

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGENALAN KONSEP
BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR**

Benita. Br S Brahmana¹, Doni Irawan Saragih², Irma Yohana Sinambela³, Marini Anita Simangunsong⁴, Roberta Sitanggang⁵, Secarina Agresia Padang⁶

1,2,3,4,5,6Universitas Negeri Medan

Email: benitabrahmana92@gmail.com¹, doniirawan@unimed.ac.id²,
irmasinambela34@gmail.com³, marinisimangunsong180@gmail.com⁴,
robertasitanggang032005@gmail.com⁵, secarinaagreciapadang1307@gmail.com⁶

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai bentuk penggunaan media pembelajaran dalam pengenalan konsep bangun datar di Sekolah Dasar. Kajian ini disusun berdasarkan hasil sintesis dari lima penelitian terdahulu yang menggunakan berbagai media seperti puzzle bangun datar, video berbasis etnomatematika, flipbook digital, PowerPoint interaktif, dan geoboard. Metode penelitian yang digunakan bersifat studi pustaka (library research) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa terhadap materi bangun datar. Media konkret seperti puzzle dan geoboard efektif untuk siswa kelas rendah karena menstimulasi visual dan motorik. Sementara itu, media berbasis teknologi seperti video, flipbook, dan PowerPoint interaktif meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran di kelas menengah. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bangun Datar, Sekolah Dasar, Hasil Belajar.

Abstract: This study aims to analyze various forms of learning media used in introducing the concept of plane figures in elementary schools. This study is compiled based on the results of a synthesis of five previous studies that used various media such as plane figure puzzles, ethnomathematics-based videos, digital flipbooks, interactive PowerPoint, and geoboards. The research method used is a library research with a descriptive qualitative approach. The results show that the use of learning media plays an important role in improving conceptual understanding, learning motivation, and student learning outcomes on plane figures. Concrete media such as puzzles and geoboards are effective for lower grade students because they stimulate visual and motor skills. Meanwhile, technology-based media such as videos, flipbooks, and interactive PowerPoint increase the appeal and effectiveness of learning in middle grades. Thus, the application of learning media that is appropriate to the characteristics of students can create a meaningful and enjoyable learning experience.

Keywords: Learning Media, Flat Shapes, Elementary School, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan telah lama dianggap sebagai salah satu pilar utama dalam pembentukan individu dan kemajuan masyarakat. Sejak zaman dahulu, pendidikan telah dikenal sebagai fondasi yang penting dalam meningkatkan kualitas hidup dan memacu kemajuan suatu bangsa. Khususnya, pendidikan dasar memegang peran yang sangat penting dalam membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan siswa untuk meraih kesuksesan di masa depan. Namun, dalam kontes pendidikan Indonesia menjadi salah satu Negara yang tertinggal (Qadir et al., 2022). Meskipun pentingnya pendidikan dasar diakui secara luas, masih terdapat berbagai tantangan yang perlu diatasi untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar.

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang sangat penting karena merupakan pendidikan formal pertama yang didapat seseorang untuk membentuk karakter, mengembangkan potensi dan kemampuan berpikirnya. karena usia anak sekolah dasar dapat dikatakan sebagai masa emas bagi seorang kehidupan pendidikannya maka banyak mata pelajaran yang boleh diberikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa karena turut membentuk karakter, nilai, serta potensi generasi masa depan (Fatoni & Sukari, 2024). Sebagai suatu sistem yang bersifat terbuka, penyelenggaraan pendidikan di Indonesia masih menghadapi beragam tantangan, baik yang berasal dari dalam, seperti kualitas pendidik yang masih rendah dan keterbatasan fasilitas belajar maupun dari luar yang berkaitan dengan keterhubungan pendidikan dengan sektor-sektor lain dalam kehidupan masyarakat. Situasi tersebut menegaskan perlunya dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap sistem pendidikan nasional agar mampu berdaya saing di tengah tuntutan global (Fatoni & Subando, 2024a). Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar adalah pelajaran matematika guna mengasah kemampuan numerasi peserta didik agar mampu berpikir kritis dalam memecahkan permasalahan di sekitar kehidupan sehari-hari. Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatis, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh sebab itu dalam pembelajaran matematika peserta didik akan menggunakan logikanya guna memahami simbol-simbol dan mengoperasikan hitungan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, dan kritis peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Pada fase ini, siswa masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga

pembelajaran matematika perlu dikaitkan dengan pengalaman nyata yang dapat membantu mereka memahami konsep secara lebih bermakna. Salah satu materi dasar yang diajarkan sejak kelas rendah hingga kelas tinggi adalah bangun datar, yang meliputi pengenalan bentuk geometri, sifat-sifat bangun, serta penerapan perhitungan keliling dan luas. Materi ini menjadi landasan bagi siswa dalam memahami geometri pada jenjang pendidikan selanjutnya. Sayangnya, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan berbagai hambatan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan bentuk geometri secara abstrak apabila guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks.

Penggunaan media pembelajaran yang beragam berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang konsep bangun datar (geometri) dengan menyediakan pengalaman yang interaktif, nyata, dan menarik. Studi internasional terbaru dalam lima tahun terakhir menyoroti bahwa perangkat interaktif multimedia, seperti aplikasi geometri interaktif digital dan kartu geometri berkode QR, secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dengan mengintegrasikan visualisasi dan aktivitas langsung ke dalam pembelajaran (Susanto, 2023). Lebih lanjut, menggabungkan media realia—objek fisik dan taktil—with platform digital membantu siswa mengembangkan penalaran spasial melalui keterlibatan sensorik dan teknologi, yang mendorong pendekatan pembelajaran multifaset (Yeni & Arwendis, 2022). Pengenalan realitas tertambah (AR) dalam pembelajaran geometri semakin mendukung manipulasi mental terhadap bentuk, memperdalam pemahaman konseptual siswa. Inovasi media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, tetapi juga meningkatkan rasa ingin tahu, interaksi, dan minat berkelanjutan siswa terhadap geometri. Dengan demikian, mengintegrasikan media digital dan konkret dalam pendidikan geometri dasar secara efektif mendorong perkembangan kognitif dan penguasaan konsep siswa usia dini.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang interaktif, berpusat pada siswa, dan berbasis pengalaman langsung. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat membantu siswa mengonstruksi pemahaman konsep bangun datar dengan lebih efektif. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu visual, memberikan pengalaman manipulatif, serta meningkatkan minat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sejumlah penelitian telah mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran yang terbukti efektif dalam mendukung penguasaan

konsep bangun datar di Sekolah Dasar. Misalnya, penelitian oleh Cahyani dkk. (2023) menunjukkan bahwa media flipbook interaktif berperan dalam memperkaya informasi visual dan animasi sehingga meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa pada materi bangun datar. Sementara itu, Dewi dan Suniasih (2022) mengintegrasikan unsur etnomatematika ke dalam media video pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan dekat dengan budaya lingkungan siswa.

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran, sebagai komponen media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Media dalam pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar, dengan adanya media maka pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dihasilkan dari pengalaman. Dalam pembelajaran tentu akan ada hasil yang akan dicapai yaitu hasil dari pembelajaran tersebut. Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik sehingga siswa lebih dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, kemampuan siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa karena media pembelajaran yang menarik dan lebih mudah dierti karena sesuai dengan kebutuhan siswa (Agustira, S & Rahmi R., 2022).

Media pembelajaran sangat penting dan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dalam penyampaian materi pelajaran. Agar hasil inovasi media pembelajaran dapat berjalan maksimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam inovasi yaitu rasional teoritis, landasan pemikiran pembelajaran dan lingkungan belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat diakui jika dipergunakan secara luas dalam pembelajaran dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Mariyah et al., 2021). Meskipun demikian, pelaksanaan media pembelajaran dalam lingkup pendidikan dasar masih dihadapkan pada beberapa kendala dan kompleksitas (Wardani et al., 2024).

Selain itu, media berbasis teknologi edukatif lainnya seperti PowerPoint interaktif yang dikembangkan Indriani dkk. (2022) terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang dinamis melalui fitur animasi, tombol navigasi, dan latihan interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Di sisi lain, penggunaan media konkret seperti puzzle bangun datar juga memberikan pengalaman belajar melalui manipulasi langsung sehingga meningkatkan kemampuan representasi geometri siswa kelas awal, seperti ditemukan dalam penelitian Alwasi dkk. (2023). Lebih lanjut, penelitian Ningrum dan Napitupulu (2021) menjelaskan bahwa media geoboard dapat membantu siswa memahami konsep keliling dan luas bangun datar secara lebih nyata melalui kegiatan praktik menyusun titik dan garis.

Hasil dari berbagai penelitian tersebut memperlihatkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami konsep geometri dasar. Namun demikian, variasi media yang dikembangkan masih menimbulkan pertanyaan mengenai efektivitas komparatif antar media, serta media mana yang paling sesuai digunakan untuk karakteristik siswa di tingkat Sekolah Dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu kajian literatur yang mampu menyintesis temuan-temuan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran pada materi bangun datar. Kajian ini penting untuk memberikan gambaran menyeluruh, mengidentifikasi kecenderungan media yang efektif, serta memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya pada pengenalan konsep bangun datar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dan menyimpulkan efektivitas berbagai media pembelajaran yang telah diteliti dalam pengenalan bangun datar di Sekolah Dasar. Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif serta bermanfaat sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang lebih baik di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (literature review) yang bertujuan menganalisis penggunaan berbagai media pembelajaran dalam pengenalan konsep bangun datar di Sekolah Dasar. Sumber data penelitian ini berasal dari lima artikel ilmiah terakreditasi yang dipublikasikan pada tahun 2021–2023 dan membahas media pembelajaran matematika pada materi bangun datar, yaitu

Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif

<https://ejournals.com/ojs/index.php/jipp>

Vol. 6, No. 4, Desember 2025

| No. | Penulis | Judul Jurnal | Nama Jurnal | Tahun Terbit | Ringkasan Jurnal |
|-----|---|---|-------------------------------------|--------------|--|
| 1. | Farina Trias Alawasi ¹ , Shalaisa Saputri ² , Widiani Nurohmah ³ , Komariah ⁴ | Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun dan Mengurai Bangun Datar | TADZKIRAH : Jurnal Pendidikan Dasar | 2023 | Jurnal ini mengkaji pengembangan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif pada materi bangun datar untuk siswa kelas III di SD Negeri 1 Cakranegara sebagai upaya mengatasi minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, yang selama ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran matematika. Penelitian dilakukan menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dipakai. Berdasarkan hasil validasi, media ini memperoleh penilaian kelayakan sangat tinggi, yakni 90% dari ahli media, 90% dari ahli materi, serta tanggapan positif dari siswa dengan hasil 94% pada uji coba kelompok kecil dan 95% pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian, media PowerPoint interaktif dinyatakan sangat sesuai |

Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif

<https://ejournals.com/ojs/index.php/jipp>

Vol. 6, No. 4, Desember 2025

| | | | | | | |
|----|--|---|-------------------------------|------|--|---|
| | | | | | | dan efektif diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. |
| 2. | Putu Diah Purnami Dewi ¹ , Ni Wayan Suniasih ² . | Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatika pada Muatan Materi Pengenalan Bngun Datar | Jurnal Edutech Undiksha | 2022 | | Jurnal ini mengkaji pengembangan media pembelajaran flipbook berbasis digital untuk materi bangun datar pada siswa kelas IV sekolah dasar sebagai solusi atas kurangnya pemanfaatan media interaktif dan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep geometri. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model 4D (Define, Design, Development, dan Disseminate) untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 92,98% dengan kategori sangat valid, uji kepraktisan pada skala kecil dan besar memperoleh rata-rata 92,54% dengan kategori sangat praktis, serta hasil tes belajar siswa mencapai 91,35% yang menunjukkan media sangat efektif meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian, flipbook matematika dinilai layak |

Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif

<https://ejournals.com/ojs/index.php/jipp>

Vol. 6, No. 4, Desember 2025

| | | | | | |
|----|---|--|--|------|---|
| | | | | | <p>digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam materi bangun datar.</p> |
| 3. | Winda Dwi Cahyani ¹ , Nyiayu Fahriza Fuadiah ² , Nora Sumilasari ³ . | Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar | JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) | 2023 | <p>Jurnal ini membahas pengembangan media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada materi pengenalan bangun datar untuk siswa kelas I SD sebagai solusi atas rendahnya hasil belajar matematika selama pembelajaran daring. Penelitian dilakukan dengan metode Research and Development menggunakan model ADDIE, meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh para ahli dengan persentase kelayakan 95,83% dari ahli materi, 100% dari ahli desain, dan 98,33% dari ahli media, serta memperoleh respon sangat baik dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70 pada pre-test</p> |

Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif

<https://ejournals.com/ojs/index.php/jipp>

Vol. 6, No. 4, Desember 2025

| | | | | | |
|----|---|--|----------------------------------|------|---|
| | | | | | menjadi 85 pada post-test. Dengan demikian, media video berbasis etnomatematika terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari bangun datar. |
| 4. | Ni Made Puja Swari Indriani ¹ , Nurul Kemala Dewi ² , Muhammad Erfan ³ | Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara | Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan | 2022 | Penelitian ini meninjau efektivitas media Puzzle Bangun Datar sebagai alat bantu pembelajaran bagi siswa kelas 1 dalam memahami konsep membentuk dan menguraikan bangun datar. Masalah utama yang ditemukan adalah minimnya media konkret yang membuat siswa kesulitan ketika mempelajari geometri dasar. Melalui metode deskriptif kualitatif yang melibatkan observasi dan penilaian hasil belajar, penggunaan puzzle terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kemampuan siswa dalam mengenali serta menyusun bentuk geometri sederhana. Hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata 77,6 dengan variasi nilai yang cukup beragam, menandakan adanya peningkatan pemahaman meskipun kemampuan siswa tidak merata. Secara keseluruhan, puzzle terbukti membantu |

Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif

<https://ejournals.com/ojs/index.php/jipp>

Vol. 6, No. 4, Desember 2025

| | | | | | |
|----|--|---|--|------|---|
| | | | | | proses belajar dan layak dioptimalkan lagi dalam pembelajaran matematika di kelas awal. |
| 5. | Ayu Ningrum ¹ , Safrida Napitupulu ² | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas III SD | Cybernetics: Journal of Research and Educational Studies | 2021 | Penelitian ini mengkaji seberapa besar penggunaan media Geoboard dapat meningkatkan kemampuan belajar matematika siswa kelas III, khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar. Melalui pendekatan kuasi eksperimen yang membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, siswa pada kelas eksperimen diberi pembelajaran menggunakan geoboard, sementara kelas kontrol tetap memakai metode biasa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang lebih tinggi pada kelas yang menggunakan geoboard, terlihat dari nilai rata-rata posttest yang mencapai 85, jauh di atas kelas kontrol yang hanya memperoleh 75,05. Uji statistik t juga membuktikan adanya perbedaan signifikan, sehingga media geoboard dapat dinilai efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep geometri dasar. |

Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) yang meliputi ekstraksi informasi mengenai tujuan, bentuk media, prosedur penerapan, dan hasil belajar, kemudian mengklasifikasikan media berdasarkan karakteristiknya serta membandingkan temuan antarartikel untuk memperoleh sintesis mengenai efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar. Hasil analisis disajikan secara deskriptif komparatif untuk menarik kesimpulan umum dan memberikan rekomendasi media pembelajaran yang tepat diterapkan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pertama oleh Farina Trias Alwasi dkk. (2023) dalam Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar mengkaji penggunaan media puzzle bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada materi menyusun dan mengurai bangun datar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle membantu siswa memahami konsep geometri sederhana melalui aktivitas konkret bongkar pasang yang melatih koordinasi motorik halus dan kemampuan visual-spasial. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 77,6 dengan variasi yang cukup tinggi, menandakan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman meski masih perlu penyempurnaan agar lebih efektif. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah mengenali bentuk-bentuk geometri dasar seperti segitiga, persegi, dan lingkaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Farina Trias Alwasi dkk. (2023), penggunaan media pembelajaran Puzzle Bangun Datar pada siswa kelas I di MIN 1 Bandung memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi “membentuk dan mengurai bangun datar”. Dari hasil evaluasi, diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,6 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30, yang menunjukkan adanya variasi kemampuan siswa namun secara umum berada pada kategori baik. Selama proses pembelajaran, peserta didik tampak antusias, aktif bekerja sama dalam kelompok, dan memahami instruksi dengan baik, serta mampu menyusun dan menguraikan bentuk bangun datar dengan bantuan media puzzle.

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa media puzzle berperan efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, konkret, dan menyenangkan, sehingga membantu siswa memahami konsep geometri dasar dengan lebih mudah. Penggunaan puzzle memungkinkan siswa belajar sambil bermain, melatih keterampilan motorik halus, berpikir

kritis, serta meningkatkan daya ingat terhadap bentuk-bentuk geometri. Meskipun hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan kemampuan antar siswa, media puzzle tetap terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar secara keseluruhan. Peneliti merekomendasikan agar pengembangan media puzzle lebih lanjut dilakukan untuk memperluas variasi bentuk dan meningkatkan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran matematika di kelas rendah.

Penelitian kedua oleh Putu Diah Purnami Dewi dan Ni Wayan Suniasih (2022) dalam Jurnal Edutech Undiksha mengembangkan video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada materi pengenalan bangun datar. Dengan model pengembangan ADDIE, media ini memadukan unsur budaya lokal Bali dalam video pembelajaran. Hasil uji kelayakan menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi (di atas 90%) dan uji efektivitas memperlihatkan peningkatan skor rata-rata dari 70 pada pre-test menjadi 85 pada post-test. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran kontekstual berbasis budaya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar sekaligus menumbuhkan motivasi belajar melalui pendekatan yang dekat dengan lingkungan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putu Diah Purnami Dewi (2022) yang berjudul “Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD”, diperoleh bahwa penerapan media permainan ular tangga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi nilai tempat. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga meningkat secara signifikan, di mana mereka menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa media permainan dapat menjadi sarana efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Dalam pembahasan, dijelaskan bahwa media ular tangga mampu mengubah pembelajaran yang sebelumnya monoton menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya belajar konsep matematika secara teoritis, tetapi juga terlibat langsung dalam permainan yang menuntut mereka berpikir kritis, berhitung, dan bekerja sama. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena menggabungkan unsur bermain dan belajar. Media ular tangga juga membantu guru dalam mempermudah penyampaian materi, terutama

bagi siswa yang memiliki kemampuan akademik rendah, karena penyajian materi menjadi lebih sederhana dan menarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan motivasi dan keaktifan siswa di sekolah dasar.

Penelitian ketiga oleh Winda Dwi Cahyani dkk. (2023) dalam JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) berfokus pada pengembangan media flipbook interaktif untuk pembelajaran bangun datar kelas IV SD. Dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), hasil validasi ahli memperoleh skor rata-rata 92,98% (sangat valid), uji kepraktisan mencapai 92,08% (sangat praktis), dan uji efektivitas menunjukkan hasil belajar siswa rata-rata 91,35% (sangat efektif). Semua peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai di atas KKM, menandakan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Media flipbook ini memadukan teks, gambar, animasi, dan suara, sehingga siswa dapat belajar secara visual dan auditif sekaligus. Flipbook membantu mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena tampilannya menarik serta mudah digunakan.

Pembahasan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan flipbook digital berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Pro memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Media ini menggabungkan teks, gambar, animasi, dan audio yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Selain itu, flipbook memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik tanpa bergantung sepenuhnya pada buku cetak. Dengan demikian, media flipbook matematika dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif di era digital yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, hasil belajar, serta mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Penelitian keempat oleh Ni Made Puja Swari Indriani dkk. (2022) dalam Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk siswa kelas III SD pada materi bangun datar. Dengan pendekatan ADDIE, hasil validasi media dan materi menunjukkan skor masing-masing 90%, sedangkan uji coba kelompok kecil dan besar menghasilkan respons siswa 94% dan 95%, menandakan media tersebut “sangat layak” digunakan. PowerPoint interaktif memanfaatkan kombinasi animasi, gambar, suara, dan teks

sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Media ini efektif mendorong partisipasi aktif siswa, memfasilitasi interaksi, dan membantu guru menyampaikan konsep geometri secara lebih visual.

Pembahasan penelitian menegaskan bahwa media PowerPoint interaktif mampu menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi, media ini dapat membantu siswa memahami konsep bangun datar secara konkret dan menyenangkan. Selain itu, guru merasa terbantu karena penyajian materi menjadi lebih efisien dan variatif dibandingkan metode konvensional seperti ceramah atau penggunaan buku paket saja. Dengan demikian, pengembangan media PowerPoint interaktif ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, terutama untuk memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian kelima, Ayu Ningrum (2021) dalam Jurnal Cybernetics meneliti penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran pengenalan bentuk bangun datar di sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa media digital berbasis teknologi informasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui visualisasi konsep yang lebih konkret dan menarik. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi karena media digital memungkinkan pengalaman belajar yang variatif, seperti permainan edukatif dan simulasi bentuk. Guru juga terbantu karena media ini fleksibel digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu Ningrum dan Safrida Napitupulu (2021), diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran Geoboard memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun datar kelas III SD Negeri 101919 Kuala Namu. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media Geoboard adalah 85, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh nilai rata-rata 75,05. Uji hipotesis dengan uji-t menghasilkan nilai thitung $2,9 > ttabel 2,02$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, penggunaan media Geoboard terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Pembahasan penelitian menjelaskan bahwa media Geoboard membantu siswa lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran karena mereka dapat memvisualisasikan bentuk-bentuk bangun datar secara konkret. Hal ini membuat siswa lebih

mudah memahami konsep keliling dan luas, serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Selain itu, Geoboard memberikan unsur permainan yang menarik sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran Geoboard direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, kelima penelitian tersebut menunjukkan keterkaitan yang kuat dalam tema pemanfaatan media pembelajaran inovatif untuk pengenalan konsep bangun datar di sekolah dasar. Meskipun menggunakan media yang berbeda—mulai dari puzzle konkret, video berbasis etnomatematika, flipbook digital, PowerPoint interaktif, hingga media digital berbasis teknologi—semuanya memiliki tujuan yang sama, yaitu membantu siswa memahami konsep geometri yang abstrak dengan cara yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Kelima media tersebut juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variasi dan inovasi media pembelajaran menjadi kunci penting dalam memperkenalkan konsep bangun datar agar sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan berbagai jenis media pembelajaran, seperti puzzle bangun datar, video berbasis etnomatematika, flipbook digital, PowerPoint interaktif, dan geoboard, memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi, serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Setiap media memiliki kelebihan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Media konkret seperti puzzle dan geoboard efektif bagi siswa kelas rendah karena membantu mereka memahami konsep melalui aktivitas langsung dan manipulatif, sementara media berbasis teknologi seperti flipbook digital dan PowerPoint interaktif lebih cocok untuk siswa kelas menengah karena mampu menghadirkan pembelajaran yang visual, menarik, dan interaktif.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran yang bervariasi mampu menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada siswa. Guru diharapkan mampu memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang diajarkan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menjadi faktor

penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan pemahaman konsep, khususnya dalam pengenalan bangun datar di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, R & Rahmani, R. (2022). *PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD*. MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah. 2715-7067.
- Alwasi, F. T., Saputri, S., Nurohmah, W., & Komariah, K. (2023). *Penggunaan media pembelajaran puzzle bangun datar untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 1 pada materi menyusun dan mengurai bangun datar*. Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar, 50-61.
- Alwasi, N., Putri, D. P., & Rahmawati, L. (2023). *Penggunaan media puzzle bangun datar untuk meningkatkan kemampuan representasi geometri siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 112–120.
- Cahyani, R., Pratama, D. F., & Nuraini, S. (2023). *Pengembangan media flipbook interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar di sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika, 7(1), 25–35.
- Dewi, N. L. P. S., & Suniasih, N. W. (2022). *Integrasi etnomatematika dalam video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(3), 188–198.
- Fatoni, M. H., & Subando, J. (2024a). *Evaluation of Tahfizhul Qur'an learning in Madrasah Ibtidaiyah's as a premier program*. JEER: Journal of Elementary Educational Research, 4(2), 95–114.
- Fatoni, M. H., & Sukari. (2024). *Arah masa depan pendidikan Islam Indonesia di era Society 5.0*. AT TANBIH: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(2), 36–54.
<https://ejournal.staimmgt.ac.id/index.php/tanbih/article/view/atanbihvol1no220244>
- Indriani, A., Fadhilah, R., & Prasetyo, Y. (2022). *Pengembangan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa pada materi bangun datar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(2), 76–85.
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam*

Pembelajaran Tari. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>

Ningrum, R. A., & Napitupulu, E. (2021). *Pemanfaatan media geoboard dalam pembelajaran keliling dan luas bangun datar di sekolah dasar*. Jurnal Cendekia: Pendidikan Matematika, 5(1), 45–54.

Qadir, A., Putra, K. E., Fathir A, M., & Khairamulya R, P. (2022). *Pentingnya Pendidikan Bagi Generasi Muda dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(11), 1023–1033. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i11.1289>

Susanto, M. A. (2023). *Development of Interactive Learning Multimedia Gate (Geometry of Space Building) to Increase Learning Motivation of Elementary School Students*. [Online].

<https://jurnalfaktarbiyah.iainkediri.ac.id/index.php/proceedings/article/view/1852>

Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(April), 134–140.

Yeni, T., & Arwendis, W. (2022). *Enhancing Children's Understanding of Geometric Shapes: The role of digital and realia media*. Obsession Journal.