



## Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Bantuan Media Konkret Berbasis Game Edukasi (Media Papeda) di Kelas III SDN Sunyaragi 1 Tahun Pelajaran 2024/2025

**Sindy Novita Fitriani** ✉, Universitas Muhammadiyah Cirebon

**Ikariya Sugesti**, Universitas Muhammadiyah Cirebon

**Amanah**, Sekolah Dasar Negeri Sunyaragi 1

**Sudarnati**, Sekolah Dasar Negeri Sunyaragi 1

✉ [Sindynovita021@gmail.com](mailto:Sindynovita021@gmail.com)

---

**Abstract:** This study aims to analyze the improvement of mathematics learning outcomes in flat geometry material with the help of concrete media based on educational games, namely the Papeda media (Flat Geometry Knowledge Board) for grade III students at SDN Sunyaragi 1 in the 2024/2025 academic year. This study was motivated by the low learning outcomes of students and the low interest of students in learning Mathematics. This is because in the teaching and learning process, teachers have not used varied learning media. This study was conducted in 2 cycles using the Kemmis and Mc. Targgart model. The subjects of this study were 32 grade III students. The data collection technique was a test technique. The research instrument used multiple choice questions totaling 10 questions. The power analysis technique that the researcher carried out was descriptive qualitative and quantitative with the average and completeness of the student learning outcomes in Mathematics subjects on flat geometry material. Based on the data analysis that the researcher has carried out, the results of the study show that the learning outcomes of students in the pre-cycle with an average learning outcome of 56.56 are included in the sufficient category with a learning completion percentage of 40.63%. At the cycle 1 stage, the average learning outcomes of students were 66.56 with a learning completion percentage of 59.38%. The learning completion results are still less than satisfactory, so improvements need to be made. The researcher conducted a reflection and utilized the papeda media more in the learning process. At the cycle II stage, the average learning outcomes of students were 86.63 included in the very good category and the learning completion percentage was 100%. Based on this, it can be concluded that the use of concrete media based on educational games, namely the papeda media (Flat Building Knowledge Board) can improve learning outcomes in mathematics on flat building material for grade III students at SDN Sunyaragi 1 in the 2024/2025 academic year.

**Keywords:** Flat geometry material, Instructional media, Learning outcomes, mathematics

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dengan bantuan media konkret berbasis game edukasi yaitu media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar) bagi peserta didik kelas III di SDN Sunyaragi 1 tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dan rendahnya minat belajar peserta didik pada pelajaran Matematika. Hal tersebut dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan model Kemmis and Mc. Targgart. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas III yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data adalah teknik tes. Instrumen penelitian dengan menggunakan butir soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Teknik analisis data yang peneliti laksanakan yaitu secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan rerata dan ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika pada materi bangun datar. Berdasarkan analisis data yang telah peneliti laksanakan, diperoleh hasil

penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada pra-siklus dengan rata-rata hasil belajar sebesar 56,56 termasuk kedalam kategori cukup dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 40,63%. Pada tahapan siklus 1, rata-rata hasil belajar peserta didik 66,56 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 59,38%. Hasil ketuntasan belajar tersebut masih kurang memuaskan, sehingga perlu dilakukannya perbaikan. Peneliti melakukan refleksi dan lebih memanfaatkan media papeda dalam proses pembelajaran. Pada tahapan siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 86,63 termasuk kedalam kategori sangat baik dan persentase ketuntasan belajar 100%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret berbasis game edukasi yaitu media papeda (Papan Pengetahuan Bangun datar) dapat meningkatkan hasil belajar mata matematika pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas III di SDN Sunyaragi 1 tahun pelajaran 2024/2025.

**Kata kunci:** Bangun datar, Media pembelajaran, Hasil belajar, Matematika

---

**Received** 16 April 2025; **Accepted** 3 Mei 2025; **Published** 10 Mei 2025

**Citation:** Fitriani, S.N., Sugesti, I., Amanah, Sudarnati. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Bantuan Media Konkret Berbasis Game Edukasi (Media Papeda) di Kelas III SDN Sunyaragi 1 Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (02), 368-376.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana untuk dapat menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memanusiakan manusia (Mahmudi, 2023). Tujuan dari adanya pendidikan yaitu untuk menggali dan meningkatkan potensi dari setiap individu melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang akan melibatkan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pendidikan terdiri dari beberapa tingkatan, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), Perguruan Tinggi Negeri (PTN). Pada jenjang pendidikan anak Sekolah Dasar, peserta didik sangat membutuhkan hal-hal kongkret atau nyata. Sesuai dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik di Sekolah Dasar masih berada pada tahap operasional kongkret, dimana mereka baru memiliki kemampuan berfikir yang terbatas terhadap objek kongkret (Novitasari, 2023). Pada tahap ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika guru mampu menampilkan hal-hal kongkret sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Terlebih lagi dalam pembelajaran matematika, mereka membutuhkan daya konsentrasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal itu dikarenakan pembelajaran matematika mengajarkan berbagai konsep yang harus dipahami dan diimplementasikan dalam berbagai jenis soal yang akan disajikan oleh guru. Oleh karena itu, peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar sangat membutuhkan media pembelajaran kongkret terlebih pada mata pelajaran matematika.

Dalam dunia pendidikan, seorang guru sangat berperan penting untuk meningkatkan potensi peserta didik. Meskipun saat ini sistem pembelajaran tidak terfokus kepada guru, tetapi guru tetap menjadi sosok fasilitator utama dalam pembelajaran. Guru juga harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Proses pembelajaran bermakna adalah proses pembelajaran yang membuat peserta didik merasa nyaman dalam belajar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Banyak sekali yang harus dipertimbangkan oleh seorang guru apabila ingin mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Beberapa diantaranya yaitu bagaimana menentukan strategi pembelajaran yang dapat diterima oleh peserta didiknya, bagaimana pemilihan metode pembelajaran yang sesuai, bagaimana membuat suasana kelas yang nyaman, bagaimana untuk selalu menarik perhatian peserta didik agar selalu fokus dalam proses pembelajaran. Mengingat peserta didik di Sekolah Dasar mudah merasa bosan, sehingga sebagai seorang guru harus mampu menarik dan meningkatkan minat belajar peserta didik terlebih dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah suatu pembelajaran yang mengajarkan terkait konsep-konsep nyata dalam kehidupan sehari-hari. Konsep dalam matematika itu sulit dipahami, sedangkan pada umumnya peserta didik berfikir melalui hal yang kongkret menuju ke hal-hal yang abstrak. Fakta dilapangan ternyata pembelajaran matematika masih menjadi salah satu pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik. Pembelajaran matematika dinilai sebagai mata pelajaran yang sangat menakutkan. Hal itu dikarenakan peserta didik merasa kesulitan untuk belajar materi baru atau konsep-konsep baru yang diajarkan oleh guru mereka. Selain itu, mereka merasa bosan dengan proses pembelajaran yang masih berbasis konvensional (ceramah). Pembelajaran yang masih menerapkan metode konvensional saja tanpa bantuan media pembelajaran dinilai sangat membosankan. Beberapa kesulitan tersebut dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran matematika. Proses pembelajaran itu sangat bergantung kepada seorang guru. Dimana guru harus mampu mengondisikan kelas dengan baik, membuat peserta didik nyaman untuk belajar di dalam kelas, dan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Aprillia *et al.* (2022). Penelitian tersebut berjudul, "Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku (Geoboard) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 di SD Negeri Sumberbulu". Hasil dari

penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media papan berpaku dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya hasil yang diperoleh pada pengujian pretest dan posttest. Pada saat pelaksanaan pretest nilai rata-rata siswa sebesar 50. Kemudian peneliti tersebut melaksanakan posttest dengan nilai rata-rata menjadi 70.

Temuan penelitian terdahulu yang selanjutnya dilakukan oleh Farulyan *et al.* (2024). Apenelitian tersebut berjudul, "Penggunaan Kertas Origami untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD". Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata 80,9, namun masih terdapat 10 siswa yang belum mencapai KKM. Selanjutnya peneliti menenmpuh siklus II dengan rata-rata nilai yaitu 90,1 dan seluruh siswa telah mencapai KKM. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan origami sebagai media pembelajaran dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar di kelas III Sekolah dasar.

Penelitian yang relevan yang selanjutnya yaitu milik Jumirah *et al.* (2024) dengan judul, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media POP UP BOOK Materi Bangun Datar pada Kelas III di SD Negeri Janten Tahun Pelajaran 2023/2024". Hasil penelitian tersebut menunjukkan pada siklus I mendapatkan nilai persentase ketuntasan yaitu 56%. Untuk siklus II dengan nilai persentase ketuntasan yaitu 90,90%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Pop Up Book dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 pada materi bangun datar. Melalui beberapa temuan penelitian terdahulu yang relevan tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar matematika terutama pada materi kelas 3 yaitu bangun datar.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika di salah satu Sekolah Dasar di Cirebon yaitu SDN Sunyaragi 1 pada tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa 50% peserta didik kelas III memperoleh nilai ulangan matematika dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik kurang menguasai pengetahuan yang dimilikinya. Tidak hanya itu, Mereka lebih sering bermain sendiri dan kurang termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kesehariannya guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas III di SDN Sunyaragi 1.

Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam menyampaikan materi matematika kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan serta memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, serta minat peserta didik untuk belajar (Anggraini, 2023). Dalam proses pembelajaran matematika sangat membutuhkan media, karena dengan memanfaatkan media peserta didik akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru (Ningrum, 2024). Penggunaan media pembelajaran mampu merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik untuk belajar (Mahmudi, 2023). Selain itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan apa yang sedang dia pelajari. Terlebih terhadap pembelajaran matematika yang bersifat konkret, dengan penggunaan media pembelajaran konkret diharapkan mampu mempermudah konsep pemahaman peserta didik.

Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku pada peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan, tidak hanya dalam salah satu aspek saja (Muzakki, 2022). Sebagai seorang guru, untuk dapat mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan, perlu adanya penilaian terhadap semua aspek yaitu aspek afektif, aspek psikomotor, dan aspek kognitif. Pada penelitian ini, fokus yang diambil hanya hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif atau aspek pengetahuan saja. Tujuan dari adanya penelitian ini yaitu untuk menganalisis peningkatan hasil belajar matematika pada materi bangun datar dengan bantuan media konkret berbasis game edukasi yaitu

media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar) untuk peserta didik kelas III di SDN Sunyaragi 1 tahun pelajaran 2024/2025.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu proses penelitian yang dilakukan oleh seorang guru melalui refleksi diri yang bertujuan untuk meningkatkan kinerjanya (Muzakki, 2022). Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan model penelitian Kemmis and Targgart. Penelitian ini dilaksanakan melalui kolaborasi antara guru kelas III SDN Sunyaragi 1 dengan peneliti sendiri. Proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan model penelitian Kemmis and Targgart yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Tahap perencanaan merupakan suatu tahapan dimana peneliti harus menganalisis permasalahan belajar peserta didik terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan untuk tahapan pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan peneliti berusaha untuk melakukan upaya perbaikan, peningkatan atau melakukan perubahan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi dengan mengisi lembar observasi. Kegiatan observasi ini dilakukan secara langsung bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Tahap akhir dari penelitian ini yaitu dengan melakukan refleksi berdasarkan hasil yang diperoleh ketika melakukan observasi selama proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis hasil tindakan yang sudah dilaksanakan pada siklus I. Kemudian, jika ditemukan kendala dalam pelaksanaan siklus I akan dilanjutkan untuk menempuh siklus II. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika dalam materi bangun datar menggunakan media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sunyaragi 1 pada tahun pelajaran 2024/2025. Lebih tepatnya yaitu peserta didik kelas III di SDN Sunyaragi 1. Jumlah responden pada kelas III ini yaitu 32 peserta didik. Peserta didik perempuan 17 anak dan 15 peserta didik laki-laki. Sekolah Dasar ini terletak di Kecamatan Sunyaragi, Kota Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu butir soal pilihan ganda. Soal tersebut berjumlah 10 butir soal, Setiap soal diberikan bobot 10. Skor maksimal yang akan diperoleh yaitu 100. Perolehan data pada akhir siklus dihitung kemudian dipersentase. Tidak hanya itu, peneliti juga menghitung skor rata-rata pada setiap siklusnya. Sedangkan untuk analisis data observasi yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk deskriptif. Berikut ini merupakan rumus untuk menghitung rata-rata yaitu sebagai berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean = Rata-rata

$\sum$  = Tanda jumlah

X = Nilai mentah yang dimiliki subyek

N = Banyaknya subyek yang memiliki nilai

Sedangkan untuk menghitung persentase peserta didik yang tuntas KKM digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Tuntas}}{\text{Jumlah Peserta didik}} \times 100\%$$

Berikut ini adalah kategorisasi tingkat keberhasilan peserta didik sebagaimana yang dikembangkan oleh Arikunto dalam Afifah dan Hartatik (2019) dalam (tasya, 2024):

**Tabel 1. Kategori Tingkat Keberhasilan Belajar Peserta Didik**

No.	Rentang Persentase Hasil Belajar Peserta Didik	Kategori
1.	80% - 100%	Sangat baik
2.	66% - 79%	Baik
3.	56% - 65%	Cukup
4.	40% - 55%	Kurang
5.	<39%	Sangat kurang

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Sunyaragi 1 pada mata pelajaran matematika, materi bangun datar dengan bantuan media kongkret yaitu media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar) untuk mengidentifikasi seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik yang akan dilaksanakan dalam beberapa siklus. Kegiatan siklus tersebut dilaksanakan secara bertahap yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Dimana pada setiap siklus memiliki tingkatan hasil yang berbeda-beda. Berikut ini merupakan analisis hasil belajar peserta didik dalam setiap siklusnya.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini saya menggunakan media kongkret yaitu media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar). Tetapi sebelum memanfaatkan media kongkret tersebut, saya melakukan proses pembelajaran secara konvensional terlebih dahulu pada tahap prasiklus. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur sudah sejauh mana pengetahuan peserta didik di kelas III SDN Sunyaragi 1 terkait materi bangun datar sebelum penerapan media papeda dalam proses pembelajaran di siklus 1 nanti. Berikut ini merupakan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik pada tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II.

**Tabel 2. Data hasil belajar peserta didik**

Keterangan	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	56,56	66,56	86,63
Nilai Tertinggi	90	100	100
Nilai Terendah	10	30	70
Jumlah nilai keseluruhan	1810	2130	2580
Tuntas	13	19	32
Tidak tuntas	19	13	0
Jumlah nilai tuntas	960	1470	2580
Persentase tuntas	40,63 %	59,38 %	100%
Persentase tidak tuntas	59,38 %	40,63 %	0%
Peningkatan	-	19 %	40,62%

## PEMBAHASAN

Tahap pra-siklus merupakan tahapan sebelum peneliti melakukan perlakuan/ treatment. Perlakuan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media konkret dalam proses pembelajaran. Pada pra-siklus, peneliti melakukan proses pembelajaran secara langsung dengan metode konvensional (ceramah) dan model pembelajaran PBL. Peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas 3 SDN Sunyaragi 1 dengan jumlah peserta didik 32 anak. Pada tahap ini peserta didik hanya mendengarkan penjelasan terkait materi bangun datar dengan bantuan media papan tulis, spidol, dan buku cetak saja. Setelah itu, peserta didik diberikan soal untuk menyelesaikan soal pretest. Tujuan dari tes pretest ini adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik kelas 3 dalam materi bangun datar. Nilai pretest menunjukkan 0 sebagai nilai terendah dan 100 sebagai nilai tertinggi. Kemudian, peserta didik Hasil observasi untuk hasil belajar peserta didik pada tahap pra-siklus (Tabel 1.) menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN Sunyaragi 1 kota Cirebon pada mata pelajaran matematika materi bangun datar memperoleh nilai rata-rata yaitu 56,56. Hal tersebut termasuk kedalam kategori cukup, karena masih masuk kedalam rentang nilai persentase 56% - 65%. Untuk hasil persentase ketuntasan belajar yang

diperoleh pada pra-siklus ini yaitu 40,63%. Persentase tersebut termasuk kedalam kategori kurang (belum berhasil). Melihat hal itu, peneliti kemudian melakukan tindak lanjut dengan melaksanakan siklus I. Setelah pretest selesai, maka langkah berikutnya yaitu melakukan proses pembelajaran dengan perlakuan/ treatment. Dalam penelitian ini menggunakan media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar).

Pada siklus I, peneliti melakukan proses pembelajaran di kelas yang sama yaitu kelas 3 SDN Sunyaragi 1 dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar dan dilakukan secara langsung. Tetapi berberda dengan tahapan sebelumnya, di tahap ini peneliti menggunakan metode ceramah, model pembelajaran PBL, dan dibantu oleh media konkret yaitu media Papeda (Papan Pegetahuan Bangun Datar). Hasil belajar yang diperoleh dari adanya siklus I ini yaitu memperoleh rata-rata 66,56, dengan nilai persentasi ketuntasan hasil belajar 59,38%. Dalam tahap ini proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar sudah terlihat lebih meningkat dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Tetapi, hasil tersebut masih kurang memuaskan. Untuk itu, peneliti melakukan tindak lanjut dengan menempuh siklus selanjutnya.

Pada siklus II tindakan yang dilakukan sama persis dengan siklus I yaitu dengan menggunakan metode konvensional (ceramah), model pembelajaran PBL, dan memanfaatkan media konkret berupa media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar). Hasil belajar peserta didik pada tahap ini terlihat meningkat dibandingkan dengan hasil belajar yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya yaitu pra-siklus dan siklus I. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada tahap ini yaitu 86,63 dengan hasil persentase ketuntasan belajar 100%. Persentase tersebut sudah termasuk ke dalam kategori ketuntasan belajar yang sangat baik.

**Gambar 1.** Penggunaan Media Papeda



Media papeda (Papan Pegetahuan Bangun Datar) merupakan suatu media konkret berbasis game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika tepatnya untuk materi bangun datar. Media ini dapat digunakan untuk membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih menarik pada materi bangun datar. Bentuk media papeda hampir mirip seperti papan catur yang memiliki beberapa kotak dengan kombinasi 2 warna yang berbeda. Di sini peneliti mengambil warna pink dan warna kuning. Di bagian atas papan ini terdapat beberapa bentuk bangun datar yang berwarna-warni. Kemudian di bagian bawah terdapat kantong kesempatan yang berisi pertanyaan terkait materi bangun datar yang sedang diajarkan oleh guru. Media ini juga memerlukan sebuah dadu dan pines sterofom/ spidol dalam penerapannya. Dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh peserta didik. Sedangkan pines sterofom/ spidol digunakan sebagai tanda bahwa peserta didik sudah menjalankan media konkret berbasis game edukasi tersebut.

**Gambar 2.** Media Konkret Berbasis Game Edukasi (Media Papeda)



Berikut ini merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk memainkan media papeda :

1. Guru mempersiapkan media papeda terlebih dahulu di depan kelas (di tempel di papan tulis).
2. Kemudian guru menunjuk peserta didik secara acak untuk memainkan media papeda di depan kelas.
3. Peserta didik menggulirkan dadu, jumlah dadu digunakan untuk menjalankan pines steroform yang ada di papan.
4. Apabila peserta didik berhenti di kotak berwarna kuning, maka mereka akan mendapatkan pertanyaan dari guru. Tetapi jika peserta didik berhenti di papan berwarna pink, maka mereka harus mengambil selembar kertas di kotak kesempatan.
5. Apabila peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang disajikan dengan benar, maka guru dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik. Apresiasi di sini bisa berupa pujian maupun dengan memberikan bintang prestasi. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bintang prestasi.
6. Apabila peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan yang disajikan dengan benar, guru tetap memberikan apresiasi kepada peserta didik tetapi hanya berupa tepuk tangan. Hal tersebut dilakukan guru untuk mengapresiasi peserta didik karena sudah berani tampil ke depan kelas.
7. Begitu seterusnya, sesuai dengan waktu yang ditentukan oleh guru.

Kelebihan dari media papeda ini yaitu dapat mempermudah pemahaman konsep pada peserta didik dalam belajar materi bangun datar, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran matematika terutama materi bangun datar, mampu meningkatkan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran, mampu menumbuhkan kerjasama dan interaksi sosial peserta didik. Sesuai dengan paparan sebelumnya, terdapat perbedaan antara proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional (ceramah) saja dengan proses pembelajaran yang juga memanfaatkan media konkret berbasis game edukasi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar) dapat meningkatkan hasil belajar mata matematika pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas III di SDN Sunyaragi 1 tahun pelajaran 2024/2025.

## **SIMPULAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menunjukkan bahwa dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan media papeda (Papan Pengetahuan Bangun Datar) dapat meningkatkan hasil belajar mata matematika pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas III di SDN Sunyaragi 1 tahun pelajaran 2024/2025. Hasil belajar peserta didik pada pra-siklus memiliki persentase ketuntasan belajar 40,63% dengan rata-rata 56,56. Pada tahapan siklus 1, rata-rata hasil belajar peserta didik 66,56 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 59,38%. Hasil ketuntasan belajar tersebut masih kurang memuaskan, sehingga perlu dilakukannya perbaikan. Peneliti melakukan refleksi dan lebih memanfaatkan media papeda dalam proses pembelajaran. Pada tahaan siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 86,63 termasuk kedalam kategori sangat baik dan persentase ketuntasan belajar 100%. Dari hasil penelitian ini menunjukkan mampu membantu peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika terutama pada materi bangun datar dapat dibantu dengan media konkret berbasis game edukasi yaitu media papeda.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Ali, A. M. (2023). Analisis penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika kelas 2 materi pengukuran di SD Supriyadi 02 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4140-4150.
2. Novitasari, K. A., Januar, H., Suneki, S., & Tunjungsari, D. R. (2023). Media Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1500-1506.
3. Aprilia, A., Faizah, K., & Lestari, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku (Geoboard) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Mata Pelajaran Matematika Di SD Negeri 1 Sumberbulu. *AT TA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 073-083.
4. Farulyan, N., Rahmawati, S., pr Alfiqri, M., Saputra, D., Kharanza, Y., Rohani, S., & Hopeman, T. A. (2024). Penggunaan Kertas Origami untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(2), 872-882.
5. Jumirah, U., Musyadad, F., & Trisnani, N. (2024). 21 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pop Up Book Materi Bangun Datar Pada Kelas III di SD Negeri Janten Tahun Pelajaran 2023/2024. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1).
6. Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(2), 125-131.
7. Ningrum, H. P., Retno, R. S., & Widyaningrum, W. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kanbil (Kantong Bilangan) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Pangongangan Kota Madiun. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 3, No. 3, pp. 103-108).
8. Muzakki, M., Pajrini, A., & Mawati, Y. T. (2022). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan media batang napier kelas III sekolah dasar negeri 90/II Talang Pantai Kecamatan Bungo Dani. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 39-59.
9. Putri, T. N. (2024, October). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas 2 di SDN Bandulan 03. In *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 1773-1782).

## PROFIL SINGKAT

**Sindy Novita Fitriani** merupakan salah satu mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang II tahun 2024 di Universitas Muhammadiyah Cirebon. Saya sedang menempuh PPG Prajabatan di prodi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Saya melaksanakan kegiatan PPL di SDN Sunyaragi 1. Kegiatan tersebut diselenggarakan oleh kampus Universitas Muhammadiyah Cirebon.

**Ikariya Sugesti** merupakan salah satu dosen Pendidikan Profesi Guru (PPG), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Muhammadiyah Cirebon. Selain itu, beliau merupakan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) saya selama kegiatan PPL di SDN Sunyaragi 1.

**Amanah** merupakan guru kelas IV di SDN Sunyaragi 1. Beliau adalah guru pamong bagi mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Cirebon selama saya dan teman-teman melaksanakan kegiatan PPL di SDN Sunyaragi 1.

**Sudarnati** adalah guru kepala sekolah SDN Sunyaragi 1. Beliau merupakan sosok yang sangat bertanggungjawab atas amanat yang telah diberikan kepadanya yaitu sebagai kepala sekolah SDN Sunyaragi 1. Tidak hanya sekedar memberikan instruksi saja, tetapi beliau juga memberikan contoh yang sangat baik bagi Bapak/Ibu guru serta karyawan yang ada di SDN Sunyaragi 1.