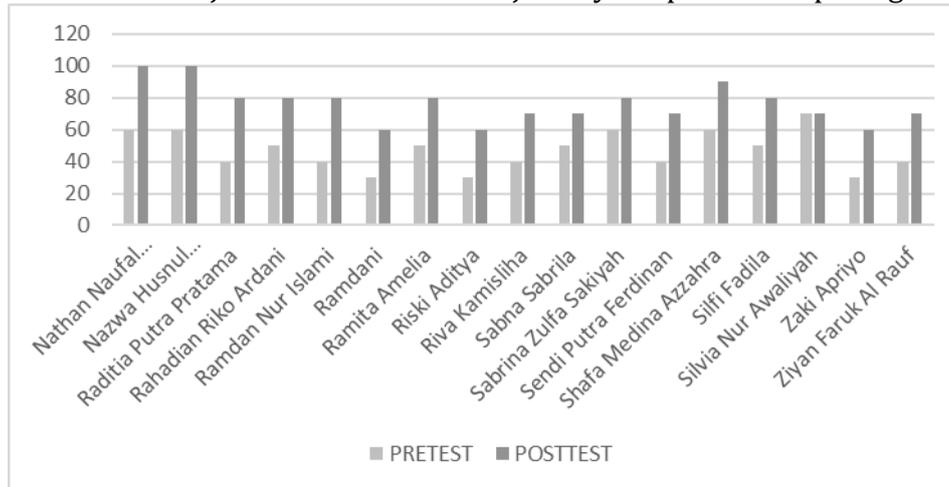
Gambar 1. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar di atas, perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen ada perbedaan yaitu nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari pada nilai *pretest* pada

kelas eksperimen. Ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *geoboard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas 5 SDN Leuwikidang.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Kontrol

Nilai *pretest* siswa rata-rata di bawah 75, nilai tertinggi dari *pretest* yaitu 70 hanya ada 1 siswa dan nilai terendah adalah 30 berjumlah 3 siswa. Adapun hasil *posttest* yang diadakan setelah perlakuan, jumlah siswa yang mendapat nilai 100 berjumlah 2 orang siswa, dan nilai terendahnya adalah 60 berjumlah 2 siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar di atas, perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol ada perbedaan. Dilihat dari nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* kelas kontrol. Tetapi jika dibandingkan dengan kelas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, lebih tinggi nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen.

Pembahasan

Interpretasi dan Diskusi Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN Leuwikidang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *geoboard* terhadap hasil belajar matematika pada materi keliling dan luas bangun datar kelas V SDN Leuwikidang. Sebelum penelitian berlangsung, kelas eksperimen maupun kelas kontrol melakukan tes awal (*pretest*). Kemudian diberikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah di tentukan. Di akhir pembelajaran setelah perlakuan diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas, perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen menggunakan media *geoboard* sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil penelitian dan uji hasil, peneliti menemukan bahwa penggunaan media *geoboard* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas V SDN Leuwikidang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen yaitu 47,65 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,12 . Sedangkan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda yaitu lebih tinggi nilai kelas eksperimen di banding kelas kontrol, hal ini dikarenakan perlakuan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kedua kelas ini menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran *geoboard* pada kelas eksperimen dapat berjalan dengan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *geoboard* dapat membantu dalam pemahaman siswa dalam menyelesaikan keliling dan luas bangun datar. Adapun materi bangun datar yang dilakukan penelitian ini yaitu keliling dan luas bangun datar persegi, keliling dan luas bangun datar persegi panjang, dan keliling dan luas bangun datar segitiga. Dengan penggunaan media *geoboard* ini mereka dapat memperoleh pengalaman dan masa pembelajaran dengan cara baru dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu dilakukan dengan menggunakan media *geoboard*, hal ini dapat merangsang peserta didik lebih aktif dalam menyimak dan memahami pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Peserta didik merasa tertarik dan mampu menyelesaikan soal bangun datar yang diberikan peneliti dengan mudah karena penyelesaian soal keliling dan luas bangun datar dapat langsung disajikan dalam LKPD secara berkelompok sehingga mengurangi kesalahan siswa dalam pengerjaannya. Walaupun demikian, masih ada siswa yang kurang teliti dalam pengerjaannya. Namun, dengan hal tersebut dapat menjadikan peserta didik lebih semangat untuk memperbaiki kesalahannya dan mampu meningkatkan pemahamannya. Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yaitu dilakukan berpusat pada guru. Dengan menggunakan pembelajaran konvensional ini membuat peserta didik kurang tertarik dan cenderung peserta didik lebih pasif dalam pembelajaran. Hal ini, dikarenakan Sebagian peserta didik masih ada yang belum memahami dalam menyelesaikannya. Selain itu, mereka masih keliru dan kurang teliti sehingga menimbulkan kesulitan dalam menyelesaikannya.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah peneliti lakukan dengan berbagai upaya agar diperoleh hasil yang optimal, akan tetapi peneliti menyadari bahwa masih terdapat keterbatasan sehingga peneliti ini masih belum sempurna. Adapun keterbatasan yang dialami peneliti yaitu: Waktu penelitian dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pada awal pembelajaran kondisi siswa masih pasif karena belum terbiasa dengan penggunaan media papan berpaku (*geoboard*).

Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan dan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) terhadap hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar kelas V SDN Leuwikidang memiliki beberapa implikasi terhadap pelayanan, pendidikan, dan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Terhadap Pelayanan
 - a. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran media papan berpaku (*geoboard*) dalam menyelesaikan materi keliling dan luas bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.
 - b. Penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) dapat memberikan pengetahuan baru dan dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam menyelesaikan keliling dan luas bangun datar.
2. Implikasi Terhadap Pendidikan
 - a. Implikasi penelitian terhadap pendidikan yaitu dapat memberikan kesempatan pada guru Sekolah Dasar untuk mengembangkan kemampuannya dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

- b. Dapat meningkatkan keterampilan guru terhadap penggunaan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovasi serta dapat memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam menerima pembelajaran.
3. Implikasi Terhadap Penelitian. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti selanjutnya dalam menambah pengetahuan terkait dengan media pembelajaran papan berpaku (*geoboard*) terhadap hasil matematika kelas V.

KESIMPULAN

Berdasarkan penggunaan media pembelajaran *geoboard* terhadap hasil belajar siswa pada materi matematika keliling dan luas bangun datar kelas V di SDN Leuwikidang dengan jumlah masing-masing kelas kontrol dan eksperimen terdapat 17 siswa. Pada hasil pengumpulan data yang telah diperoleh dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbandingan tanpa penggunaan media dengan penggunaan media *geoboard* ini. Berdasarkan nilai signifikan hasil *output SPSS 23* yaitu: Jika sig (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Jika sig (2-tailed) < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai sig adalah $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *geoboard* terhadap hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas V SDN Leuwikidang maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu pada nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 47,65 dan kelas kontrol 47,06. Sedangkan pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 84,12 dan kelas kontrol 76,47, dengan demikian adanya pengaruh yang positif antara kelas eksperimen yang menggunakan media *geoboard* dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti, ada beberapa saran yang disampaikan yaitu:

1. Bagi Guru. Dengan media pembelajaran *geoboard*, diharapkan guru dapat lebih mengembangkan keterampilannya untuk dijadikan sebagai alternatif lain dalam menyelesaikan pengoprasian keliling dan luas bangun datar, sehingga siswa dapat memperoleh nuansa pembelajaran baru dan memperoleh pengalaman yang luas dalam menyelesaikan soal keliling dan luas bangun datar.
2. Bagi Siswa. Diharapkan siswa dapat berlatih lebih giat dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan keliling dan luas bangun datar. Hal ini agar siswa dapat mandiri dalam memahami keliling dan luas bangun datar, dapat berfikir kreatif dan mampu memperoleh hasil belajar lebih baik. Selain itu juga, dengan media pembelajaran *geoboard* diharapkan siswa lebih teliti dalam pengerjaannya agar mengurangi kesalahan yang diperolehnya.
3. Bagi Peneliti. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan penelitian yang sejenis, disarankan untuk mengembangkan strategi ini dengan membuatnya lebih bervariasi dan menarik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memotivasi mereka untuk meraih hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderha R R, & Maskar S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Meyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistis*, 1-10.
- Delu, P. H., & Nur, W. M. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.

- Efendi, & Widodo. (2019). Uji Validasi dan Reabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola Pada Pemain Tim Persiwu Fc Jatiyoso. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 367-372.
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHLINE : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 113-122.
- Fatqurhohman. (2016). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar. 2.
- Febrita, Y, & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa . *Prosising DPNPM Unindra*, 181-188.
- Herdayati , & Syahrial. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian . *Online Int*, 1689-1699.
- Hermawan, I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed method . *Hidayatul Quran*.
- Mahmudi, I, Athoillah, M. Z. , Wicaksono, E. B., & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Multidisiplin Madani*, 3507-3514.
- Miftah, M. (2013). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kewangsan*, 95.
- Murtiasih, T. N. (2011). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Bangunan Datar Dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Paku.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2.
- Nilda, M. J., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS.
- Nurpadilla, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak Anggota IKAPI.
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknoligi Pendidikan (JTP)*, 86.
- Peribadi MA, B. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pristiwanti, D., Badariah, B, Hidayat, S , & Dewi, R, S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 4.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- ULfah, H. D. (2021). *Populasi Dan Dampel Pengantar Statistika I*.
- Ulfah, O. A. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasilbelajar Peserta Didik. *Al-Amar (JAA)*,. 1-9.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). . *jurnal Umsb.Ac.id*.
- Wulan, A. R. (2007). *Pengertian dan Esensi Konsep Evaluasi, Asesmen, Tes, dan Pengukuran*. FPMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yam, J, H, & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif. *Jurnal Ilmu Administrasi* , 96-102.