**Konstanta : Jurnal Matematika dan Ilmu Pengelatuan Alam**

**Vol.1, No.3 September 2023**



e-ISSN: 2987-5374; p-ISSN: XXXX-XXXX, Hal 165-178

DOI: h ttps://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i3.1121

**Penggunaan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I di SDN Ngijo 01 Semarang**

**Siti Noor Laili Mahfukhatus Sofa 1, Nursiwi Nugraheni 2, Artiningsih 3 1**Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 2 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

3SDN Ngijo 01, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

*Korespondensi penulis:* *[normalaili97@gmail.com](mailto:normalaili97@gmail.com)*

***Abstract****. This study aims to improve the learning outcomes of class I students at SDN Ngijo 01 Semarang in the material form of shapes using smart board media. This type of research is Classroom Action Research. This research consists of 5 cycles. Each of these cycles includes the stages of planning, implementing, observing and reflecting. The research subjects were class I SDN Ngijo 01 Semarang, totaling 28 students consisting of 10 male students and 18 female students. Data collection methods in this study are tests and observations. The research instruments used in this study were test questions and observation sheets. The data analysis technique used in this study is a qualitative descriptive technique with percentages. The success criteria achieved by students and teachers in this study were seen from changes towards improvement and increasing student learning outcomes. The results of the study show that the use of smart board media is able to improve student learning outcomes in the shape material. This can be seen from the percentage of students' pre-action scores that achieved 39.3% classical mastery level, namely 11 out of 28 participants. In cycle I 64% completeness classical, cycle II 68% completeness classical, cycle III 71% completeness classical, cycle IV 75% completeness classical, cycle V 89% completeness classical. Due to the increase in student learning outcomes from having met the target of 85% so that the cycle ends in cycle V. Students show activeness in the learning process and students also understand more because they have direct learning experiences using smart board media*

***Keywords****: Smart Board Media; Mathematics Learning Outcomes; Class 1 Students.*

**Abstrak**. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN Ngijo 01 pada materi bangun ruang dengan menggunakan media papan berpaku. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari 5 siklus. Masing-masing siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN Ngijo 01 Semarang yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dengan persentase. Kriteria keberhasilan yang dicapai oleh siswa dan guru dalam penelitian ini dilihat dari perubahan kearah perbaikan dan peningkatan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media smart board mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang. Hal ini dapat dilihat dari persentase nilai pra tindakan peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan klasikal 39,3%, yaitu 11 orang dari 28 peserta didik. Pada siklus I ketuntasan klasikal 64%, siklus II ketuntasan klasikal 68%, siklus III ketuntasan klasikal 71%, siklus IV ketuntasan klasikal 75%, siklus V ketuntasan klasikal 89%. Karena adanya peningkatan hasil belajar siswa dari telah memenuhi target 85% sehingga siklus berakhir pada siklus V. Siswa menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran dan siswa juga lebih paham karena memiliki pengalaman belajar secara langsung dengan menggunakan media smart board.

**Kata kunc**i: Media Papan Pintar; Hasil Belajar Matematika; Peserta Didik Kelas 1.

*Received Juni 22, 2023; Revised Juli 14, 2023; Accepted Agustus 12, 2023*

*\* Korespondensi penulis:* [*normalaili97@gmail.com*](mailto:normalaili97@gmail.com)

# LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian dalam pembangunan bangsa, karena proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan. Tujuan dari pembangunan bangsa diarahkan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, karena segi pendidikan dapat mencerminkan kualitas manusia tersebut. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan sumber daya manusia seutuhnya yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta sehat jasmani dan rohani, dan juga memiliki keterampilan serta kemampuan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat diartikan bahwa peningkatan kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat dilakukan dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Melalui pelajaran matematika dapat tercapai hal tersebut karena matematika sebagai ilmu yang mempunyai peran dalam berbagai disiplin dan memajukan daya fikir manusia, selain itu juga sebagai ilmu universal yang menyadari perkembangan teknologi modern. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dilandasi oleh perkembangan matematika dalam elemen bilangan, aljabar, pengukuran, geometri serta analisis data dan peluang. Dengan demikian untuk menguasai keterampilan dan kemampuan teknologi di masa depan maka perlu penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik mulai Sekolah Dasar sebagai bekal agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif dalam bekerja sama. Selain itu matematika tidak terlepas dari kehidupan, karena melatih kemampuan penalaran dan pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari- hari.

Usaha yang dilakukan guru agar peserta didik dapat memahami, menguasai dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari tidak mudah. Karena peserta didik Sekolah Dasar berumur antara 6 sampai 12 atau 13 tahun yang berada pada fase operasional konkret. Perkembangan kognitif pada fase operasional konkret terikat pada benda ataupun kejadian yang konkret yang bisa ditangkap oleh panca indra. Disamping itu pembelajaran matematika pada umumnya bersifat abstrak, maka peserta didik memerlukan alat bantu pembelajaran berupa media yang dapat memperjelas penyampaian materi yang dilakukan guru sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Duludu (2017) menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah alat komunakatif yang digunakan untuk menyampaikan pesan /informasi dari sumber kepada peserta didik dengan

harapan agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk menikmati proses pembelajaran. Pendapat lain menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dengan tujuan untuk menyalurkan pesan dari guru pada peserta didik dengan harapan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatina, minat serta kemauan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dalam proses pembelajaran (Zainiyati, 2017). Hampir sama dengan dua pendapat sebelumnya, Prawiradilaga juga menyebutkan bahwa media adalah alat yang digunakan dengan tujuan menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima (Wibawanto, 2017).

Media pembelajaran yang baik yaitu media pembelajaran yang memenuhi karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Maka media pembelajaran yang digunakan tidak terlalu mudah yang dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak juga terlalu sulit yang membuat peserta didik merasa kesulitan dalam berfikir. Media pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik jika media pembelajaran tersebut bersifat nyata yang penggunaannya melibatkan peserta didik secara langsung sehingga dapat memberikan pemahaman tentang materi yang mengakibatkan peningkatan hasil belajar.

Hasil belajar juga disebutkan merupakan hasil dari proses pembelajaran, hasil belajar tidak akan terlepas dari peranan guru yang menciptakan proses belajar yang baik dan menyenangkan (Julhadi, 2021). Hasil belajar menjadi gambaran mengenai pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan bentuk nilai berupa huruf yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sebagian peserta didik kelas 1 SDN Ngijo 01 memperoleh hasil belajar yang kurang maksimal dalam meteri bentuk bangun, karena menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal karena media video pembelajaran kurang menarik sehingga tidak memacu keaktifan peserta didik. Disamping itu peserta didik kesulitan memahami konsep bentuk bangun karena penggunaan media tidak konkret sehingga tidak melibatkan peserta didik secara langsung yang dapat memberikan pengalaman belajar untuk peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil asesmen awal kognitif pada materi bentuk bangun diketahui bahwa 17 peserta didik (60,7%) dari jumlah keseluruhan 28 peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Penelitian terdahulu yang menjadi dasar penelitian ini yaitu penelitian yang ditulis oleh Ifa Ayu Yuliana, dkk tahun 2022 yang berjudul “Penggunaan Media Papan Pintar Untuk

Mengetahui Nama-Nama Bangun Datar dan Bangun Ruang Pada Kelas 2” HUMANTECH: Jurnal Ilmiah Multidisplin Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan pintar dalam materi mengenal nama-nama bangun datar dan bangun ruang meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 2 C SDN Margorejo 1/403 Surabaya dalam merespon pembelajaran, memahami materi pembelajaran dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Penelitian yang dilakukan Intan Junaeda, dkk tahun 2021 yang berjudul “Penggunaan Media Papan dan Kartu Satuan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga Di Kabupaten Maros” PINISI Journal of Education. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I diperoleh kualifikasi cukup (C) namun hal tersebut belum memenuhi indikator yang ditentukan. Dilanjutkan pada siklus II diperoleh kualifikasi (B) yang sudah memenuhi indikator ketercapaian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan dan kartu satuan waktu dapat meningkatkan hasil belajar kelas III A SDN Negeri 38 Birigkaloro Kabupaten Maros.

Penelitian yang ditulis oleh Ani Safa’ah tahun 2021 berjudul “Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian menunjukkan nilai kolerasi 0,750. Jika dikonsultasikan dengan taraf signifikasi 5% sebesar 0,486 maupun taraf signifikasi 1% sebesar 0,590 maka terbukti adanya pengaruh Media Papan Pintar Angka (Papinka) terhadap kemampuan menghitung pemjumlahan dan pengurangan pada kelas 1 SDN Kedungdowo II, Balen, Bojonegoro.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasna Nur Afifah dan Meita Fitrianawati tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar” WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan. Hasil penelitian menunjukkkan validasi dari ahli media mendapat skor 60 dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji lapangan skala kecil peserta didik memperoleh skor 100 dengan kategori “sangat baik” dan hasil uji lapangan skala besar mendapat skor 100 dengan kategori “sangat baik” pula. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Panlintarmatika layak serta dapat digunakan pada kelas 2.

Penelitian yang dilakukan oleh Andreani Yosiva ddk tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) dan Katalog Ajaib (Kajib) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu” Jurnal PGSD. Hasil penelitian menujukkan bahwa media pembelajaran papin dan kajib layak digunakan dengan hasil validitas

ahli media skor rata-rata 4,5 pada kriteria baik. Selain itu hasil tes akhir mendapat skor rata- rata 76,56. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh signifikan antara sebelum dan sesudah menggnakan media papin dan kajib pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Kawalu.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bentuk bangun kelas I SDN Ngijo 01 Semarang. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah mengetahui penggunaan media papan pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bentuk bangun kelas I SDN Ngijo 01 Semarang.

# METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Susilowati (2018) menyebutkan bahwa jenis penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang menjelaskan cara dan prosedur untuk memperbaiki dan meningkatkan profesinalisme guru dalam melaksanan proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Terdapat beberapa tahap dalam penelitian tindakan kelas dimulai dengan merencanakan tindakan, menerapkan tindakan, mengobservasi dan pengevaluasi proses dan hasil tindakan, dan melakukan refleksi dilaksakan beberapa putaran seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan).

Subjek penelitian adalah benda, orang, atau suatu keadaan yang menjadi tempat untuk data yang diteliti bagi peneliti. Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas I SDN Ngijo 01 Semarang tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 28 peserta didik.

Siregar (2015) menyebutkan bahwa pengumpulan data merupakan kegiatan pengumpulan data primer dan sekunder dalam pelaksanaan penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal tes dan lembar observasi. Soal tes merupakan alat pengumpulan data yang secara sistematik mampu mengamati dan mengukur ketercapaian seseorang. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik diawal dan diakhir siklus tindakan. Agustina (2017) menyebutkan bahwa lembar observasi merupakan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan peneliti melakukan penelitian secara langsung untuk mengetahui kondisi lingkungan subjek penelitian untuk mendukung kegiatan penelitian, sehingga memiliki gambaran jelas tentang kondisi subjek penelitian.

Langkah-langkah atau prosedur penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dilakukan empat tahap antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Langkah 1 menyusun rancangan tindakan yang biasa disebut perencanaan. Rencana sangat penting dalam menentukan keputusan untuk melakukan suatu tindakan. Tanpa adanya rencana, akan berpengaruh pada hasil yang diperoleh. Rencana dijadikan sebagai pedoman seseorang apabila ingin melakukan sebuah tindakan. Seperti halnya dengan PTK, sangat diperlukan rencana agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Penyusunan rencana tindakan sebagai pengujian atas hipotesis tindakan yang ditentukan dengan mempersiapkan rancangan modul ajar yang meliputi materi, metode, media, kegiatan pembelajaran, LKPD, membentuk kelompok diskusi dan membuat alat evaluasi.

Langkah 2 pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini semua rencana dilakukan sebagai implementsi teori-teori pendidikan dan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan sebelumnya. Pelaku tindakan harus melakukan tindakannya sesuai dengan rencana, dengan tetap bersikap sewajarnya.

Langkah 3 pengamatan atau observasi merupakan tahap pengamatan tindakan yang telah dilakukan di kelas. Pengamatan dilakukan pada saat bersamaan dengan dilakukannya Tindakan. Dengan demikian, observasi dan tindakan dilakukan pada waktu yang sama dan kelas yang sama.

Langkah 4 refleksi yaitu kegiatan mengingat dan mengemukakan kembali apa yang telah terjadi. Refleksi bertujuan untuk memperbaiki tindakan apabila belum sesuai dengan tujuan atau ketercapaian yang diharapkan. Refleksi I digunakan pada kegiatan pembelajaran dan hasil yang dicapai pada siklus I. Jika belum ada peningkatan atau belum sesuai harapan, maka akan diadakan perbaikan pada siklus II dan seterusnya hingga tercapai kriteria ketuntasan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dengan persentase. Analisis deskriptif digunakan sebagai gambaran bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, serta suatu perubahan kearah lebih baik dibandingan dengan sebelumnya.Setelah data diperoleh dan dikumpulkan, langkah selanjutnya yaitu menganalisis data, analisis data dalam peneltian diwakili oleh refleksi putaran penelitian tindakan. Refleksi yang dilakukan oleh peneliti akan memberikan pandangan otentik yang akan membantu dalam menafsirkan data penelitian

# HASIL DAN PEMBAHASAN

**3.1 Siklus 1**

Berdasarkan data pengamatan, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media papan pintar hasil belajar peserta didik meningkat dari capaian pada asesmen awal. Data disajikan dalam bentuk tabel berikut,

**Tabel 1. Presentase Ketercapaian Ranah Sikap**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 4 | 14,3 | Sangat Baik |
| 79-89 | 14 | 50 | Baik |
| 68-78 | 8 | 28,6 | Cukup |
| 0-68 | 2 | 7 | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Tabel 2. Presentase Ketercapaian Ranah Pengetahuan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 7 | 25 | Sangat Baik |
| 79-89 | 11 | 39,3 | Baik |
| 68-78 | 6 | 21,4 | Cukup |
| 0-68 | 4 | 14,3 | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Tabel 3. Presentase Ketercapaian Ranah Keterampilan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 8 | 29 | Sangat Baik |
| 79-89 | 12 | 39 | Baik |
| 68-78 | 6 | 25 | Cukup |
| 0-68 | 2 | 7 | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

Pada siklus I sudah diterapkan media papan pintar pada materi menyusun bangun datar di kelas I SDN Ngijo 01. Saat pembelajaran berlangsung masih ditemukan berbagai kendala namun nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan asesmen awal yang dilihat pada rata-rata peserta didik 64% ketuntasan klasikal pada ketercapaian sikap, 64% ketuntasan klasikal pada ketercapaian pengetahuan, dan 71,4% ketuntasan klasikal pada ketercapaian keterampilan. Walaupun terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari asesmen awal ke siklus I, tetapi hasil belajar siklus I secara klasikal belum mencapai 85% sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II.

# 3.2. Siklus 2

Berdasarkan data pengamatan, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media papan pintar hasil belajar peserta didik meningkat dari pada siklus I. Data disajikan dalam bentuk table berikut.

**Tabel 4. Presentase Ketercapaian Ranah Sikap**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 4 | 14,3 | Sangat Baik |
| 79-89 | 15 | 53,6 | Baik |
| 68-78 | 7 | 25 | Cukup |
| 0-68 | 2 | 7 | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Tabel 5. Presentase Ketercapaian Ranah Pengetahuan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 7 | 25 | Sangat Baik |
| 79-89 | 12 | 43 | Baik |
| 68-78 | 6 | 21 | Cukup |
| 0-68 | 3 | 11 | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Tabel 6. Presentase Ketercapaian Ranah Keterampilan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 8 | 29 | Sangat Baik |
| 79-89 | 13 | 46 | Baik |
| 68-78 | 5 | 18 | Cukup |
| 0-68 | 2 | 7 | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

Pada siklus II sudah diterapkan media papan pintar pada materi menjiplak bangun datar di kelas I SDN Ngijo 01. Saat pembelajaran berlangsung masih ditemukan berbagai kendala namun nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I yang dilihat pada rata-rata peserta didik 68% ketuntasan klasikal pada ketercapaian sikap, 68% ketuntasan klasikal pada ketercapaian pengetahuan, dan 75% ketuntasan klasikal pada ketercapaian keterampilan. Walaupun terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, tetapi hasil belajar siklus II secara klasikal belum mencapai 85% sehingga peneliti melanjutkan ke siklus III.

# Siklus 3

Berdasarkan data pengamatan, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media papan pintar hasil belajar peserta didik meningkat dari pada siklus II. Data disajikan dalam bentuk table berikut.

**Tabel 7. Presentase Ketercapaian Ranah Sikap**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 7 | 25 | Sangat Baik |
| 79-89 | 12 | 43 | Baik |
| 68-78 | 9 | 32 | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Tabel 8. Presentase Ketercapaian Ranah Pengetahuan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 9 | 32 | Sangat Baik |
| 79-89 | 11 | 40 | Baik |
| 68-78 | 6 | 21 | Cukup |
| 0-68 | 2 | 7 | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Table 9. Presentase Ketercapaian Ranah Keterampilan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 8 | 28 | Sangat Baik |
| 79-89 | 12 | 44 | Baik |
| 68-78 | 8 | 28 | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

Pada siklus III sudah diterapkan media papan pintar pada materi ciri-ciri bangun datar di kelas I SDN Ngijo 01. Saat pembelajaran berlangung masih ditemukan berbagai kendala namun nilai hasil belajar peserta didik pada siklus III mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus II yang dilihat pada rata-rata peserta didik 68% ketuntasan klasikal pada ketercapaian sikap, 71% ketuntasan klasikal pada ketercapaian pengetahuan, dan 71% ketuntasan klasikal pada ketercapaian keterampilan. Walaupun terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus II ke siklus III, tetapi hasil belajar siklus III secara klasikal belum mencapai 85% sehingga peneliti melanjutkan ke siklus IV.

# Siklus 4

Berdasarkan data pengamatan, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media papan pintar hasil belajar peserta didik meningkat dari pada siklus III. Data disajikan dalam bentuk table berikut.

# Tabel 10. Presentase Ketercapaian Ranah Sikap

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 10 | 36 | Sangat Baik |
| 79-89 | 11 | 39 | Baik |
| 68-78 | 7 | 25 | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Tabel 11. Presentase Ketercapaian Ranah Pengetahuan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 9 | 32 | Sangat Baik |
| 79-89 | 12 | 43 | Baik |
| 68-78 | 7 | 25 | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Table 12. Presentase Ketercapaian Ranah Keterampilan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 8 | 29 | Sangat Baik |
| 79-89 | 13 | 46 | Baik |
| 68-78 | 8 | 25 | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

Pada siklus IV sudah diterapkan media papan pintar pada materi mengenal susunan bangun datar yang membentuk bangun tiga dimensi di kelas I SDN Ngijo 01. Saat pembelajaran berlangung masih ditemukan berbagai kendala namun nilai hasil belajar peserta didik pada siklus IV mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus III yang dilihat pada rata-rata peserta didik 75% ketuntasan klasikal pada ketercapaian sikap, 75% ketuntasan klasikal pada ketercapaian pengetahuan, dan 75% ketuntasan klasikal pada ketercapaian keterampilan. Walaupun terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus III ke siklus IV, tetapi hasil belajar siklus IV secara klasikal belum mencapai 85% sehingga peneliti melanjutkan ke siklus V.

# Siklus 5

Berdasarkan data pengamatan, setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media papan pintar hasil belajar peserta didik meningkat dari pada siklus IV. Data disajikan dalam bentuk table berikut.

**Tabel 13. Presentase Ketercapaian Ranah Sikap**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 15 | 54 | Sangat Baik |
| 79-89 | 11 | 39 | Baik |
| 68-78 | 2 | 7 | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Tabel 14. Presentase Ketercapaian Ranah Pengetahuan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 13 | 46 | Sangat Baik |
| 79-89 | 12 | 43 | Baik |
| 68-78 | 3 | 11 | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

**Table 15. Presentase Ketercapaian Ranah Keterampilan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval | Jumlah Peserta Didik | Presentase | Keterangan |
| 90-100 | 13 | 46 | Sangat Baik |
| 79-89 | 15 | 54 | Baik |
| 68-78 | - | - | Cukup |
| 0-68 | - | - | Perlu Bimbingan |
| Jumlah | 28 | 100 |  |

Pada siklus V sudah diterapkan media papan pintar pada materi bentuk bangun ruang yang membentuk bangun tiga dimensi di kelas I SDN Ngijo 01. Saat pembelajaran tidak ditemukan berbagai kendala. Nilai hasil belajar peserta didik pada siklus V mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus IV yang dilihat pada rata-rata peserta didik 93% ketuntasan klasikal pada ketercapaian sikap, 89% ketuntasan klasikal pada ketercapaian pengetahuan, dan 100% ketuntasan klasikal pada ketercapaian keterampilan. Dikarenakan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus IV ke siklus V, sudah memenuhi target 85% sehingga siklus berakhir pada siklus V.

Dengan demikian pada penelitian ini, peneliti menggunakan media papan pintar sebagai objek penelitian untu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar disetiap siklusnya, disamping itu terlihat juga meningkatnya aktivitas proses pembelajaran peserta didik kelas I SDN Ngijo 01 Semarang. Dengan penggunaan media papan pintar pada proses pembelajaran, hal ini menunjukkan keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan dapat menarik peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal.

Terdapat penelitian yang mendasari hasil peelitian yang didapat oleh peneliti. Penelitian yang dituliskan oleh Muhammad Zaenal Fais, ddk dengan judul Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa pengembangan media Papin dan Koja dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang rata-rata awalnya 61,5 dengan ketuntasan 46%, terjadi peningkatan menjadi rata-rata 79,2 dengan ketuntasan 81%.

# UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini meiputi kepala Sekolah SDN Ngijo 01 Semarang, dosen pembimbing lapangan, guru kelas 1 SDN Ngijo 01 Semarang dan peserta didik kelas 1 SDN Ngijo 01 Semarang.

# SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas I SDN Ngijo 01 Semarang pada materi bentuk bangun dapat meningkat melalui pengunaan media papan pintar, secara rinci dapat disimpulkan sebagai berikut.

Hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran Matematika materi bentuk bangun di kelas I SDN Ngijo 01 Semarang, diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar yang masih sangat rendah, terlihat hanya 39,3% tingkat ketuntasan secara klasikal yaitu 11 dari 28 peserta didik. Sedangkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media papan pintar pada mata pelajaran Matematika materi bentuk bangun di kelas I SDN Ngijo 01 Semarang, diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar yang tinggi, terlihat 89% tingkat ketuntasan secara klasikal yaitu 25 dari 28 peserta didik.

Saran untuk perbaikan pengembangan media yaitu perlu adanya pengembangan lebih lanjut untuk penggunaan media papan pintar dalam materi bentuk bangun sehingga dapat menghasilkan media yang lebih inovatif dan berkualitas. Karena seperti yang telah diketahui bahwa media papan merupakan media sederhana yang masih perlu adanya pengembangan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

# DAFTAR PUSTAKA

Afifah, Hasna & Fitrianawati, Meita. (2021).Pengembangan Media Panlintarmatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar.WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan,2(1),41-47.

Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta.Paradigma,19(1),61-68.

Amaliah, N.R. & Fiah, R.M. Penggunaan Media Geometri’s Game Pada Materi Matematika Tentang Bangun Ruang Kelas VI SD. Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar,5(1),69- 79.

Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di PGSD UPP Tega. Penelitian Pendidikan, 123-132.

Duludu, U. A. (2017). Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS. Deepublish.

Fais, M.Z. Listyarini, I. Tsalatsa, A.N. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan,3(1),26-30

Firmansyah, Dani. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap hasil belajar Matematika, Jurnal Pendidikan, no.1.

Fitrianawati & Hasna. (2021).Pengembangan Media Panlinmatrika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol. 2, No.1

Habudin & Masitoh. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. Jurnal Vol. 5, No.1

Julhadi. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik. Edu Publisher.44..

Junaeda, Intan. Passinggi, Yonathan. Muslimin.(2021).Penggunaan Media Papan dan Kartu Satuan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga Di Kabupaten Maros. Pinisi Journal of Education,1(1),238-247

Karo-karo, Irsan Rasyid. & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. Jurnal Vol.VII, No.1, p-ISSN: 2087-8249, e-ISSN: 2580-0450.

Kurniawati, L.N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Menggunakan Papan Perkalian.PTK: Jurnal Tindakan Kelas,2(2),113-119

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Kencana. Mawandri. & Wulandari, Astri. (2018).Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar

Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD. Jurnal Pigur, Vol. 01, nomor 02.

Mirantika, Virda. Dkk. (2020). Permainan PAPINKA untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. Journal of Early Childhood Islamic Education. Al Fitrah, 3(2) Januari 2020

Mutho’I, Nur Habibah. (2018). Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) untuk Meningktakan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III pada Materi Bangun Datar SDN Tanjekwagir. Journal of Indonesian Education. Vol. 1 No. 1 Desember 2018

Mutiawati. Amin, M. & Zubaidah, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Demonstrasi dan Media Nyata. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 3(2), 179-190.

Nurmalasari, L. Akhbar. M.T. & Syaflim, S.L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. Jurna Riset Pendidikan Dasar.05(1).1-8

Pramitasari, I. (2021). Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk, PTK: Jurnal Tindakan Kelas.2(1).68-76

Rosdiana. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo). Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 73-88.

Safa’ah, Ani. (2021). Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. JURMIA: Jurnal Riset Madrasah,1(1).21-28

Saputro, Hengkang Bara. 2018. Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Konteksual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk Mahasiswa PGSD UAD.JPSD, Vol. 5 No. 1,53-61

Suharsimi Arikunto. (2005). Manajemen Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta

Susilowati, D. (2018).Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran.Edunomika.2(1),36-46.

Suttrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8 (1), 77-90

Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif

Wibowo, V.R. Putri, K.E & Mukmin, B.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. PTK: Jurnal Tindakan Kelas,3(1),58-69

Yosiva, Andreani. Hendrawan, Budi. Pratiwi, Anggia.2021. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) dan Katalog Ajaib (Kajib) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu.Jurnal PGSD,7(2),20-26

Yulianan. Ifa, Rachmadtullah. Reza, Fiantika. Feny. 2022. Penggunaan Media Papan Pintar Untuk Mengetahui Nama Nama Bangun Datar dan Bangun Ruang Pada Kelas 2. Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisplin Indonesia,1(7),860-866.

Yusra, Z. Zulkarnain, R. Sofino. (2021). Pengelolaan LKP pada Masa Pandemik Covid-

19. Journal Of Lifelong Learning,4(1). Online ISSN: 2715-9809

Zainiyati, H. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kencana