E-ISSN : 2579-9258
P-ISSN: 2614-3038

Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika
Volume 07, No. 1, December 2022 -March 2023, pp. 467-479

Pengembangan Media Papan Sipat-Siput pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Nabila Dita Hafshari [1]✉, Novanita Whindi Arini[2]

[1, 2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Jl. Tanah Merdeka No.20, Rambutan, Jakarta Timur, DKI Jakarta
ditaafshr.1@gmail.com

Abstract

This research was conducted because there are no learning media used in learning activities in schools, especially folding symmetry and rotational symmetry, learning resources only use teacher books and student books, learning only uses the lecture method so that it seems still conventional, the teacher only focuses on learning outcomes. without paying attention to students' creative thinking skills. The purpose of this study is to produce appropriate learning media to apply learning using the snail-snail board media on folding and rotary symmetry materials in class III SD Jatirahayu II Bekasi. This writing method uses the RnD method with the ADDIE model covering Analyze, design, develop, implement, and evaluate. The results of this study used the Big Test and Small Test with a value of 95% which qualified "Very Good". And it can be concluded that the Snail-Snail board media for Mathematics class III elementary school is declared suitable for use in supporting creative and innovative learning. The importance of the results of this study is that the existence of the snail-board learning media is expected to help educators in the learning process in the classroom so that students can better understand the material presented by the educator.

Keywords: Snail Board Media, Mathematics Learning

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena belum ada media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya materi simetri lipat dan simetri putar, sumber belajar hanya menggunakan buku guru dan buku siswa, pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah sehingga terkesan masih bersifat konvensional, guru hanya memfokuskan pada hasil belajar tanpa memperhatikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pembelajaran menggunakan media papan sipat-siput pada materi simetri lipat dan simetri putar pada kelas III SD Jatirahayu II Bekasi. Metode penulisan ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE meliputi Analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Hasil dari penelitian menggunakan Uji Besar dan Uji Kecil dengan nilai 95% yang berkualifikasi. “Sangat Baik”, dan dapat disimpulkan bahwa media papan Sipat-Siput untuk mata pelajaran Matematika kelas III sekolah dasar dinyatakan layak digunakan dalam menunjang pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif. Pentingnya hasil penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran papan sipat-siput diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran didalam kelas sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Kata kunci: Media Papan Sipat-Siput, Pembelajaran Matematika

Copyright (c) 2023 Nabila Dita Hafshari, Novanita Whindi Arini

✉ Corresponding author: Nabila Dita Hafshari
Email Address: ditaafshr.1@gmail.com (J Jl. Tanah Merdeka, Rambutan, Jakarta Timur, DKI Jakarta)
Received 07 July 2022, Accepted 06 February 2023, Published 08 February 2023
DoI: https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1643

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu kebijakan umum dalam membangin pendidikan di Indonesia. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, dengan pendidikan juga dapat mengmbangkan potensi pada anak didik atau manusia. Potensi diri yang terdapat pada setiap manusia di dunia pendidikan tertuang pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menjelaskan potensi diri yakni kemampuan, kekuatan yang terwujud ataupun tidak terwujud yang dimiliki oleh setiap manusia. Dari penjelasan UU tersebut

dapat disimpulkan bahwa peserta didik diharuskan untuk selalu mengembangkan potensi dirinya dengan proses pembelajaran yang tersedia. Proses pembelajaran yang baik yakni pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum pendidikan(Rahmawati, 2019). Haapasalo (2017) mengatakan bahwa kurikulum, pengajaran dan pembelajaran matematika sudah saatnya melakukan perubahan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman saat ini.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Matematika adalah raja dari semua ilmu, karena semua pelajaran pasti berkaitan dengan matematika. Dengan adanya matematika, mampu membuat seseorang berpikir lebih kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah serta berpikir logis. Walaupun matematika mempunyai banyak manfaat, tetapi faktanya hampir sebagian peserta didik tidak menyukai atau menganggap matematika sebagai salah satu pelajaran yang menakutkan. Parnabhakti & Ulfa (2020) menambahkan bahwa matematika merupakan ilmu yang kebenarannya mutlak, tidak dapat direvisi karena didasarkan pada deduksi murni yang merupakan kesatuan sistem dalam pembuktian matematika. Sistem deduksi itu menjelaskan bahwa dalam pembuktikan mateamtika, suatu proposisi dinyatakan bernilai benar apabila aksioma atau postulat yang mendasarinya juga benar.

Matematika disajikan berupa angka-angka, simbol, diagram, bangun datar, rumus dan garis, yamg dapat membuat peserta didik tidak paham dengan materi yang diajarkan. Peserta didik menganggap matematika merupakan pelajaran yang jsulit, tidak menyenangkan, dan berisi rumus-rumus saja. Hal ini membuat motivasi dan minat belajar siswa menjadi menurun, terutama siswa yang sejak awal tidak menggemari matematika. (Gani, 2015) Bagi sebagian peserta didik, matematika sering diasumsikan dengan hal yang berkonotasi negatif, mulai dari matematika sebagai ilmu yang sulit, ilmu hafalan tentang rumus, ilmu yang berhubungan dengan kecepatan hitung, sampai pada ilmu yang membosankan dan kaku. (Fais et al., 2019) Asumsi tersebut semakin kuat apabila seorang guru mengajarkan pelajaran Matematika secara monoton, tidak menarik, dan menimbulkan ketegangan karena wajah guru yang galak. Situasi semacam ini semakin menjauhkan rasa ketertarikan peserta didik dalam mempelajari matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan sistematis dengan penalaran yang ketat serta terstruktur. Pembelajaran matematika harus berpusat pada konsep dasar, sehingga peserta didik dapat menerapkannya selaras dengan kehidupan sehari-hari. Matematika akan mudah dipahami jika menggunakan meted-metode yang mudah dipahami dan disenangi peserta didik (Indrawati, 2021).

Salam et al. (2020) mengatakan bahwa manfaat pembelajaran matematika adalah dapat membantu untuk berpikr lebih sistematis, halyang sangat penting dalam menjalani kehidupan, baik dalam pekerjaan maupun keseharian. Melalui kebiasaan berhitung, berlatih deret, dan yang lainnya. lalu manfaat matematika juga bisa membuat logika berpikir menjadi lebih berkembang. Seluruh aspek dalam pelajaran matematika berbicara mengenai kemampuan berpikir logis. Tidak ada asumsi

praduga atau tebak-tebakan. Matematika ini dibentuk atas dasar kebutuhan pembuktian yang logis. Lalu dengan kita belajar matematika bisa menjadi terlatih berhitung. Semua orang butuh keterampian berhitung.

Salah satu cara meningkatkan rasa ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran Matematika adalah dengan menggunakan perangkat media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk melakukan proses belajar mengajar di kelas sehingga pesan yang disampaikan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif, jelas, dan efisien.(Supriyono, 2018) Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi suatu hal utama yang sangat penting dan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik yang berfungsi untuk memperoleh informasi yang diberikan guru untuk membantu peserta didik lebih menyempurnakan materi pembelajaran dan membangun pengetahuan bagi mereka.(Dwi Anggraini et al., 2019)

Rusilowati et al. (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Sebab kehadiran media sangat membantu siswa dalam memahami suatu konsep tertentu. Karena pada usia ini siswa masih berfikir konkret/nyata dan belum mampu berfikir abstrak terutama siswa SD kelas rendah, untuk itulah guru seharusnya memilih media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketidakmampun guru dalam menjelaskan suatu bahan dapat diwakili oleh peranan media, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang telah direncanakan.

Papan siput merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada materi matematika simetri. Awalnya siswa masih bingung dalam menentukan jumlah simetri putar pada bidang datar angka. Dengan adanya penerapan papan siput peserta didik akan dapat menentukan jumlah simetri putar dan kaleng menghadirkan suasana belajar yang tidak membosankan dan menarik. Pembelajaran yang aktif akan mencapai tujuannya. Dengan demikian, pemilihan metode yang tepat dan pendekatan serta penggunaan yang efektif dan efisien media pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang perlu dilakukan oleh guru. Salah satu inovasi pembelajaran desain adalah untuk merangsang peran aktif siswa dalam pembelajaran matematika. (Maulani et al., 2020)

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas di SDN Jatirahayu 2 Bekasi yang mana merupakan lokasi penelitian ini, terdapat beberapa permasalahan pada proses pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan yaitu pembelajaran matematika cenderung monoton karena berfokus kurangnya minat belajar peserta didik dikarenakan materi yang disajikan oleh guru cenderung monoton dan keterbatasan media yang digunakan.

Juniarsih et al. (2022) dalam penelitiannya menerapkan media sparkol dalam proses pembelajaran materi simetri. Pada penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian media sparkol mampu dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III sd muhammadiyah 4 kandangsapi. Hal ini terlihat pada hasil angket yang memperlihatkan bahwa peningkatan motivasi belajar dari prasiklus, siklus I sampai siklus II. Kamaladini et al. (2021) dalam penelitiannya juga

menjelaskan hasil dari penerapan aplikasi media papan edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media papan edukasi pintar (PAKAPI): (1) Layak digunakan dengan kriteria sebesar 97,45%, (2) Media papan edukasi pintar (PAKAPI) praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase sebesar 89,69%, (3) Efektif dalam meningkatkan motivasi siswa secara siginifikan, dengan hasil Gain standar sebesar 0,95

Merujuk pada permasalahan yang telah disebutkan dan hasil penelitian terdahulu, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bernama Papan Sipat-Siput dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Papan Sipat-Siput merupakan media pembelajaran yang berisi materi simetri lipat dan simetri putar. Karena peserta didik kelas III baru memulai materi tentang simetri, maka Papan Sipat-Siput lebih mengenalkan kepada peserta didik apa itu simetri. Kemudian pada papan terdapat beberapa macam bingkai bangun datar. Bingkai bangun datar ini mempunyai bentuk menyesuaikan bentuk bangun datar yang akan ditentukan jumlah simetri lipat dan simetri putarnya.

Media Papan Sipat-Siput dapat digunakan berulang kali, kapan saja, dan dimana saja tanpa harus menunggu adanya pembelajaran. Karena dapat dimainkan berulang kali, kapan saja, dan dimana saja sehingga dapat menambahkan pengetahuan peserta didik pada pembelajaran matematika materi simetri lipat dan simetri putar. Diharapkan media ini akan mampu membuat anak lebih mudah dalam belajar matematika pada materi simetri lipat dan simetri putar. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Papan Sipat-Siput Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di SD Jatirahayu 2 Bekasi.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian RnD. Menurut Borg and Gall (1983) penelitian (R&D) atau biasa disebut penelitian dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah proses ini biasanya disebut dengan siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuantemuan tersebut, mengujinya dilapangan ditempat yang nantinya akan digunakan. Dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap pengujian yang diajukan. Dalam program R&D yang lebih ketat, siklus ini diulang sampai data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan yang ditentukan secara perilaku (Setiawati et al., 2019). Subjek pada penelitian pengembangan media papan sipat-siput ini adalah siswa kelas III SD Jatirahayu II Kota Bekasi yang dilaksanakan pada semester genap tahun

pelajaran 2021/2022. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan tahapan model ADDIE meliputi: (Priyatna & Wiguna, 2021).



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian ADDIE

Instrumen pengumpul data terdiri atas lembar validitas ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan serta angket respon siswa. Berikut merupakan kriteria validasi dan angket siswa.

Tabel 1. Kriteria Validator

No	Validator	Kriteria
1	Ahli media	Ahli Seni Rupa Menguasai keterampilan mengolah sebuah bahan menjadi benda. Salah satunya material berbahan kayu.
2	Ahli materi	Dosen jurusan PGSD Dosen mata kuliah Matematika yang juga menguasai materi simetri lipat dan simetri putar.
3	Pakar Pendidikan	Guru SD Menguasai dan mengenal karakter siswa dalam kegiatan belajar mengajar setiap harinya.

Tabel 2. Angket Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Penggunaan media	Peserta didik lebih antusias selama proses pembelajaran berlangsung	1
		Peserta didik dapat memahami materi dengan mudah	2
		Gambar sesuai dengan materi	3
		Kemudahan penggunaan media	4
		Daya tarik gambar	5
		Komposisi dan ukuran gambar	6
		Tata letak gambar sesuai dengan materi	7
		Media papan sipat-siput membuat peserta didik semangat belajar	8
2.	Respon Peserta Didik	Antusias dan tertantang mengerjakan soal	9
		Dapat menarik perhatian peserta didik	10
		Suasana kelas tidak membosankan	11

Setelah validator dan responden mengisi semua angket yang diberikan saat uji coba, maka akan diperoleh presentase kelayakan media papan sipat-siput menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \text{ x } 100\ \% \qquad (1)$$

Keterangan:

P = Presentase

100% = konstanta / skala

Presentase Kriteria Validitas disajikan dalam tabel berikut dibawah ini.

Tabel 3. Presentase Kriteria Validasi

Presentase	**Kriteria**
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

HASIL DAN DISKUSI

Pengembangan media papan sipat-siput ini menggunakan tahapan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan system pembelajaran yaitu : analisis (analyze), desain (design), pengembangan (develop), implementasi (implement), dan evaluasi (evaluate).(Andi Rustandi & Rismayanti, 2021)

Analisis (Analyze)

Pada tahap analisis, hasil observasi ditemui beberapa analisis masalah yang terjadi di SD Jatirahayu II Bekasi yaitu: (1) keterbatasan sumber belajar; (2) kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru tentang cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran; dan (3) kurangnya minat atau ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Solusi dari permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara penyediaan fasilitas media pembelajaran yang memadai.

Desain (Design)

Tahap selanjutnya adalah mendesain produk media pembelajaran papan sipat-siput. Desain produk merupakan rancangan media pembelajaran matematika. Media ini di desain sesuai dengan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas III pada materi simetri lipat dan simetri putar. Dalam proses pembuatan media, hal yang harus dilakukan adalah menyiapkan bahan, desain rancangan papan, penyusunan materi dan soal, desain komponen papan, produksi atau pembuatan media papan, revisi atau perbaikan papan, dan penyebaran media papan sipat-siput pada proses pembelajaran. Berikut adalah gambar media papan sipat-siput dibawah ini



Gambar 2. Media Papan Siput *by Zuliana (2017)*

Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan ini diawali dengan mengembangkan produk yang terdiri dari menghasilkan produk. Hasil media papan sipat-siput ini akan digunakan untuk menguji keefektifan media berdasarkan pada penilaian para ahli, produk dihasilkan menggunakan bahan utama yaitu kayu. Setelah merancang media, Langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi kepada para ahli untuk menguji keefektifan media. Untuk rata-rata hasil diperoleh dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. Rata-Rata Nilai Keseluruhan Validator

Validator	**Skor yang diperoleh**	**Skor maksimal**	**Rata-rata presentase**
Validator Ahli Media	62	70	88,57%
Validator Ahli Materi	60	70	85,71%
Pakar Pendidikan	52	55	94,54%
Total			**89,23%**

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh rata-rata presentase hasil keefektifan media sebesar 89,23% hal ini menunjukkan bahwa media papan siput bersifat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Implementasi (Implementation)

Implementasi produk dilengkapi dengan angket respon siswa, soal pretest dan

post-test. Dengan adanya implementasi tersebut, maka diketahui efektivitas kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media papan sipat-siput. Selain itu saran dan masukan dari para ahli digunakan peneliti memperbaiki kekurangan pada media papan sipat-siput sehingga media papan sipat-siput dapat digunakan pada cakupan yang lebih luas. Peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan jumlah responden pada uji coba kelompok kecil yaitu 10 orang dan uji coba kelompok besar 20 orang, dengan demikian kelayakan media papan Sipat-Siput secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Rata-Rata Uji Coba Kelompok Kecil & Besar

Uji Coba	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata presentase
Kelompok Kecil	463	500	92,6%
Kelompok Besar	962	1000	96,2
Total Keseluruhan Presentase	**1425**	**1500**	**95%**

Berdasarkan tabel diatas, bahwa rata-rata presentase keseluruhan dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yaitu 95% yang berkualifikasi “Sangat Baik”. Dan dapat disimpulkan bahwa media papan Sipat-Siput untuk mata pelajaran Matematika kelas III sekolah dasar dinyatakan layak digunakan dalam menunjang pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif.

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, selanjutnya media yang telah dikembangkan diimplementasikan pada kelas sesungguhnya. Subyek pada tahap ini berjumlah 27 siswa diberikan soal pretest dan post-test. Respon siswa pada tahap implementasi dari 10 butir pertanyaan yang diajukan pada pretest memperoleh hasil 57,37%. Untuk posttest memperoleh hasil 80,74% yang artinya media papan sipat-siput ini berguna dan dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media papan Sipat-siput pada materi simetri lipat dan simetri putar adalah positif. Data hasil pretest dan post-test siswa dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Hasil Pre-Test

Tabel 6. Hasil Pre-Test Kelas 3A

No	Nama Siswa	Nomor Soal										Jumlah	Skor Maksimal	Presentase	Rata-rata presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	Ajeng Dewi	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	3	10	30	**57,37%**
2	Alvino Alif	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6	10	60	
3	Andreas Lie	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	6	10	60	
4	Anindra Zaskia	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	5	10	50	
5	Bima April	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6	10	60	
6	Dafian Saputra	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	10	80	
7	Dealova Bunga	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4	10	40	
8	Diandra Sefina	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	5	10	50	

9	Dyoza Pasadena	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	10	60	
10	Eka Ambarwati	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	10	80	
11	Ezra Namora	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	6	10	60	
12	Fabril Latifa	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	6	10	60	
13	Fathi Rizky	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	5	10	50	
14	Fathimatuzzahro	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	10	90	
15	Gilang R	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	10	60	
16	Kamisa Salsabila	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	4	10	40	
17	Kayla Valery	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	10	60	
18	Keyla Ashara	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	6	10	60	
19	Keyza Felisha	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	6	10	60	
20	Kirana Izatunisa	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	5	10	50	
21	Putra Albary	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	10	40	
22	Resya Azhari	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	6	10	60	
23	Zahra Jenita	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	3	10	30	
24	Raisya Elfitria	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	6	10	60	
25	Salza Billah	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	10	80	
26	Satria Ardana	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	10	70	
27	Shandy Dharma	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4	10	40	

Hasil Post-Test

Tabel 7. Hasil Post-Test Kelas 3A

No	**Nama Siswa**	**Nomor Soal**										**Jumlah**	**Skor Maksimal**	**Presentase**	**Rata-rata Persentase**
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**				
1	Ajeng Dewi	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	10	70	**80,74%**
2	Alvino Alif	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	10	80	
3	Andreas Lie	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	10	80	
4	Anindra Zaskia	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7	10	70	
5	Bima April	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	10	90	
6	Dafian Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
7	Dealova Bunga	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	10	80	
8	Diandra Sefina	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	10	80	
9	Dyoza Pasadena	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	90	
10	Eka Ambarwati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
11	Ezra Namora	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	10	90	
12	Fabril Latifa	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	10	80	
13	Fathi Rizky	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	10	70	
14	Fathimatuzzahro	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
15	Gilang R	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	10	80	
16	Kamisa Salsabila	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	10	70	
17	Kayla Valery	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	10	80	

18	Keyla Ashara	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10	90
19	Keyza Felisha	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	10	80
20	Kirana Izatunisa	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7	10	70
21	Putra Albary	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	10	80
22	Resya Azhari	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	10	70
23	Zahra Jenita	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6	10	60
24	Raisya Elfitria	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7	10	70
25	Salza Billah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100
26	Satria Ardana	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	10	90
27	Shandy Dharma	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6	10	60

Evaluasi (Evaluate)

Pada tahap evaluasi ini dimaksud untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran papan sipat-siput. Dibuktikan pada kegiatan yang sudah dilaksanakan yaitu diperolehnya uji besar dan uji kecil. Diperoleh untuk hasil dari uji besar adalah 96,2% sedangkan untuk uji kecil diperoleh hasil 92,6 yang artinya media papan sipat-siput layak untuk digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menerapkan media papan sipat-siput adalah efektif.

Diskusi

Berdasarkan analisis data, yang didapat oleh peneliti dari hasil tes siswa kelas III SDN Gedong 03 Pagi Jakarta terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa, terutama pada saat peneliti menerapkan media papan siput. Pada hasil pretest terlihat bahwa hasil rata-rata presentase yang didapat sebelum peneliti menerapkan media adalah sebesar 57,37%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada materi simetris masih kurang**.** Kurangnya minat belajar siswa bisa disebabkan oleh beberapa alasan. Salah satu alasan yang menjadi fokus penelitian ini adalah karna kurangnya penerapan media belajar yang digunakan oleh guru. Siswa sering merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ada yang sibuk bermain atau mengobrol dengan teman. Untuk SD skala sekolah, siswa masih sangat tergantung pada guru. Sebagian besar siswa lebih suka bermain sambil belajar. Siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran daripada monoton membaca buku atau mengerjakan soal. (Puspitarini, 2019)

Mata pelajaran matematika yang di upayakan guru belum menunjukkan sebagai suatu hasil peningkatan pemahaman konsep peserta siswa. Sahno (2021) mengatakan bahwa hasil pembelajaran masih sebatas proses transfer of knowledge yang bersifat verbalistik. Hal ini karena adanya kecenderungan guru dalam memilih dan menggunakan media mengajar bersifat konvensional tanpa media yang mendukung, yang berakibat kegiatan pengajaran kurang menarik, tidak menantang, dan sulit mencapai target prestasi yang di tentukan. Kondisi ini ditandai dalam proses belajar siswa terlihat tidak antusias, lesu dan jenuh saat belajar matematika, hal ini terjadi karena kurangnya mendapat informasi yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di sekolah, informasi ini sebenarnya bisa di dapat dari berbagai sumber, di antaranya dari buku pintar, dari bimbingan belajar di luar jam tatap muka. Mempertimbangkan pentingnya media pembelajaran sebagai sumber belajar untuk mencapai

tujuan pembelajaran, maka kita sebagai seorang guru harus bisa menentukan sumber belajar yang tepat. (Lutfiyah & Sulisawati, 2019)

Penggunaan media papan siput ini, dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Karna karakter peserta didik yang masih gemar bermain ini akan membuat mereka semakin antusias dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru. Hidayah et al. (2021) mengatakan bahwa sebagian besar pendidikan Indonesia masih menggunakan konvensional atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Apalagi untuk pembelajaran matematika yang sudah dianggap oleh peserta didik sebagai materi yang menakutkan. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang cukup sulit bagi siswa karena membutuhkan pemikiran yang tinggi untuk memahaminya

Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan media papan siput pada saat proses pembelajaran berlangsung. Lalu terlihat peningkatan telah terjadi setalah media papan siput diterapkan. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata presentase post test yang meningkat sebesar 80,74%. Dalam hal ini peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa, media pembelejaran papan siput ini dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar terutama dalam materi matematika.

KESIMPULAN

Pada tahap pretes memperoleh hasil 57,37% yang kemudian terlihat meningkat setelah dilaksanakannya post-test dengan hasil 80,74% yang artinya media papan sipat-siput efektif digunakan pada saat kegiatan proses belajar didalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat ditarik dua kesimpulan bahwa Pengembangan media papan sipat-siput yang telah dilaksanakan mengikuti modifikasi model ADDIE dan media pembelajaran yang dihasilkan sudah efektif dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. karena penerapan media papan siput dalam meningkatkan motivasi belajar siswa telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan diskusi hasil penelitian dan pengalaman selama penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran-saran yaitu Media papan sipat-siput pada materi simetri lipat dan simetri putar dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yaitu pada materi mengenal bangun datar.

REFERENSI

Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, *11*(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Dwi Anggraini, R., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*, *3*(1), 35–40. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282

Fais, M. Z., Listyarini, I., Nashir, A., Pengembangan, T., Papin, M., Pintar, P., Sebagai, A., Pembelajaran, M., Jurnal, M., Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019).

Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *3*, 26–30.

Gani, A. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Persepsi Tentang Matematika Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri Di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Daya Matematis*, *3*(3), 337. https://doi.org/10.26858/jds.v3i3.1700

Hidayah, S. N., Izah, N., & Maulida, I. (2021). Penggunaan Media Papan Puzzle Dalam Mengenal Angka. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, *10*(2), 69–76. https://doi.org/10.52657/jik.v10i2.1470

Indrawati, F. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Melalui TPACK. *... Panel Nasional Pendidikan Matematika*, *58*, 349–356.

Juniarsih, W., Maftuhah, Y., Syamsiyah, S., & Kunci, K. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat Dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol. *Educatif : Journal of Education Research*, *4*(1), 2022–2030. http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif

Kamaladini, K., Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional …*, *1*(September), 93–100. http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5693%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/snpaedagor/article/view/5693

Lutfiyah, L., & Sulisawati, D. N. (2019). Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis E-Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA EDUCATION)*, *2*(1), 58–65. https://doi.org/10.31539/judika.v2i1.716

Maulani, M. I., Putri, A. N. H. H., Faddliyah, Afifah, N. N., & Pangestu, A. (2020). The Effect of Siputspin Learning Media on Symmetry Material in Grade V Elementary School. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, *3*(April), 577–579. https://doi.org/10.14421/icse.v3.567

Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, *1*(1), 11–14. https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.154

Priyatna, F., & Wiguna, W. (2021). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, *1*(1), 218–227.

Puspitarini, Y. D. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, *4*(2), 53–60. https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a

Rahmawati, C. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Geogebra Dan Microsoft Mathematic Di La Royba Islamic School. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, *6*(1), 18–30. https://doi.org/10.35968/jsi.v6i1.272

Rusilowati, A., Taufiq, M., & Astuti, B. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Mogabli Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 02 Baleraksa Purbalingga. *Jurnal Profesi Keguruan*, *5*(1), 15–22.

Sahno, S. (2021). Penerapan Media Nyata Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *7*(1), 195–199. https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.845

Salam, R., Akib, H., & Daraba, D. (2020). *Utilization of Learning Media In Motivating Student Learning*. *226*(Icss), 1100–1103. https://doi.org/10.2991/icss-18.2018.232

Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Permainan Papan Pada Pembelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, *6*(1), 163–174.

Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *II*(1), 43–48.

Zuliana, E. (2017). Desain Siputmatika Dan Rancangan Lintasan Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Simetri Putar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(2), 151–158. https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1226