

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Media Papan Paku

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁶

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dengan materi dalam menanamkan konsep. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi.

¹⁶ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung : Bina Islam, 1986), 4.

Hal ini senada dengan Asyhar media merupakan sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan¹⁷.

Pada hakikatnya, matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Tapi kenyataannya, banyak siswa yang menganggap bahwa matematika itu membosankan dan menakutkan. Hal ini disebabkan guru lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru menjelaskan materi, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Guru juga kurang memperhatikan media pembelajaran. Siswa pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi tidak menyenangkan, siswa bosan, sehingga memiliki kesibukan sendiri-sendiri, dan materi tidak dapat dipahami oleh siswa.

Teori Bruner dalam Budiningsih menyatakan bahwa proses belajar yang baik apabila siswa mengalami peristiwa di lingkungan sekitarnya atau berhubungan dengan benda-benda real atau konkret,

¹⁷ Hafid, Abd. "Sumber dan Media Pembelajaran." *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6.2 (2011): 69-78.

salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.¹⁸

Menurut Susanto Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang dapat mengembangkan daya pikir dan beragumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan dalam peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁹ Oleh karena itu matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Matematika dalam setiap jenjang tingkat pendidikan itu berbedabeda. Matematika pada jenjang tingkat dasar untuk kelas I-VI materinya terdapat bilangan, geometri, pengukuran, dan statistika sederhana. Matematika pada jenjang tingkat dasar kelas VII-IX materinya bilangan rasional, aljabar, geometri, statistika, peluang dan himpunan. Sedangkan pada jenjang tingkat pendidikan menengah materinya sudah mulai luas yaitu bilangan real, aljabar, geometri dan transformasi, dasar-dasar trigonometri, limit fungsi aljabar, matriks, statistika dan peluang, turunan fungsi aljabar dan program linear.

¹⁸ Rahmah, Nur. "Hakikat pendidikan matematika." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1.2 (2013): 1-10.

¹⁹ Purnaningsih, Indah. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Pokok Bahasan Jarak, Waktu, dan Kecepatan Siswa Kelas V SDN Gebang 01 Jember." (2016).

Dalam menerapkan konsep luas dan keliling bangun datar dapat menggunakan media, yaitu media papan berpaku. Menurut Dolhasair mengungkapkan bahwa Papan Berpaku adalah pengembangan dari media display atau sering dikenal dengan papan peragaan dan termasuk ke dalam jenis media visual diam yang mengandalkan indera penglihatan. Media papan berpaku dapat membantu siswa menemukan konsep luas dan keliling bangun datar. Dengan menggunakan media papan berpaku akan membentuk bangun datar sesuai ukuran yang diinginkan siswa. Pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa dan melibatkan siswa aktif dalam mengotak-atik media papan berpaku. Media papan paku merupakan media yang dapat digunakan untuk menanamkan konsep geometri. Media papan paku dapat membantu siswa menemukan konsep keliling dan luas bangun datar.²⁰

Dari pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran

²⁰ Asyhar, R., (2011), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada.

merupakan sarana komunikasi antara guru dan siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.²¹

Media pembelajaran memiliki beragam jenis. Semua media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Menurut Asyhar jenis-jenis media diantaranya, yaitu; (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) media multimedia. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari siswa. Berbagai jenis media dapat digolongkan menjadi tiga kelompok, yaitu (1) media cetak, (2) media elektronik, (3) media objek nyata atau realita. Dari jenis-jenis media tersebut, media papan paku termasuk ke dalam media visual dan media objek nyata atau realita. Media papan paku ini melibatkan panca indera siswa sehingga siswa mengalami langsung proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi bermakna dengan menggunakan media

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Penggunaan media akan

²¹ Hasriadi, Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12.1 (2022): 136-151.

sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Menurut Asyhar media memiliki berbagai fungsi diantaranya, yaitu sebagai sumber belajar, semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, psikologis, dan sosio kultural. Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa fungsi media pembelajaran di atas, keberadaan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat. Dimana media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengkonkretkan hal yang abstrak. Dengan media pembelajaran siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan membuat para siswa bersemangat dan mengerti dalam proses pembelajaran.

Selain itu media pembelajaran juga dapat memberikan peran penting demi menunjangnya pembelajaran yang efektif dimana siswa dapat aktif selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Susanto pembelajaran efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Pembelajaran dikatakan efektif apabila aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dapat mencapai kriteria yang telah ditentukan.

Sedangkan menurut Dewi menjelaskan bahwa pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila terjadi perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk melihat perubahan tersebut dapat dilihat dari tingkat hasil belajar siswa itu meningkat atau tidak. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa inti dari pembelajaran efektif adalah tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan siswa yang dilihat dari hasil belajar siswa dan peneliti hanya membatasi pada aspek kognitif.²²

Suatu kegiatan pembelajaran yang dikatakan efektif apabila suatu proses belajar yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sondang P. Siagian yang berpendapat efektifitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar di tetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektifitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektifitasnya. Berbicara tentang efektifitas berarti yang menjadi sorotan perhatian adalah tercapainya berbagai sasaran yang

²²Kurniawan, Andri, et al. *Metode Pembelajaran Inovatif*. Global Eksekutif Teknologi, 2022.

telah ditentukan tepat pada waktunya dengan menggunakan sumber-sumber tertentu yang sudah digunakan harus ditentukan sebelumnya dan dengan memanfaatkan sumber-sumber itulah maka hasil-hasil tertentu harus dicapai dalam waktu yang telah ditetapkan pula.²³

Dalam penelitian ini, indikator keefektifan dapat dilihat dari tingkat keberhasilan dalam menggunakan metode pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Metode belajar menurut Wina Sanjaya yaitu cara untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun kegiatan nyata supaya bisa mencapai tujuan yang optimal. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila rata-rata hasil belajar kelas eksperimen telah mencapai KKM sebanyak 75% atau lebih. Selain itu kelas eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih dari kelas kontrol dan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari sebelum dan sesudah pembelajaran.²⁴

Media papan paku merupakan media yang digunakan untuk menanamkan konsep geometri.

²³ Styaningrum, N. O. V. I. T. A. (2019). Pengembangan Media Papan Paku Pada Materi Matematika Keliling Persegi Dan Persegi Panjang Siswa Kelas III SD Negeri Sumberagung 3 Tahun Ajaran. *Kediri: Artikel Skripsi Tahun*.

²⁴Husein Batubara Hamdan. (2020). Media Pembelajaran Efektif . FATAWA PUBLISHING. Hal 4

Menurut Sundayana papan paku digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk menanamkan konsep/pengertian geometri, seperti pengenalan bangun datar, pengenalan keliling bangun datar, dan menentukan/menghitung luas bangun datar.²⁵

Menurut Angkowo dan Kosasih juga menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu juga menurut Asyhar media yaitu sarana atau perangkat pembelajaran yang berperan sebagai perantara atau penghubung dalam suatu proses komunikasi antara guru dan peserta didik.²⁶

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media papan paku adalah alat bantu yang digunakan untuk menanamkan konsep geometri pada materi keliling dan luas bangun datar. Dengan adanya media papan paku akan membuat siswa terlibat secara langsung sehingga akan menimbulkan rasa ingin tahu siswa yang tinggi. Siswa aktif dalam proses

²⁵Nurseto, Tejo. "Membuat media pembelajaran yang menarik." *Jurnal Ekonomi dan pendidikan* 8.1 (2011).

²⁶ Masitoh, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 5(1), 49-60.

pembelajaran dan pembelajaran akan menyenangkan dan mudah dipahami. Media papan paku dibuat dari papan berbentuk persegi yang permukaannya dibentuk pola persegi dan setiap sudut dari pola persegi tersebut ditancapkan paku yang setengah dari paku tersebut timbul dan dilengkapi dengan pita berwarna yang dapat membentuk bangun datar.

Media papan paku sangat mudah dibuat dan mudah menemukan alat dan bahannya. Menurut Sundayana bahan dan alat yang digunakan dalam pembuatan Papan paku yaitu triplek/papan, gergaji, palu, paku/paku payung, lem kayu, pilok, mistar, spidol, pita berwarna.

Cara membuat papan paku yaitu 1) Kita potong dua buah triplek dengan ukuran yang sama. 2) Tempelkan kedua triplek tersebut dengan menggunakan lem kayu. 3) Sesudah kering lalu ampelas pinggiran triplek tersebut supaya halus. 4) Sesudah diampelas lalu diwarnai dengan menggunakan pilok supaya kelihatan lebih menarik. 5) Sesudah kering kita buat ukuran persegi yang kecil dengan ukuran yang sama dengan menggunakan mistar dan spidol. 6) Lalu kita tancapkan paku-paku yang telah disediakan tepat di setiap pertemuan garis.

Menurut Sundayana adapun petunjuk penggunaan papan paku dalam pembelajaran matematika, yaitu 1) Letakkan papan paku di depan

kelas, bisa digantung atau disandarkan benda lain. 2) Papan paku dilengkapi sejumlah pita berwarna dengan warna-warna yang berbeda serta dilengkapi pula dengan kertas bertitik atau kertas berpetak. 3) Guru mendemonstrasikan cara membentuk bangun datar. 4) Kemudian masing-masing siswa membentuk bangun datar sesuai dengan kreativitas masing-masing. 5) Siswa diminta menggambar hasil yang diperolehnya pada kertas bertitik atau kertas berpetak. 6) Melalui tanya jawab guru mengenalkan arti keliling. 7) Siswa menentukan keliling setiap bangun datar yang dia peroleh sebelumnya. 8) Melalui tanya jawab guru mengenalkan arti luas bangun datar. 9) Siswa diminta untuk memperkirakan luas bangun datar yang telah dibuatnya baru kemudian guru memperkenalkan nama-nama bangun datar yang telah dibuat oleh siswa²⁷.

Menurut Ratna kelebihan dalam menggunakan media papan paku, yaitu²⁸ 1) Siswa dapat membuat macam-macam bangun datar seperti; persegi, persegi

²⁷ Harahap, Hofifah Erinsahqy. *Pengembangan media pembelajaran geoboard (papan berpaku) untuk peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan bangun datar di Kelas IV-A MIN 1 Padangsidimpuan*. Diss. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2022

²⁸ Muspika, Muspika. *Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku (Geoboard) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar*. Diss. UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2020.

panjang, dan segitiga, trapesium, layang-layang, jajar genjang. 2) Bentuknya yang sederhana sehingga mudah dalam proses pembuatannya. 3) Alat dan bahan mudah didapatkan. 4) Murah dan memiliki banyak kegunaan karena dapat digunakan tidak hanya sekali. 5) Terdapat unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat membentuk macam-macam bangun datar.

Menurut Ratna kekurangan dalam menggunakan media papan paku, yaitu 1) Dalam menggunakan media papan paku harus berhati-hati karena terdapat paku yang tajam. 2) Pembelajaran dengan menggunakan media papan paku membutuhkan waktu yang tidak sedikit. 3) Pengawasan dari guru harus ketat agar siswa tidak terluka karena paku.

Dari beberapa kekurangan media papan paku di atas, maka dilakukan inovasi untuk mengurangi kekurangan pada media papan paku. Inovasi yang dilakukan peneliti, yaitu 1) Untuk mengurangi ketajaman paku, peneliti mengaplas bagian luar dari paku, 2) Melakukan pembelajaran secara berkelompok hal ini dapat menghemat waktu pembelajaran, 3) Membuat media papan paku menyerupai papan catur hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menghitung kotak pada saat pembelajaran.

2. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “ daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional.²⁹

Didalam proses pendidikan tentunya yang diharapkan memperoleh hasil yang baik. hasil yang baik diperoleh melalui belajar dengan sungguh-sungguh dan beberapa faktor yang memengaruhi yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dari dalam diri siswa sendiri sedangkan eksternal dari

²⁹ Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan hasil belajar siswa." *Jurnal Education and development* 8.2 (2020): 468.

lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.³⁰ Untuk meningkatkan hasil belajar ini sangat dibutuhkan guru yang memiliki kompetensi yang tinggi, pembelajaran yang efektif dan peran dari orang tua.

Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Fakta di lapangan masih ada beberapa guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya pasif saja. Maka diharapkan untuk itu guru dapat menguasai kemampuan yang dapat menarik siswa untuk mendominasi dalam proses pembelajaran.

Kemampuan atau kompetensi yang dimiliki oleh seorang pendidik yakni kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial. Peningkatan hasil belajar siswa juga dapat di capai karena pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Maka

³⁰ Kristin, Firosalia. "Analisis model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2.1 (2016): 90-98.

merupakan hal yang wajarlah bila hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

3. Hakikat Pembelajaran Geometri Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa dengan serangkaian kegiatan untuk mengembangkan kreativitasnya agar penguasaan terhadap materi matematika menjadi lebih baik. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, berargumentasi, dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari.

Pembelajaran matematika dilakukan untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep, salah satunya keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga. Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa dengan serangkaian kegiatan untuk mengembangkan kreativitasnya agar penguasaan terhadap materi matematika menjadi lebih baik.³¹

Kemampuan anak dalam menentukan keliling dan luas bangun datar berada pada tahap deduksi. Hal ini dikarenakan siswa sudah mampu menentukan dengan

³¹ Simbolon, Sabrina, and Sapri Sapri. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4.2 (2022): 2510-2515.

mengenal dan memahami sifat-sifat bangun datar tersebut.

Menurut Muhassanah et al dalam Fauzi dan Arisetyawan mengatakan dalam mempelajari geometri, siswa membutuhkan suatu konsep yang matang sehingga siswa mampu menerapkan keterampilan geometri yang dimiliki seperti memvisualisasikan, mengenal bermacam-macam bangun datar dan ruang, mendeskripsikan gambar, menyketsa gambar bangun, melabel titik tertentu, dan kemampuan untuk mengenal perbedaan dan kesamaan antar bangun geometri.³²

Dalam memahami hubungan-hubungan diantara bangun geometri, siswa sudah diajarkan bagaimana mencari keliling dan luas bangun datar di kelas 4, pembelajaran ini berkesinambungan dari mulai mengidentifikasi sifat-sifat segi banyak, lalu kemudian menemukan keliling dan luas beberapa bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, trapesium, belah ketupat dan layang-layang), setelah siswa mempelajari bangun datar, siswa akan mendapatkan pembelajaran geometri kembali di kelas 5 tepatnya materi bangun ruang, sehingga dalam hal ini materi keliling dan luas bangun

³² Fauzi, Irfan, and Andika Arisetyawan. "Analisis kesulitan belajar siswa pada materi geometri di sekolah dasar." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 11.1 (2020): 27-35.

datar menjadi prasyarat dalam mempelajari materi bangun ruang di kelas 5.³³

Teori Zaida Nur Aini, yang mengatakan bahwa penggunaan aktivitas *geoboard* dapat meningkatkan pemahaman geometri anak. Pemanfaatan kegiatan *geoboard* diberikan untuk menarik minat anak dalam memahami bentuk geometri melalui kegiatan yang langsung dilakukan oleh anak.

Pembelajaran geometri yang didapatkan dalam buku matematika kurikulum 13 di kelas 4 pada materi keliling bangun datar yakni persegi, persegi panjang, dan segitiga. Pada setiap materi siswa dapat mengamati dari setiap bentuk materi bangun datar, pada materi persegi siswa mendapatkan penjelasan tentang panjang sisi persegi, begitu pula pada materi persegi panjang sementara, pada materi segitiga siswa mendapatkan penjelasan tentang jenis-jenis segitiga berdasarkan sudutnya dan berdasarkan panjangnya, sehingga selanjutnya dapat menanyakan "bagaimana cara menghitung keliling bangun datar dan panjang dari setiap sisi yang diketahui

³³ Sarjiman, P. "Peningkatan pemahaman rumus geometri melalui pendekatan realistik di sekolah dasar." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 1 (2006).

kelilingnya?” dan guru dapat menjelaskannya kepada siswa agar dapat diketahui dan dimengerti.³⁴

B. Kajian Pustaka

1. Anwar dan Nurmina, 2019 “Efektifitas Penggunaan Alat Peraga *Geoboard* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pada Pokok Bahasan Bangun Datar” Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin.

Hasil penelitian ini membahas mengenai masih bersifat konvensional, tidak hanya itu penggunaan alat peraga/media pada pembelajaran matematika hanya digunakan pada beberapa materi tertentu sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Serta masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut: 1) Metode pembelajaran di sekolah yang diterapkan oleh guru masih kurang efektif. 2) Siswa jenuh di dalam kelas karena kurangnya timbal balik antara guru dan siswa. 3) Pada saat proses belajar mengajar berlangsung sebagian siswa tidak aktif dalam pembelajaran. 4) Siswa kurang menguasai kompetensi dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi bangun datar.³⁵

³⁴ Kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, kurikulum 13, senang Belajar MATEMATIKA (Jakarta , 2018) hal. 112

³⁵ Anwar, A., & Nurmina, N. (2019). Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Geoboard Terhadap Peningkatan Hasil

Adapun persamaan penelitian ini pada penelitian yang sedang peneliti teliti yaitu sama-sama menggunakan media, materi yang digunakan (bangun datar), dan metode eksperimen. Perbedaannya selain terletak pada waktu, tempat, populasi, dan sampel juga kefokusannya dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan pada media papan paku (*geoboard*) serta, pada instrument dari penelitian yang menggunakan soal tes uraian sementara peneliti menggunakan soal tes ganda.

2. Siska wulandari dan Evvy Lusyana, 2023 “Rancangan Media Pembelajaran Geometri Papan Berpaku Untuk Siswa Kelas V.” Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang kurang fokus, mengantuk saat pembelajaran kerana guru kurang mengusai kelas, dan tentunya karena pembelajaran kurang menarik sehingga mereka merasa bosan. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian mata pelajaran matematika masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75.³⁶

Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pada Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 79-89.

³⁶ Lusyana, E., & Wulandari, S. (2023). Rancangan media pembelajaran geometri papan berpaku untuk siswa kelas v *Journal Al-Ilmu*, 2(3), 1-9.

Persamaan pada penelitian ini yaitu dalam penggunaan media dan materi yang digunakan. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu dalam metode penelitian digunakan yaitu pengembangan (R&D) serta, pada kefokusannya dalam efekturnya media.

3. Tiara Novita, Destiniar, dan Sunedi, 2022 “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Pada Materi Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV.” Hasil penelitian ini mengacu pada mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga pada materi bangun datar terhadap hasil belajar siswa. pengaruh penggunaan media geoboard pada hasil belajar siswa. Penggunaan geoboard ini memiliki keefektifan apa bila digunakan untuk pelajaran geometri dan siswa termotivasi dan lebih gampang mempelajari konsep geometri. Selanjutnya penggunaan media papan berpaku memiliki pengaruh dibandingkan tidak menggunakan media papan berpaku.³⁷

Persamaan pada penelitian ini yaitu dalam penggunaan media dan materi yang digunakan. Adapun perbedaan pada penelitian ini yaitu pada metode, waktu, tempat, sampel, dan populasi.

4. Tyas Rima Safitri, 2020 “Keefektifan Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan Media

³⁷ Novita, T., Destiniar, D., & Sunedi, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga pada Materi Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1020-1025.

Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus Tamamsari Kebumen”
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Hasil penelitian ini menunjukkan yang pertama ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen mencapai 75% dihitung menggunakan uji ketuntasan hasil belajar (uji z), kedua uji kesamaan dua rata-rata (uji t) dengan hasil thitung ($4,0567$) > ttabel ($1,6765$) yang artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol, ketiga uji N-gain dengan hasil nilainya = $0,6529$ yang artinya peningkatan rata-ratanya memiliki kategori sedang.

Adapun persamaan dalam penelitian terdahulu yaitu pada metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode *quasy eksperiment* dan juga media pembelajaran yang digunakan sama, tetapi adapun pebedaan darai peneliti terdahulu ini yaitu model atau metode pembelajran yang digunakan berbeda peneliti terdahulu menggunakan metode CTL sedangkan peneliti menggunakan model atau metode pembelajran Demonstrasi

5. Novita Styaningrum' 2019 “Pengembangan Media Papan Paku Pada Materi Matematika Keliling Persegi dan Persegi Panjang Siswa Kelas III SD Negeri Sumberagung 3 Tahun Ajaran 2018/2019.”

Hasil penelitian pengembangan media papan paku adalah sebagai berikut. (1) Validasi oleh ahli media, media papan paku mendapatkan nilai sebesar 97,5%. Sedangkan validasi materi dalam media memperoleh nilai 82%. Dengan demikian media papan paku dapat dikatakan valid, baik dan tidak memerlukan revisi. (2) Hasil angket respon guru, media papan paku mendapatkan respon sebesar 100%. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh respon sebesar 98,08%. Dengan demikian media papan paku dapat dikatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. (3) Hasil post test siswa diperoleh rata-rata nilai sebesar 87. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal siswa juga mencapai 100% sehingga penggunaan media papan paku dapat dikatakan efektif.³⁸

Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan alat peraga yang sama yaitu media papan paku dan adapun perbedaannya yaitu lokasi dan peneliti dan metode yang digunakannya yaitu metode pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah model prosedural yang menunjukkan langkah-langkah atau tahapan tahapan dalam penelitian pengembanganyang

³⁸ Styaningrum, F. (2019). Pengembangan Media Papan Paku Pada Materi Matematika Keliling Persegi dan Persegi Panjang Siswa Kelas III SD Negeri Sumberagung 3 Tahun Ajaran 2018/2019.

dimana berbeda dengan metode yang peneliti gunakan yaitu metode *quasy eksperiment*.

C. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah untuk penelitian Keefektifan Media Papan Paku Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasan Geometri Matematika Siswa MI Al-Quraniyah pada siswa IV

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media papan paku terhadap hasil belajar bahasan Geometri matematika kelas IV MI Al-Quraniyah.

H_a : Terdapat pengaruh pengaruh media papan paku terhadap hasil belajar bahasan Geometri matematika kelas IV MI Al-Quraniyah.

