

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SEGITIGA JOKOWI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 09 LUNANG

Aisyah Nurul Aulia¹, Ari Aprilia Dwiana²

^{1,2} Universitas Rokania, Indonesia

Email: aisyahnurulaulia081217@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.839>

Sections Info

Article history:

Submitted: 10 September 2025

Final Revised: 15 September 2025

Accepted: 19 September 2025

Published: 25 September 2025

Keywords:

Visual Media

Mathematics

Distance

Speed And Time



ABSTRAK

Mathematics lessons in elementary school are synonymous with difficult lessons, especially in distance, speed and time materials. This is evidenced by the results of a pre-research questionnaire which showed that 60% of students did not like mathematics lessons. Therefore, a visual learning medium that attracts students' interest is needed. This study aims to find out the extent to which the application of Jokowi's triangle media can improve students' mathematics learning outcomes. This research was conducted with a type of classroom action research with qualitative and quantitative approaches (mixed methods). The data collection tools used are observation sheets, tests and documentation, this research was carried out in two cycles. Based on the results in the first cycle, it shows that the average student score is 68.5 with a percentage of 70.83% of students achieving the minimum completeness criteria (KKM), which has shown a slight increase compared to before using the Jokowi triangle media. Then improvements were made to the plan and implementation in the second cycle, it was found that the average student score increased significantly to 84.5 with 87.5% of students achieving the minimum completeness criteria (KKM). Based on the results of the study, the application of Jokowi's triangle learning media is said to be feasible to help improve students' mathematics learning outcomes and get positive responses from teachers and students.

ABSTRAK

Pelajaran matematika di sekolah dasar identik dengan pelajaran yang sulit, terutama pada materi jarak, kecepatan, dan waktu. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket pra-penelitian yang menunjukkan bahwa 60% siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran visual yang dapat menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media segitiga Jokowi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed methods). Alat pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Berdasarkan hasil pada siklus pertama, menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 68,5 dengan persentase 70,83% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang telah menunjukkan sedikit peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan media segitiga Jokowi. Kemudian setelah dilakukan perbaikan pada perencanaan dan pelaksanaan di siklus kedua, diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa meningkat secara signifikan menjadi 84,5 dengan 87,5% siswa mencapai KKM. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran segitiga Jokowi dinyatakan layak untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa serta mendapatkan respon positif dari guru dan siswa.

Kata kunci: Media Visual, Matematika, Jarak, Kecepatan Dan Waktu.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan media pembelajaran visual dalam Matematika telah menunjukkan fenomena yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Media visual seperti diagram, grafik, animasi dan aplikasi interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami struktur dan hubungan antar konsep matematika. Penelitian menunjukkan bahwa representasi visual memungkinkan siswa untuk melihat dan memanipulasi objek matematika yang meningkatkan pemahaman mereka. Hal ini terutama bermanfaat dalam pembelajaran Jarak dan Kecepatan, yang seringkali sulit dipahami dan siswa sulit menghafal rumus-rumus tersebut jika hanya disampaikan dalam bentuk teks atau simbol.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang menggunakan gambar dan visualisasi dapat membuat materi lebih menarik dan mudah diakses oleh berbagai jenis siswa, termasuk mereka yang memiliki gaya belajar visual, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konsep matematika dan melihat hasil perubahan secara langsung, yang mempercepat proses pemahaman dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Fenomena ini telah diakui dalam berbagai studi yang menunjukkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa yang belajar melalui media visual.

Tantangan dalam penggunaan media visual di kelas tetap ada, terutama terkait dengan ketersediaan teknologi dan keterampilan guru dalam memanfaatkannya. Media visual memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai, yang mungkin tidak selalu tersedia di semua sekolah, terutama di daerah dengan keterbatasan teknologi. Selain itu, efektivitas media visual sangat bergantung kepada kemampuan guru dalam mengintegrasikan alat ini ke dalam strategi pembelajaran yang sesuai, oleh karena itu pelatihan bagi pendidik menjadi kunci agar pemanfaatan media visual dapat memberi dampak positif yang optimal terhadap pemahaman matematika siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran visual dalam matematika memang memberikan banyak manfaat, namun tidak lepas dari berbagai masalah yang dapat memengaruhi efektivitasnya. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan atau menciptakan media pembelajaran visual dan juga keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi akses internet untuk mencari tahu media-media pembelajaran terbaru dan menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan ketidakmerataan dalam pemanfaatan media visual di kalangan siswa, yang pada akhirnya berdampak pada kesenjangan pendidikan antar daerah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hartojo dan Kusumawati (2020) masalah akses ini adalah kendala besar dalam implementasi teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah dengan sumber daya terbatas.

Masalah lainnya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dalam pembelajaran matematika kelas 5 SD. Penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika memerlukan pemahaman yang baik tentang bagaimana media tersebut dapat memperkuat pemahaman konsep, serta bagaimana mengatasi potensi kebingungannya. Tanpa pelatihan yang cukup, guru mungkin akan kesulitan untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal, bahkan mungkin menggunakannya dengan cara yang tidak mendukung tujuan pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Taufik dan Suryani (2021), ditemukan bahwa banyak guru yang belum terbiasa menggunakan media visual secara optimal, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Masalah lain yang sering dihadapi adalah ketergantungan pada media visual yang mungkin

berlebihan dan mengabaikan aspek pembelajaran lainnya, seperti latihan atau diskusi. Media visual dapat menjadi alat yang sangat membantu, tetapi jika tidak diimbangi dengan pendekatan pembelajaran yang holistik, seperti penguatan konsep melalui latihan soal atau pembahasan kelompok, pemahaman siswa dapat terhambat. Seperti yang dijelaskan oleh Sudjana (2020), meskipun media visual dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi, tanpa pendekatan yang berimbang, hasil belajar yang dicapai bisa jadi tidak maksimal. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media visual secara bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Fakta literatur pemanfaatan media visual dalam pendidikan matematika telah menjadi topik yang banyak dibahas dalam literatur pendidikan. Media visual seperti gambar, diagram, grafik, simbol dan animasi, diakui sebagai alat yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dipahami dalam bentuk verbal atau simbolik. Menurut penelitian oleh Supatminingsih et al (2021), temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan hasil belajar peserta didik, artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan apabila ia belajar menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memilih tipe belajar visual, akan lebih memperoleh keuntungan bila belajar menggunakan media visual seperti, gambar, diagram, grafik, simbol dan animasi. Hal ini dikarenakan media visual membantu siswa untuk melihat hubungan antar konsep dan membuat pembelajaran menjadi lebih konkret.

Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Dalam kajian yang dilakukan oleh Alessi dan Trollip (2012), ditemukan bahwa media visual tidak hanya mempercepat pemahaman siswa, tetapi juga dapat menarik minat mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berbasis pada visualisasi membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi dengan materi melalui eksplorasi dan manipulasi objek matematika. Hal ini membuka peluang bagi siswa untuk belajar mandiri dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Literatur juga mencatat bahwa efektivitas media visual sangat bergantung pada cara guru mengintegrasikan alat tersebut dalam pengajaran. Menurut penelitian oleh Clark dan Mayer (2011), meskipun media visual dapat mempercepat proses pemahaman, penggunaannya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media visual yang tidak terstruktur atau tidak relevan dengan materi dapat menyebabkan kebingungannya, yang beresiko mengurangi pemahaman siswa. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan media visual secara tepat dan efektif sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Urgensi dari penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran visual dalam matematika sangat besar, mengingat peran penting media visual dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang kompleks. Dengan semakin berkembangnya teknologi dan meningkatnya minat terhadap pembelajaran berbasis multimedia, penelitian ini akan memberikan wawasan tentang cara terbaik dalam mengimplementasikan media visual di kelas. Hal ini akan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga penting untuk menggali tantangan yang ada, seperti kurangnya pengetahuan akses teknologi dan keterampilan guru, agar solusi yang lebih

efektif dapat ditemukan untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut.

Berdasarkan analisis latar belakang,peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Segitiga Jokowi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 09 Lunang”. Rumusan masalah yang menjadi fokus adalah “Apakah Penerapan Media Pembelajaran Segitiga Jokowi Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 09 Lunang?”. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui sejauh mana penerapan media pembelajaran segitiga jokowi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 09 Lunang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif (*Mix Methods*) ,dengan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari Lembar Observasi Siswa dan Lembar Observasi Guru,untuk menganalisis data tersebut,peneliti menggunakan model interaktif *Milles and Huberman* dan data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari masing-masing siklus. Hasil tes matematika siswa dinilai berdasarkan rumusan berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai Matematika Siswa

F = Jumlah Jawaban Yang Benar

N = Jumlah Soal

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 09 Lunang yang terdiri dari 24 orang siswa,dengan rincian 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah terutama dalam materi jarak dan kecepatan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 09 Lunang,desa Marga Mulya,Nagari Lunang Tiga,Kecamatan Lunang,Kabupaten Pesisir Selatan.

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus,dalam masing-masing siklus terdapat empat tahapan yaitu Perencanaan,Pelaksanaan,Observasi,dan Refleksi.

Diagram Alir Prosedur Penelitian Tindakan Kelas



Gambar 1: Diagram Alir Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi, Tes Hasil Belajar dan Angket atau Kuesioner. Lembar Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran, interaksi mereka dengan media dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Tes hasil belajar adalah tes tertulis yang diberikan setelah setiap siklus untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi jarak dan kecepatan, tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian yang menguji konsep-konsep yang telah diajarkan. Dan Angket atau Kuesioner digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan media pembelajaran segitiga jokowi serta untuk mengukur tingkat kepuasan dan motivasi mereka dalam pembelajaran matematika.

Teknik pengambilan data dilakukan dalam tiga metode yaitu Lembar Observasi, Tes dan Dokumentasi. Lembar Observasi peneliti merancang dua jenis lembar observasi yaitu lembar observasi siswa dan lembar observasi guru, lembar observasi guru meliputi kompetensi guru dalam menyampaikan pelajaran terutama penugasan dan implementasi media pembelajaran segitiga jokowi selama proses pemberian tindakan. Sedangkan lembar observasi siswa meliputi observasi mengenai kedisiplinan siswa selama diberikan tindakan, kemampuan dan partisipasi siswa dalam implementasi media pembelajaran segitiga jokowi dalam pembelajaran matematika dan aspek-aspek lainnya yang mendukung kesuksesan pembelajaran di kelas. Tes adalah memberikan tes kepada siswa setelah siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa. Pemberian tes berupa seperangkat soal matematika berbentuk essay yang diambil dari buku LKS dan buku paket pembelajaran. Dan dokumentasi yaitu mengambil foto atau video kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama penelitian. Dokumentasi diperlukan untuk merekam kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran yakni berupa gambar. Peneliti akan mendokumentasikan semua hasil tes dan observasi pada bagian lampiran laporan penelitian, selain sebagai pelengkap penelitian, dokumentasi juga berguna sebagai pendukung keautentikan pelaksanaan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran segitiga jokowi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 09 Lunang. Berdasarkan hasil observasi awal analisis nilai ulangan harian matematika, diperoleh data bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep materi jarak dan kecepatan masih rendah. Dari total 24 siswa, hanya 9 orang (39%) yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan sisanya 15 orang siswa (64%) belum mencapai KKM. Selain itu, dari hasil wawancara dengan guru kelas V diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif berupa hasil tes (pretest dan posttest) yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran segitiga jokowi. Hasil pretest menunjukkan bahwa hasil nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media segitiga jokowi adalah 62,4, sedangkan setelah media ini diterapkan nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84,7. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media terhadap hasil belajar matematika siswa.

Hasil analisis data kualitatif dikumpulkan melalui observasi aktifitas siswa, wawancara dengan guru dan siswa serta dokumentasi selama proses pembelajaran. Berdasarkan observasi, terlihat keterlibatan siswa dalam proses belajar terutama saat menggunakan media segitiga jokowi yang bersifat visual dan interaktif. Siswa tampak lebih

antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami konsep rumus jarak, kecepatan dan waktu.

Wawancara dengan guru menyebutkan bahwa media segitiga jokowi sangat membantu menjelaskan materi secara konkret dan kontekstual, serta menumbuhkan minat siswa terhadap matematika. Sementara itu, siswa mengatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar dengan media ini karena bentuknya menarik, mudah dipahami dan mudah untuk dihafalkan rumusnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 09 Lunang melalui penerapan media segitiga jokowi.

Siklus I :

- Perencanaan tindakan : pada tahap ini peneliti merancang RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang mengintegrasikan media segitiga jokowi dalam materi Jarak, Kecepatan dan Waktu. Media ini dirancang berbentuk segitiga dengan simbol huruf J, K, dan W, dimana huruf J artinya yaitu Jarak, huruf K artinya Kecepatan dan Huruf W artinya Waktu.
- Pelaksanaan : kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP. Guru memperkenalkan segitiga jokowi menjelaskan materi dengan media tersebut lalu siswa melakukan latihan soal dengan menggunakan bantuan media, namun sebagian siswa masih sulit mengaitkan media dengan soal yang diberikan.
- Observasi : hasil observasi siswa menunjukkan bahwa partisipasi siswa masih tergolong sedang. Beberapa siswa tertarik menggunakan media, tetapi belum semua aktif bertanya atau mengerjakan tugas secara mandiri. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68,5 dengan 70,83% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1. Tabel rata-rata siswa tuntas dan belum tuntas

Kategori	Kriteria Nilai	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	≥ 70	17 siswa	70,83%
Belum Tuntas	< 70	7 siswa	29,17%

- Refleksi : Refleksi menunjukkan bahwa perlu dilakukan perbaikan dalam teknik penggunaan media dan pemberian soal yang lebih bervariasi, juga diperlukan pendekatan yang lebih interaktif agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Siklus II :

- Perencanaan : perbaikan dilakukan dengan menyempurnakan RPP, menambah variasi soal serta menyiapkan strategi belajar yang lebih melibatkan siswa untuk lebih aktif seperti diskusi kelompok dengan bantuan media dan permainan edukatif berbasis media segitiga jokowi.
- Pelaksanaan : pembelajaran dilakukan dengan metode yang lebih interaktif, serta dengan kerjasama dengan guru kelas, kemudian siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan diberi tugas memecahkan soal dengan bantuan media. Guru memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan.
- Observasi : observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa secara signifikan, siswa lebih aktif berdiskusi, bertanya dan mampu menjelaskan konsep rumus kecepatan, jarak dan waktu dengan bantuan media. Media segitiga jokowi

berhasil menarik minat dan mempermudah pemahaman konsep matematika. Nilai rata-rata siswa pada akhir siklus II meningkat menjadi 84,5 dengan 91% siswa mencapai KKM.

Tabel 2. Tabel rata-rata siswa tuntas dan belum tuntas

Kategori	Kriteria Nilai	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	≥ 70	21 siswa	87,5%
Belum Tuntas	< 70	3 siswa	12,5%

- d. Refleksi : Refleksi siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media segitiga jokowi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian dihentikan pada siklus II karena Indikator keberhasilan telah tercapai.

Pembahasan

Berdasarkan pada tahap implementasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 09 Lunang pada siswa kelas V, maka peneliti menyatakan bahwa media segitiga jokowi sangat layak digunakan pada mata pelajaran matematika materi jarak, kecepatan dan waktu pada kelas V, karna selain meningkatkan hasil belajar siswa, media segitiga jokowi juga dapat memberikan motivasi dan membuat siswa lebih paham mengenai konsep-konsep rumus dalam matematika.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media segitiga jokowi dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD Negeri 09 Lunang mampu meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media segitiga jokowi, serta bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan ini tidak terlepas dari karakteristik media segitiga jokowi yang bersifat konkret, sederhana, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Media ini membantu siswa dalam memahami konsep matematika, khususnya materi jarak, kecepatan dan waktu, dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan media segitiga jokowi juga meningkatkan. Siswa lebih antusias, aktif berdiskusi dan berpartisipasi dalam menyelesaikan soal-soal latihan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nissaurasyidah et.al (2021), yang menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Dengan adanya motivasi yang lebih tinggi, siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru, penerapan media segitiga jokowi menjadikan siswa sebagai subjek aktif. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa terlibat langsung dalam proses menemukan konsep rumus jarak, kecepatan dan waktu. Hal ini sesuai dengan yang dianjurkan dalam kurikulum merdeka, dimana pengalaman belajar harus berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Annisa Berlian Rizky Oktavia, Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2021, yang juga melakukan penelitian dengan media pembelajaran segitiga jokowi pada kelas V berbasis android, menyatakan bahwa media sederhana berbasis permainan atau alat peraga dapat meningkatkan

pemahaman konsep matematika sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media segitiga jokowi tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif, tetapi juga berpengaruh terhadap aspek afektif (motivasi dan minat) dan psikomotor (keterampilan menggunakan media). Media ini sangat relevan digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, terutama pada materi yang dianggap sulit oleh siswa bila disampaikan secara abstrak tanpa bantuan media.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pada penerapan media segitiga jokowi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 09 Lunang. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media segitiga jokowi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II, yang mana pada siklus I yang peneliti lakukan, didapati nilai rata-rata siswa masih tergolong sedang yaitu 68,5 dengan persentase 70,83% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), kemudian dilakukan perbaikan perencanaan dan pelaksanaan penerapan media segitiga jokowi dalam pembelajaran, dan pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84,5 dengan persentase 91% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media segitiga jokowi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi kognitif (pemahaman konsep), afektif (motivasi dan minat), dan psikomotor (kemampuan menggunakan media). Dengan demikian, media segitiga jokowi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

REFERENSI

- Alessi, S. M. and S. R. T. (2011). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. 3rd ed. In *Massachusetts: Allyn & Bacon* (3rd ed.). Allyn & Bacon.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2012). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning: Third Edition*. In *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning: Third Edition*. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118255971>
- Djajadi, D. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis untuk Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung.
- Edianto, Darwis, M., & Ilhamuddin. (2022). Penelitian Relevan 1. In *Jurnal Matematika dan Aplikasinya (IJMA)* (Vol. 3, Issue 1, pp. 12-18).
- Hartojo, B., & Kusumawati, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87-99.
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, M., Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Maruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082632>
- Ma'rifah, S. (2018). 'HELPER' Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31-46.
- McNaughton, S. (2018). *The conditions of learning*. In *Being Skilled* (3rd ed.). New York Holt. Rinehart & Winston. <https://doi.org/10.4324/9781315108490-7>

- Nabillah, A., & Abadi, R. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(4)(1), 234-246.
- Nisaurreyidah, I., Soeteja, Z. S., & Prawira, N. G. (2021). Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. In *Gorga : Jurnal Seni Rupa* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27502>
- Prasetyo, H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 56-65.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Matematika dengan Media Visual*. Pustaka Pelajar.
- Sudjana, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Visual Bangun Ruang Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 34-47.
- Taufik, A., & Suryani, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media Visual untuk Pembelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 112-119.

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah

This article is licensed under:

