

# Pengaruh Media Pembelajaran *Geoboard* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 1 Cieurih

Salsabila Rahmadani<sup>1</sup>, Rita Kusumah<sup>2</sup>

Pendiidkan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Kuningan<sup>1,2</sup>

email: [srahmadani620@gmail.com](mailto:srahmadani620@gmail.com)<sup>1</sup>, [rita25@upmk.ic.id](mailto:rita25@upmk.ic.id)<sup>2</sup>

---

## *Abstract*

This research aims to determine the effect of geoboard learning media on student learning outcomes in mathematics subjects at SDN 1 Cieurih. This research uses quantitative research methods with a pre-experimental research type with a One Group Pretest-Posttest design. The population in this study was all class IV students at SDN 1 Cieurih, totaling 30 students. The sampling technique in this research used saturated samples. The data collection techniques used in this research are tests, questionnaires and documentation. The data analysis technique used in this research is the normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of the research show that (1) Student learning outcomes in mathematics subjects at SDN 1 Cieurih, Cidahu District, Kuningan Regency using geoboard learning media, have an influence with a Sig. (2-tailed) value of 0.000. So  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. (2) Student responses to geoboard learning media from questionnaire data show positive results for learning in mathematics subjects.

**Keywords:** Geoboard media, Learning Outcomes, Mathematics

## *Abstrak*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media pembelajaran *geoboard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 1 Cieurih. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *pre eksperimen* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Cieurih yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran matematika di SDN 1 Cieurih Kecamatan Cidahu Kabupaten Kuningan dengan menggunakan media pembelajaran *geoboard*, terdapat pengaruh dengan nilai Sig.(2-tailed) 0,000. Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. (2) Respon siswa terhadap media pembelajaran *geoboard* dari data angket menunjukan hasil yang positif untuk pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: media *geoboard*, hasil belajar, matematika

---

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Menurut Kurniawati, (2022) Kualitas pendidikan di Indonesia

sampai saat ini masih rendah jika dibandingkan dengan negara lainnya. Padahal, pendidikan adalah suatu hal yang penting dalam kehidupan. Besar harapan bangsa terhadap peserta didik untuk kemajuan negara Indonesia. Akan tetapi, perlu diperhatikan bahwasanya pendidikanlah yang berperan besar dalam menghasilkan masyarakat yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk

mewujudkan pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, tentunya yang dapat menciptakan manusia-manusia yang berkualitas.

Upaya untuk mewujudkan pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan, tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan yang menyebabkan terhambatnya pendidikan Indonesia mencapai tujuan dan harapan. Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran dengan minimnya sarana prasarana di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, guna menarik perhatian siswanya yang kemudian dapat mencapai hasil pembelajaran sesuai harapan.

Kajian bidang matematika sangat mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Namun banyak siswa sekolah dasar memandang bahwa matematika tergolong mata pelajaran dengan kesulitan tinggi, tidak menyenangkan, dan sering dihindari oleh siswa. Hal ini guru membutuhkan inovasi dalam pelajaran matematika untuk mengatasi kesulitan dalam menyerap materi dan mengerjakan soal.

Menurut (Ningrum & Napitupulu, 2021) Media merupakan alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami konsep pelajaran dari yang bersifat

abstrak atau tidak nyata menjadi nyata. Media pembelajaran disiapkan guru agar bisa memenuhi kebutuhan proses pembelajaran dan untuk mengetahui mengukur sejauh mana kemampuan siswa.

Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Akan tetapi tidak sedikit guru tidak menggunakan media pada saat pembelajaran dengan beberapa permasalahan seperti waktu yang terbatas, biaya yang mahal, persiapan yang merepotkan, dan masih banyak lagi permasalahannya. Hal tersebut sebenarnya mudah diatasi apabila pengetahuan akan media diketahui, karena banyak ragam media yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan waktu, keuangan, maupun bahan yang akan ditelaah. Salah satunya media yang cocok sesuai permasalahan tersebut media *geoboard* atau papan berpaku.

Menurut Aprilia, et al., (2022) Media *Geoboard* atau papan berpaku adalah sebuah pengembangan media dari media display atau biasa dikenal dengan papan peragaan. *Geoboard* atau papan berpaku ini adalah media visual diam. Dalam media pembelajaran ini, indera penglihatanlah yang akan berperan penting, karena media visual diam lebih mengandalkan pada indera penglihatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 12 Desember 2023 di SD Negeri 1 Cieurih diperoleh permasalahan di kelas IV yaitu

rendahnya hasil belajar matematika. Diketahui dari rata-rata hasil ulangan akhir semester 1 siswa masih dibawah Kriteria (KKTP) yang telah di tentukan yaitu sebesar 70. Hal ini disebabkan karena pada saat pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga membuat rasa bosan pada siswa saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

Hal tersebut diperlukan suatu terobosan baru yang lebih inovatif dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah media *geoboard* atau papan berpaku. Dengan media *geoboard* proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat membangkitkan motivasi anak untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Melalui penggunaan media *geoboard* diharapkan mampu untuk mencetak minat dan kemampuan dalam memecahkan masalah matematika di sekolah dasar.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *geoboard* dapat mempengaruhi hasil belajar terhadap siswa. Karena pembelajaran suatu langkah atau proses yang dilakukan guru dengan siswa melibatkan interaksi satu sama lain agar memperoleh ilmu, pengetahuan, dan pembentukan sikap terhadap siswa.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode

penelitian *pre eksperimental* dengan desain *one group pretest posttest*.

Tabel 1 *one group pretest posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

O1:Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2:Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Dalam penelitian ini dipilih siswa kelas IV SDN 1 Cieurih sebagai populasi dengan sampel berjumlah 30 siswa. Instrumen tes dilakukan sebanyak dua kali yakni pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah diberikanya perlakuan. Bertujuan untuk mengukur hasil belajar mata pelajaran matematika pada siswa kelas IV SDN 1 Cieurih. Tes yang diberikan yaitu berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah angket dan tes. Teknik analisis data berupa uji prasyarat dan uji hipotesis. Adapun, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah uraian dari uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

### 1. Uji normalitas

Tujuan dari uji ini ialah untuk mengetahui nilai perbedaan yang ada pada penelitian memiliki nilai distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows dengan uji Shapiro-wilk. Teknik analisisnya ialah sebagai berikut: a. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka distribusi normal b. Jika

nilai signifikansi < 0,05 maka distribusi tidak normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian populasi data sama atau tidak. Uji ini dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows. Teknik analisisnya berpedoman pada ketentuan berikut: a. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data memiliki variansi yang homogen (sama) b. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tidak memiliki variansi yang homogen (tidak sama).

3. Uji hipotesis ]Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya peneliti ingin menguji kebenaran apakah ada pengaruh antara dua variabel, maka peneliti menggunakan uji-t model sampel berpasangan (Paired sample test). Paired sample test digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel untuk satu grup sampel tunggal memiliki distribusi nilai sama atau tidak. Untuk mengujinya secara signifikansi digunakan perhitungan t-test dengan bantuan aplikasi SPSS 25 for windows dengan ketentuan sebagai berikut: a. Jika nilai sig. < 0,05, maka Ha (Media *geoboard* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas IV di SDN 1 Cieurih) diterima. b. jika nilai sig. >0,05, maka H<sub>0</sub> (Media *geoboard* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas IV di SDN 1 Cieurih).

**C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *pre eksperimen*. Dalam memperoleh datanya,

penelitian memberikan tes berupa tes pretest dan posttest. Peneliti menggunakan populasi sebanyak 30 siswa yang ada di kelas IV SDN 1 Cieurih. Dalam penelitian ini, sebelum tes diberikan kepada responden, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian validitas dengan menyebarkan tes instrumen soal kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil dari pengujian validitas tersebut diketahui bahwa hasil dari rhitung untuk soal pretest dan posttest yang disebarkan sebanyak 20 butir soal, setelah diuji validitas menggunakan SPSS 25 for windows hasilnya menunjukkan bahwa terdapat 10 butir soal yang valid dan 10 soal tidak valid. Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian prasyarat dari tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu dengan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Adapun hasil dari uji normalitas tes matematika siswa dengan taraf signifikansi 0,05. diketahui nilai signifikansi untuk data pretest 0,111 dan posttest sebesar 0,078. Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2. Data distribusi normal

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
NILAI PRE TEST	.177	3	.01	.943	3	.11
NILAI POS T TEST	.174	3	.02	.938	3	.07

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya adalah uji homogenitas, data hasil tes diperoleh nilai signifikansi pada Based on Mean sebesar  $0,295 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

**Tabel 3.** Hasil uji homogenitas  
**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene	df	df2	Sig.
		Statistic	1		
		c	1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR	Based on Mean	1.115	1	58	.295
PRETEST DAN POSTEST	Based on Median	.863	1	58	.357
	Based on Median and with adjusted df	.863	1	56.576	.357
	Based on trimmed mean	1.136	1	58	.291

Dan yang terakhir adalah uji hipotesis. Hasil uji Paired Samples T-Test diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut lebih kecil dari  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *geoboard* terhadap hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 1 Cieurih.

Adapun Angket disebarakan ke setiap siswa agar mengetahui respon siswa terhadap media *geoboard* pada saat pembelajaran. Berikut hasil data

angket untuk setiap respon siswa terhadap media *geoboard*.

**Tabel 4.** Respon siswa



Dapat ditarik simpulan dimana respon positif setiap siswa meningkat. Siswa merasa termotivasi dengan media *geoboard*, berbagi pengetahuan, serta giat belajar sehingga tercipta sebuah pembelajaran yang efektif.

Pembahasan pada penelitian ini rendahnya hasil belajar matematika serta tidak adanya media pembelajaran yang inovatif menjadi masalah utama dalam penelitian ini. Metode atau model pembelajaran yang dipilih guru juga kurang bervariasi sehingga pembelajaran terkesan monoton. Salah satu bentuk solusi yang ditawarkan peneliti dengan harapan terdapat peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media konkret atau media *geoboard*.

**D. SIMPULAN**

Mengetahui pengaruh media *geoboard* terhadap hasil belajar merupakan tujuan utama penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka penelitian dapat menarik kesimpulan bahwa media *geoboard* (X) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Y). Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,000, maka hipotesis pertama ( $H_1$ ) yaitu media *geoboard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dapat diterima.

Kemudian, hasil analisis dari data angket menunjukkan respon positif terhadap media *geoboard*.

Siswa menjadi lebih mudah paham dalam memahami dan mengkonstruksi konsep geometri dan menjadi lebih termotivasi ketika melaksanakan pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, R., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2022). Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 599-606.
- Aprilia, Ade, Faizah, Kurniyatul, & Lestari, Sudarsri. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku (Geoboard) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sd Negeri 1 Sumberbulu. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1.
- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201-210.
- Kurniawati, Fitria Nur Auliah. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1-13.
- Ningrum, Ayu, & Napitupulu, Safrida. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling Dan Luas Bangun Datar Kelas III SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2, 103-113
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230-239.