

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GEOBOARD DALAM
PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* UNTUK MATERI BANGUN DATAR
DI KELAS III SD MUHAMMADIYAH MIMBAR**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh
NUR RAHMAWATI MUIS
105401101019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2024**



LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi atas nama **Nur Rahmawati Muis NIM 105401101019**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 258 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 19 Shafar 1446 H/24 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Senin 26 Agustus 2024**.

Makassar, 19 Shafar 1446 H
24 Agustus 2024 M

Panitia Ujian:

- 1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU.** (.....)
- 2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
- 3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.** (.....)
- 4. Dosen Penguji :
 - 1. **Dr. H. Baharullah, M.Pd.** (.....)
 - 2. **Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd.** (.....)
 - 3. **Ernawati, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 - 4. **Rezki Ramdhani, S.Pd., M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM. 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran Joyful Learning Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Nur Rahmawati Muis**
NIM : 105401101019
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan tim penguji. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 24 Agustus 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd.

Pembimbing II

Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Pd.

Diketahui:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860934



Ketua Prodi PGSD
Unismuh Makassar

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Rahmawati Muis
NIM : 105401101019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Geoboard
Dalam Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk
Materi Bangun Datar Di Kelas III SD
Muhammadiyah Mimbar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 12 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan

Nur Rahmawati Muis



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Rahmawati Muis
Nim : 105401101019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Dengan ini menyatakan *perjanjian* sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 12 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan

Nur Rahmawati Muis

MOTTO

“Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah: 286)



Skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda cinta dan sayangku kepada kedua Orang tua ku, kakak-kakak ku yang telah menjadi motivasi, inspirasi, dukungan doanya yang tiada henti sehingga membuat saya tidak pernah menyerah dan putus asa, serta ibu pembimbing yang selalu membimbing saya dalam penulisan karya ini.

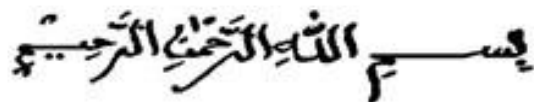
ABSTRAK

Nur Rahmawati Muis. 2024. *Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran Joyful Learning Untuk Materi Bangun datar Di Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I. Sitti Fithriani Saleh dan Pembimbing II Hamdana Hadaming.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui media geoboard efektif digunakan dalam pembelajaran *joyful learning* untuk materi bangun datar di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar. Jenis penelitian yang digunakan adalah *pra-experiment* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Sampel yang diambil dari seluruh peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar sebanyak 27 peserta didik terdiri atas 13 laki-laki dan 14 perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas peserta didik, angket respon peserta didik, dan hasil belajar. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar matematika sebelum penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning* berada pada kategori sangat rendah, yaitu 46,8% dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 17,3. Sedangkan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik setelah diterapkan penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning* berada pada kategori tinggi, yaitu 90,1% dari skor ideal 100 dengan standar deviasi 10,1. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan setelah diterapkan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning*. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru sangat tinggi sebesar 3,6; (2) hasil persentase aktivitas peserta didik yang aktif mengikuti proses pembelajaran matematika sebesar 95,36%; (3) hasil persentase peserta didik yang memberikan respon positif sebesar 78,92% dan; (4) hasil belajar matematika peserta didik setelah diterapkan penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning* lebih baik dari hasil belajar matematika sebelum diterapkan penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning*. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning* pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.

Kata kunci: *Efektivitas, Pembelajaran Joyful Learning, Media Geoboard*

KATA PENGANTAR



Segala puji penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang senantiasa memberikan Rahmat dan petunjuk, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir dan syarat guna memperoleh derajat sarjana S1 pada program Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar”.

Banyak hikmah dan pengalaman berharga yang dapat menjadi pembelajaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun tidak sedikit pula hambatan dan kesulitan yang penulis alami. Berkat ketabahan, kesabaran, keikhlasan, kerja keras, ketekunan serta kemauan besar yang disertai doa dan bantuan serta motivasi dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Karena itu dalam kesempatan ini penulis menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT, IPU., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan seluruh staf karyawan.
3. Bapak Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh staf dosen.
4. Ibu Dr. Sitti Fithriani Saleh, M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang dengan setia memberi arahan masukan serta bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Terima kasih tak terhingga kepada pimpinan Ibu Hj. Sunarti, S.Pd., dan staf guru SD Muhammadiyah Mimbar yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
6. Terkhusus kepada ibu Junarsih, S.MAT., dan peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar yang telah membantu dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung.
7. Untuk keluarga besar PGSD 19 dan para sahabatku kakak Icci, Nisa, Ocha, Ikran Firmasnyah dan Rohman. Penulis mengucapkan terimakasih selalu menemaniku dalam suka dan duka, memberikan semangat, motivasi, saran dan dukungan kepada peneliti selama pendidikan atas bantuannya.
8. Kakakku Rusli, Risal dan adek Fatma yang selalu menyemangati dan mendukung dalam setiap langkah untuk menyelesaikan skripsi ini. Terkhusus kepada orang tua ku tercinta ayahanda Abd. Muis dan ibunda Saleha yang telah mencurahkan cinta dan kasih sayangnya serta keikhlasan dalam mendidik dan mendoakan ananda sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, membalas jasa atas segala bantuan dan dorongan yang telah penulis dapatkan dari pihak-pihak tersebut diatas.

Penulis menyadari bahwa hamba Allah SWT, tidak akan lepas dari segala kekhilafan serta segala keterbatasan, olehnya itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Makassar, Agustus 2024

Penyusun



Nur Rahmawati Muis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN/GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Masalah	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
B. Kerangka Berpikir	33
C. Hasil Penelitian Relevan	35
D. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Lokasi Penelitian	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Desain Penelitian	38

E. Definisi Operasional Variabel.....	39
F. Prosedur Penelitian.....	40
G. Instrumen Penelitian.....	40
H. Teknik Pengumpulan Data.....	43
I. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN- LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One Grup Pretest-Posttest Design</i>	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik.....	43
Tabel 3.3 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....	46
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Aktivitas Belajar Peserta Didik	47
Tabel 3.5 Kriteria Respon Peserta Didik	48
Tabel 3.6 Kategorisasi Standar Hasil Belajar	48
Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Minimum Mata Pelajaran Matematika SD Muhammadiyah Mimbar.....	48
Tabel 3.8 Kriteria Gain	49
Tabel 4.1 Deskripsi Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Media Geoboard.....	51
Tabel 4.2 Aktivitas Peserta Didik Yang Diajar Dengan Penggunaan Media Geoboard	52
Tabel 4.3 Statistika Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sebelum Diterapkan Penggunaan Media Geoboard	54
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sebelum Diterapkan Penggunaan Media Geoboard	55
Tabel 4.5 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Pada Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar	56
Tabel 4.6 Statistika Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Setelah Diterapkan Penggunaan Media Geoboard	57
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Setelah Diterapkan Penggunaan Media Geoboard.....	57
Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Setelah Diterapkan Penggunaan Media Geoboard	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Geoboard (Papan Berpaku).....	32
Gambar 2.2 Bagan kerangka pikir pembelajaran <i>Joyful Learning</i>	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	72
Lampiran B.....	93
Lampiran C.....	103
Lampiran D	105
Lampiran E.....	106
Lampiran F.....	107
Lampiran G	108
Lampiran H	109
Lampiran I.....	111



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan khususnya di sekolah memiliki peranan yang penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, pelaksanaannya tidak dapat dianggap sebagai hal yang mudah.

Manusia adalah makhluk ciptaan Allah SWT yang diberi beberapa potensi dan salah satunya adalah akal. Akal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Manusia akan berbeda dengan hewan, jika manusia menggunakan akalnya dalam berpikir dan bertindak. Sedangkan, hewan menggunakan instingnya. Namun, manusia memiliki kemungkinan sama seperti hewan jika manusia tidak menggunakan akalnya, melainkan menggunakan nafsu semata. Oleh karena itu, akal manusia perlu di didik agar dapat membedakan mana yang baik dan buruk.

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan. Kemudian, pencapaian pembangunan suatu bangsa tidak akan lepas dari sumber daya manusianya. Apabila suatu bangsa memiliki

sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan suatu bangsa tak dapat diragukan kembali.

Sebagaimana visi misi Sistem Pendidikan Nasional yang tertuang dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut:

“Terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Mata pelajaran matematika di Indonesia terbukti masih tergolong rendah dari hasil penelitian Programme of International Students Assessment (PISA) tahun 2018 yang menunjukkan negara Indonesia sebanyak 71% peserta didik berada dibawah kompetensi minimum. Selain itu pada tahun 2018 Indonesia menempati urutan ke-72 dari 78 negara berdasarkan kategori penilaian kemampuan matematika dengan skor 379. Lemahnya penguasaan konsep matematika di sekolah dasar ada beberapa faktor penyebabnya, diantaranya kesulitan peserta

didik dalam memahami konsep, kurangnya alat peraga, dan kurangnya bahan ajar sebagai media pendukung proses pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar pada tanggal 9 Januari 2023, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai batas ketuntasan minimum yang telah ditetapkan pada mata pelajaran matematika di kelas III, diperoleh informasi bahwa KKM mata pelajaran matematika adalah 75. Dari KKM 75 yang ditentukan terdapat peserta didik yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik masih rendah. Pentingnya penelitian ini dilakukan karena pembelajaran matematika di SD Muhammadiyah Mimbar masih menggunakan strategi *teacher-centered* yang akibatnya saat pembelajaran berlangsung peserta didik lebih banyak diam dibanding bersuara mengikuti arahan gurunya dan terlihat juga dari mimik wajah peserta didik yang jenuh, kurang bersemangat, kurang fokus dan sebagian peserta didik juga lebih senang bermain daripada memperhatikan pelajaran karena peserta didik merasa bosan dan jenuh. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mid 50% peserta didik yang tuntas dan 50% yang tidak tuntas sehingga peneliti mencoba meneliti dengan menggunakan pembelajaran *joyful learning*.

Joyful learning merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa dan tertekan (Mulyasa, 2006). Darmansyah (2010) menyebutkan strategi

joyful learning merupakan strategi pengorganisasian pembelajaran dengan cara meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui bahan ajar yang disajikan, media pengajaran yang digunakan, mengelola jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan. Banyak bentuk pembelajaran menyenangkan yang dapat dikembangkan, beberapa diantaranya penggunaan variasi gaya mengajar, bernyanyi sambil belajar, bermain sambil belajar, menonton sambil belajar, dan pengaturan variasi ruang belajar (Suparman, 2010). Proses pembelajaran menyenangkan akan menciptakan lingkungan yang rileks, tidak tegang, aman, menarik, serta tidak membuat peserta didik ragu untuk mencoba, memunculkan situasi belajar emosional yang positif ketika berlangsungnya proses pembelajaran, selain itu akan timbul situasi belajar yang menantang dan metode yang relevan (Hartono, 2013).

Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah geoboard. Media pembelajaran geoboard adalah suatu papan berpaku yang dapat digunakan dalam pembelajaran geometri. Papan berpaku ini secara sederhana terbuat dari kayu tipis kemudian dipak (dipines) pada bidangnya. Paku-paku (pines) ini disusun sedemikian sehingga tersusun secara rapi dan berbentuk seperti persegi satuan. Tujuan yang ingin dicapai dari pelatihan ini adalah membantu peserta didik belajar matematika dengan cara yang menyenangkan sehingga tercipta minat-minat yang tinggi untuk belajar matematika sejak usia dini.

Menurut Hardini (2012), salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah penggunaan strategi pembelajaran. Sehingga salah satu upaya

yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Pada penelitian ini, strategi pembelajaran yang dikaji adalah *joyful learning* yang menekankan pada proses pembelajaran menyenangkan.

Wei, dkk (2011) mendefinisikan *joyful learning* sebagai suatu proses atau pengalaman belajar yang dapat membuat peserta didik merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan *joyful learning* sangat memungkinkan terciptanya pembelajaran yang berkualitas (Proity, 2015). Salah satu sebabnya karena pembelajaran dengan *joyful learning* memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik (Wei et al., 2011).

Terdapat penelitian yang menggunakan *joyful learning* diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Istiani (2014) dan Pramesti (2015). Kedua penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *joyful learning* dapat meningkatkan prestasi/hasil belajar. Selanjutnya, penelitian Gendari (2014) memberikan hasil bahwa model pembelajaran *joyful learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapula penelitian yang menggunakan *joyful learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kecemasan peserta didik belajar matematika (Sari, Yohana; Prihatnani, 2017). Tidak hanya itu, penelitian Hermawan (2014) telah membandingkan *joyful learning* dengan model konvensional seperti ceramah dan terbukti pembelajaran dengan *joyful learning* memiliki perbedaan terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS.

Hasil-hasil penelitian tersebut, memperkuat pemilihan strategi *joyful learning* sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar dan sikap terhadap matematika peserta didik kelas VIII E di SMP N 7 Salatiga. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah strategi *joyful learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap terhadap matematika peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan sikap positif terhadap matematika dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru untuk mendesain pembelajaran yang menekankan unsur menyenangkan.

Menurut Dwi Hermawan, dkk (2014) bahwa suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan ini strategi yang dianggap relevan dari tersebut adalah strategi *joyful learning*.

Berkaitan dengan latar belakang tersebut, permasalahan yang terjadi dan solusi yang telah dikemukakan maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Apakah media geoboard efektif digunakan dalam pembelajaran *joyful learning* untuk materi bangun datar di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar? Berdasarkan indikator keefektifan sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.
2. Aktivitas peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar selama berproses pembelajaran.
3. Respon peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar terhadap pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar terhadap pembelajaran.

C. Tujuan Masalah

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui media geoboard efektif digunakan dalam pembelajaran *joyful learning* untuk materi bangun datar di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru aktifitas pembelajaran *joyful learning* ini diharapkan dapat di aplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas, agar peserta didik lebih bersemangat dalam menerima pelajaran yang berlangsung, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik aktifitas pembelajaran *joyful learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dan dapat menerima pelajaran di sekolah, agar tidak merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi positif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika kepada peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

Miarso (2004) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan atau dapat juga diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi, *“doing the right things”*. Menurut Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku peserta didik kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik (2001) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada peserta didik untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sedang dipelajari.

Efektivitas pembelajaran matematika dapat dilihat dengan memperhatikan beberapa indikator yang ada. Adapun yang menjadi indikator efektivitas pembelajaran matematika ditinjau dari empat aspek, yaitu:

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dikatakan efektif, apabila konversi nilai rata-rata setiap aspek pengamatan yang diberikan oleh pengamat berada pada kriteria baik atau sangat baik, apabila ada nilai rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada kriteria buruk dan sangat buruk, maka guru harus meningkatkan kemampuan dengan memperhatikan aspek-aspek yang nilainya kurang.

b. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas belajar merupakan komunikasi atau interaksi antara peserta didik dengan guru sehingga terjadinya perubahan pada akademik, sikap atau tingkah laku dan keterampilan yang dapat dilihat melalui perhatian, kedisiplinan, kesungguhan, dan kerjasama dalam kelompok pembelajaran. Aktivitas peserta didik dalam penelitian ini berada pada kategori baik apabila sekurang-kurangnya 75% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran Borich (Riswang, 2016).

c. Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran

Wahyuni (2018) respon merupakan tanggapan, reaksi dan jawaban individu terhadap sesuatu yang diketahui sebagai kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Respon peserta didik terbagi menjadi respon positif dan negatif. Pendekatan pembelajaran yang baik dan efektif membuat peserta didik akan merespons secara baik dan positif setelah mereka melakukan kegiatan pembelajaran matematika.

d. Hasil Belajar Matematika

Menurut Herawati (2020) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi secara internal dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru baik itu berupa rangsangan, reaksi atau kedua-duanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Jadi belajar bukan hanya mengumpulkan materi sebanyak mungkin dan menghafalnya.

Djamarah dalam Adinda Rahmi Putri, dkk (2021) belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotor.

Menurut Aunurrahman (2014) hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku pada kebanyakan merupakan suatu perubahan yang dapat diamati.

Berdasarkan penjelasan tentang pengertian di atas dapat dipahami bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan

yang lainnya, dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan.

Menurut Nasution (Firmansyah, 2015), belajar tuntas merupakan tujuan proses belajar-mengajar secara ideal agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik. Belajar tuntas atau “*mastery learning*” artinya penguasaan materi secara keseluruhan. Ketuntasan belajar merupakan sebagai penguasaan (hasil belajar) peserta didik secara penuh terhadap semua bahan yang dipelajari.

Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan peserta didik itu sendiri seperti telah memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Tingkat penguasaan peserta didik ini diukur dari nilai yang diperoleh peserta didik berdasarkan tes hasil belajar yang telah diberikan. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SD Muhammadiyah Mimbar, bahwa seorang peserta didik dikatakan telah memenuhi KKM jika hasil belajar tersebut mencapai skor ≥ 75 dan tuntas secara klasikal jika terdapat $\geq 75\%$ jumlah peserta didik dalam kelas tersebut yang telah mencapai skor ≥ 75 .

2. Pengertian *Joyful Learning*

Pembelajaran *joyful learning* adalah pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai usaha untuk membangkitkan minat peserta didik agar mereka terlibat secara penuh dalam pelaksanaan

pembelajaran dalam upaya penanaman makna, pemahaman nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik. pemahaman nilai yang membahagiakan bisa terjalin karena pembelajaran yang didalamnya tidak ada lagi tekanan, baik tekanan fisik maupun psikis sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan tidak monoton (Wahono, 2012). Lebih lanjut Wahono mengemukakan bahwa pembelajaran *joyful learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mengasyikkan dan bermakna. Mengasyikkan berarti pembelajaran yang dapat dinikmati oleh peserta didik tanpa adanya tekanan, sedangkan bermakna berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran dapat bermanfaat dalam kehidupannya (Wahono, 2012). Pembelajaran *joyful learning* pula berarti suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selain daripada itu Wahono (2012), menjelaskan bahwa pembelajaran *joyful learning* dalam satu sisi, guru memposisikan dirinya sebagai mitra belajar peserta didik sehingga terdapat kohesi yang kuat antara guru dan peserta didik dalam suasana pembelajaran yang sama tanpa adanya tekanan. Pada sisi yang lain, pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud apabila guru mampu mendesain materi pembelajaran dengan baik serta

mengkombinasikannya dengan metode pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Wahono, 2012). Mungkin saja proses pembelajaran yang berlangsung dapat diaplikasikan melalui video, game, bernyanyi, kuis dan aktivitas-aktivitas lain yang menimbulkan perasaan yang menyenangkan.

Berdasarkan beberapa keterangan diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran *joyful learning* merupakan untuk membangkitkan minat dan semangat, memacu kreativitas peserta didik yang dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan.

Mulyasa (2006) bahwa metode pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*). Menciptakan suasana yang menyenangkan dapat dilakukan dengan membuat pembelajaran yang relaks (tidak tegang), belajar dengan diselingi permainan, dorongan semangat, dan pemberian jeda berpikir kepada peserta didik.

Menurut, Bobbi DePorter dan Hernacki Mike (1999) menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar, sedangkan menurut Chundkk (Susanti dkk, 2014) mendefinisikan: *Joyful learning as a kind of learning process or experience which could make learners feel pressure in a learning*

scenario atau *process*. Artinya *joyful learning* sebagai proses pembelajaran atau pengalaman yang dapat membuat pembelajar merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah pembelajaran yang menciptakan suasana menyenangkan dengan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar. Suasana pembelajaran perlu diperhatikan dengan baik oleh guru, sebab menciptakan suasana yang menyenangkan dan jauh dari rasa tertekan dapat membangkitkan motivasi peserta didik, untuk itu guru harus bertindak kreatif dengan merancang kegiatan yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga tidak akan muncul kebosanan dalam diri peserta didik, maka dari itu dalam pembelajaran *joyful learning* berperan sangat penting agar tercipta kesenangan dan interaksi pada diri peserta didik.

3. Jenis Kegiatan Dalam Pembelajaran *Joyful Learning*

Rudiana (2012), mengemukakan bahwa jenis kegiatan dalam pembelajaran *joyful learning* ada 3 yaitu: 1). Jenis yel-yel, 2). Jenis Brayn Gym (senam otak), 3). Jenis Humor.

Berikut dibawah ini penjelasan dari jenis kegiatan pembelajaran *joyful learning*:

a. Jenis yel-yel

Kegiatan jenis yel-yel dalam *joyful learning* adalah kata-kata yang sengaja dibuat sesuai kesepakatan guru dengan peserta didik untuk membangkitkan semangat atau membuat peserta didik terkonsentrasi kembali ketika guru sedang mengajar. Kegiatan jenis ini biasanya digunakan di awal pembelajaran, untuk melihat kesiapan mental peserta didik pada saat mengawali suatu pembelajaran. Contoh sederhananya adalah pada saat memulai proses pembelajaran peserta didik diajak untuk kompak dan menghadirkan suasana kebersamaan dalam kelas dengan nyanyian dan gerakan sederhana.

b. Jenis *Brayn Gym* (Senam otak)

Joyful learning jenis *brayn Gym* (senam otak) adalah serangkaian latihan berbasis gerakan tubuh sederhana. Menurut ahli senam otak dari lembaga *educational kinesiology* Amerika Serikat Paul E. Denisson (Yanuarita, 2013) mengatakan bahwa “walaupun sederhana, *Brayn Gym* mampu memudahkan kegiatan belajar dan melakukan penyesuaian terhadap ketegangan, tantangan dan tuntutan hidup sehari-hari”.

c. Jenis Humor

Humor adalah kebutuhan asasi manusia. Buzan (Rudiana, 2012) mengatakan bahwa “humor pada dasarnya adalah imajinasi dan kemampuan otak untuk menemukan asosiasi baru yang menakjubkan”.

Humor dapat mengangkat peserta didik dari keseriusan yang mengerikan, memecah ketegangan yang menjemukan dan memberikan sesuatu yang baru. Sukadi (Rudiana, 2012) menjelaskan bahwa pembelajaran tanpa sesekali diselingi humor akan membuat peserta didik cepat jenuh, karena peserta didik tidak menyukai guru yang pembelajarannya monoton. Penggunaan humor yang mendidik (edukatif), dapat membuat suasana pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Joyful Learning*

a. Kelebihan *Joyful Learning*

Mulyasa (2006), mengemukakan bahwa kelebihan *joyful learning* yaitu:

- 1) Suasana belajar rileks dan menyenangkan.
- 2) Merangsang kreativitas dan aktivitas, dan
- 3) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Kekurangan *Joyful Learning*

- 1) Jika guru tidak berhasil dalam mengendalikan kelas, maka kelas akan menjadi sangat ramai dan susah dikendalikan.

- 2) Guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi agar peserta didik tidak bosan.
- 3) Guru harus menguasai banyak metode pembelajaran karena pada model pembelajaran *joyful learning* harus menerapkan banyak metode pembelajaran.

5. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran inti yang diajarkan di sekolah dasar yang merupakan bekal bagi peserta didik untuk memperoleh keterampilan abad 21. Keterampilan ini menekankan pada empat aspek yaitu kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kerjasama dan kemampuan komunikasi. Peserta didik yang percaya diri dalam kegiatan pembelajaran akan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, memberikan keyakinan untuk berani mengungkapkan pemikirannya dan menanggapi pendapat peserta didik lain (Sitti Fithriani Saleh, 2024). Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap matematika.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran

berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Kualitas pembelajaran dapat dari segi proses dan segi hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan percaya diri. Kedua, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu menjadi tahu konsep matematika dan mampu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hans Freudental, matematika merupakan aktivitas insani dan harus dikaitkan dengan realitas. Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insani tersebut. Pada hakikatnya, matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling kepada matematika (Sudarwan Dani, 2012).

6. Hasil Belajar Matematika

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang berfikir yaitu selalu ingin mengetahui sesuatu baik tentang diri dan lingkungannya melalui panca indera

yang dimiliki sesuai dengan perkembangan usianya. Setiap individu akan menjadi dewasa karena belajar dan pengalaman yang dialami sepanjang hidupnya.

Menurut Purwanto (1990), “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performancenya) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu ia sesudah mengalami tadi”. Sedangkan Slameto (1995) menyatakan bahwa, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru atau secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Adapun definisi lain yang dikemukakan oleh Slameto (1995) bahwa, “Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh minat dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Belajar adalah upaya memperoleh kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Upaya yang dilakukan oleh seseorang yang belajar untuk memperoleh berbagai kebiasaan, ilmu dan sikap di atas dilakukan dengan cara-cara tertentu, sehingga hambatan yang ditemukan dalam proses belajar dapat diatasi, sehingga akan menimbulkan suatu perubahan dalam dirinya dalam mereaksi terhadap situasi belajar yang dialaminya. Bila situasi belajar itu sesuai dengan harapan yang bersangkutan, maka terjadi sedikit banyak perubahan dalam dirinya baik dalam perilaku, tingkah laku maupun psikomotornya.”

Menurut Tatan dan Teti (2011), “Belajar selalu melibatkan perubahan dalam diri individu seperti kematangan berpikir, berperilaku maupun kedewasaan dalam menentukan keputusan dan pilihan”. Hasil belajar yang diperoleh manusia dengan makhluk lain seperti hewan akan berbeda, pada manusia hasil belajar akan terus mengalami perubahan dan perkembangan, sedangkan pada makhluk lain tidak mengalami perubahan dan perkembangan secara optimal seperti halnya pada manusia.

Menurut Sudjana (1991), “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Nasution (1994) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.

Matematika adalah disiplin ilmu yang di pelajari dari jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika itu merupakan disiplin ilmu yang perlu di pelajari. Melalui pembelajaran matematika seorang dilatih berfikir, kreatif, kritis, jujur dan dapat mengaplikasikan ilmu matematika dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari maupun disiplin ilmu lainnya (Hamdana Hadaming, 2023). Suriasumantri (2009), “Matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan, lambang-lambang matematika bersifat artificial yang baru mempunyai arti setelah

sebuah makna diberikan padanya.” Sementara itu Suhendri (2011) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

7. Materi Unsur dan Sifat Bangun Datar

Materi pembelajaran mengenai bangun datar merupakan salah satu materi geometri. Materi bangun datar sudah diajarkan pada kelas I meski sekedar pengenalan bangun datar. Pada kelas II materi bangun datar mulai meningkat yaitu mengelompokkan bangun datar, mengenal sisi bangun datar, dan mengenal sudut bangun datar. Pada kelas III materi bangun datar yaitu sifat-sifat bangun datar.

Bangun datar memiliki definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Daitin Tarigan bangun datar merupakan bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Sejalan dengan pendapat tersebut Sri Subarinah juga menyatakan bahwa bangun datar merupakan geometri berdimensi dua dengan permukaan datar/rata. Dari kedua definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa bangun datar merupakan bangun yang memiliki dua dimensi dan permukaan datar.

Peserta didik dalam mempelajari geometri akan memahami secara efektif apabila pembelajaran disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik atau kemampuan berpikir kognitif peserta didik. Sesuai dengan KD yang telah

ditetapkan, peserta didik kelas III sudah bisa melalui tahap pengenalan dengan menyebutkan nama bangun datar, tahap analisis untuk memahami sifat-sifat bangun datar, dan tahap pengurutan untuk mengelompokkan bangun datar. Beberapa macam bangun datar yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika di SD adalah segitiga dan segiempat. Berikut ini materi yang akan dipelajari pada peserta didik kelas III mengenai bangun datar:

1) Segitiga

Segitiga merupakan bangun datar yang di bentuk oleh tiga sisi.



Berikut ini macam-macam bangun datar segitiga:

No.	Gambar bangun	Nama bangun	Sifat-sifatnya
1.		Segitiga siku-siku	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai 3 sisi • Mempunyai 3 sudut • Salah satu sudutnya siku-siku
2.		Segitiga sama sisi	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai 3 sisi • Mempunyai 3 sudut • Semua sisinya sama panjang • Semua sudutnya sama besar
3.		Segitiga sama kaki	<ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai 3 sisi • Mempunyai 3 sudut • Dua buah sisinya sama panjang

2) Segiempat

Segiempat merupakan bangun datar yang dibentuk oleh empat sisi.

Berikut macam-macam bangun datar segiempat:

No.	Gambar bangun	Nama bangun	Sifat-sifatnya
1.		Persegi	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki empat sisi yang sama panjang • Memiliki empat sudut yang membentuk siku-siku
2.		Persegi panjang	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki empat sisi dan dua sisi yang berhadapan sama panjang • Memiliki empat sudut siku-siku

8. Teori Van Hiele

Van Hiele menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar dalam belajar geometri, yaitu:

a. Tahap pengenalan

Dalam tahap ini peserta didik memandang geometri secara keseluruhan. Peserta didik mulai belajar mengenal bentuk geometri, namun belum mampu mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri.

Dengan demikian, pada tingkat ini peserta didik sudah mengenal nama suatu bangun. Sebagai contoh, peserta didik tahu mengenai nama bangun persegi, tetapi ia belum mengetahui sifat-sifat persegi tersebut.

b. Tahap analisis

Pada tahap ini sudah mulai mengenal sifat-sifat geometri yang diamati. Peserta didik sudah dapat berpikir, misalnya tentang persegi yang memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudutnya siku-siku.

c. Tahap pengurutan

Pada tahap ini pemahaman peserta didik terhadap geometri lebih meningkat lagi. Peserta didik sudah mampu mengetahui keterkaitan hubungan antara suatu bangun geometri satu dengan yang lainnya. Peserta didik sudah memahami pengurutan bangun, misalnya persegi termasuk persegi panjang sebab mempunyai sifat-sifat yang sama dengan persegi panjang.

d. Tahap deduksi

Dalam tahap ini peserta didik sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif. Pengambilan kesimpulan secara deduktif yaitu penarikan kesimpulan yang bersifat umum menuju hal yang bersifat khusus.

e. Tahap akurasi

Pada tahap ini peserta didik mulai menyadari pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Tahap ini merupakan tahap berpikir tinggi, rumit, dan kompleks, misalnya siswa sudah mengetahui postulat atau dalil yang mendasari bahwa jumlah sudut segitiga adalah 180°. Tahap ini merupakan tahap tertinggi dalam memahami geometri, oleh karena itu anak SD belum sampai ke tahap ini.

9. Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Nurseto, 2011). *Association for Education and Communication Technology* (AECT). Dalam mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi.

Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk berpikir (Gagne, dalam Budi 2011). Briggs (dalam Tryanto, 2013) menyatakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut Antero (2016) media merupakan perantara penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang peserta didik agar mendapati rasa ingin belajar. Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012). Latuheru (dalam Istiyanto 2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Adapun maksud digunakannya alat peraga dalam pembelajaran matematika menurut Suharjana (2009) adalah:

- a. Mempermudah dalam hal pemahaman konsep-konsep dalam matematika

- b. Memberikan pengalaman yang efektif bagi peserta didik dengan berbagai kecerdasan yang berbeda
- c. Memotivasi peserta didik untuk menyukai pelajaran matematika
- d. Memberikan kesempatan bagi peserta didik yang lebih lambat berpikir untuk menyelesaikan tugas dengan berhasil
- e. Memperkaya program pembelajaran bagi peserta didik yang lebih pandai
- f. Mempermudah abstraksi
- g. Efisiensi waktu

Tim MKPBM (2001), mengemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan alat peraga, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahan lama
- b. Bentuk dan warna menarik
- c. Sederhana dan mudah digunakan
- d. Ukurannya sesuai
- e. Dapat menyajikan (dalam bentuk rill, gambar atau diagram) konsep matematika
- f. Sesuai dengan konsep matematika
- g. Merupakan dasar untuk tumbuhnya konsep abstrak

10. Media Geoboard (Papan Berpaku)

Geoboard atau papan berpaku adalah sebuah pengembangan dari media display atau biasanya sering dikenal dengan papan peragaan, Geoboard atau papan berpaku ini merupakan media visual diam, disini indera penglihatanlah

yang berperan penting, karena media visual diam ini lebih mengandalkan pada indera penglihatan.

Salah satu media pembelajaran yang inovatif adalah geoboard. Media pembelajaran geoboard adalah suatu papan berpaku yang dapat digunakan dalam pembelajaran geometri. Papan berpaku ini secara sederhana terbuat dari kayu tipis kemudian dipak (dipines) pada bidangnya. Paku-paku (pines) ini disusun sedemikian sehingga tersusun secara rapi dan berbentuk seperti persegi satuan. Tujuan yang ingin dicapai dari pelatihan ini adalah membantu peserta didik belajar matematika dengan cara yang menyenangkan sehingga tercipta minat-minat yang tinggi untuk belajar matematika sejak usia dini.

Geoboard adalah alat bantu dalam mengajarkan konsep geometri, seperti konsep bangun datar, konsep keliling bangun datar, dan menghitung serta menentukan luas sebuah bangun datar (Sundayana 2016).

Menurut Dolhasair, geoboard (papan berpaku) adalah pengembangan dari media display atau sering dikenal dengan papan peragaan dan termasuk ke dalam jenis media visual diam yang mengandalkan indera penglihatan. Media visual merupakan media yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol bahasa verbal maupun non-verbal sehingga mampu menyampaikan pesan kepada penerima dengan mudah. Menurut Sibiya geoboard adalah alat yang dirancang untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar dalam berbagai bidang matematika di kelas karena para peserta didik lebih mudah memahami tentang geometri melalui penggunaan geoboard. Dari beberapa

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat papan berpaku (geoboard) adalah salah satu media visual yang dapat dikembangkan oleh guru untuk memudahkan peserta didik belajar tentang konsep geometri, seperti konsep bangun datar dan menghitung keliling dan luas bangun datar agar peserta didik dapat memahaminya dengan mudah.

Papan berpaku merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk mengajarkan materi bangun datar. Media ini berupa papan yang ditancapkan paku pada permukaannya. Paku-paku ini ditancapkan hanya setengah, setengah dari paku tersebut dibiarkan timbul ke permukaan papan dengan bentuk persegi-persegi kecil. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Ruseffendi (1992) bahwa papan berpaku terbuat dari papan dengan paku-paku yang ditancapkan sedemikian rupa sehingga dapat dipakai untuk memperagakan bangun-bangun geometri datar beserta ukurannya.

11. Tujuan dan Kegunaan Media Papan Berpaku

Menurut Ruseffendi (1992) ada beberapa kegunaan dari media papan berpaku ini, antara lain:

- a. Guru dapat dengan mudah menunjukkan berbagai bentuk geometri bidang seperti segitiga, bujur sangkar, trapezium dan sebagainya.
- b. Peserta didik dapat dengan mudah mengikuti pola kita dalam membentuk atau membuat bangun-bangun geometri, serta tidak banyak memakan waktu untuk menggambar dan tidak memerlukan penggaris, penghapus, pensil atau kertas.

- c. Bentuk-bentuk geometri yang dibuat lebih sesuai dengan yang sebenarnya, daripada bentuk-bentuk geometri itu disajikan dengan menggunakan kertas karton, triples atau kertas lainnya, sehingga tidak menurunkan persepsi anak.
- d. Dengan papan berpaku kita pula menghitung luas atau keliling berbagai daerah yang ukurannya tidak beraturan.

Menurut Rostina Sundayana (2013) kegunaan dari media papan berpaku adalah sebagai alat bantu pengajaran matematika di SD untuk menanamkan konsep/pengertian geometri, seperti pengenalan bangun datar, pengenalan keliling bangun datar dan menghitung/menentukan luas bangun datar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media papan berpaku digunakan untuk menjelaskan konsep atau pengertian bangun datar beserta keliling dan luar bangun datar tersebut. Media papan berpaku juga berguna untuk mengkonkretkan konsep bangun datar yang bersifat abstrak dan juga dapat melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.

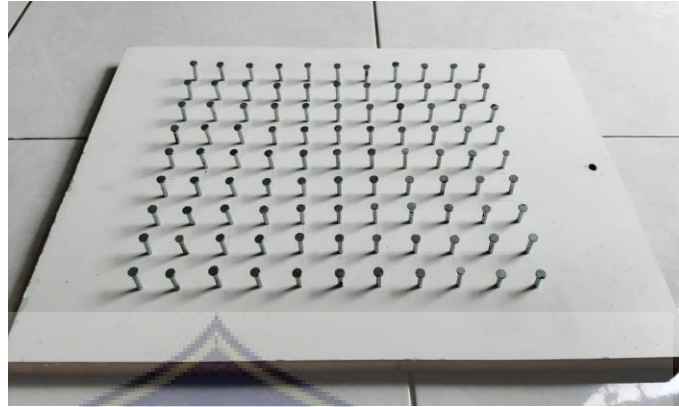
Alat dan Bahan:

1. Kayu atau triples
2. Paku mur atau Sekrup
3. Tali rambut atau karet gelang
4. Penggaris

5. Pensil
6. Palu
7. Obeng
8. Paku
9. Pilos

Cara Membuat:

1. Siapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat papan berpaku bangun datar.
2. Pertama kita membuat pola diatas papan dengan ukuran 2cm setiap kotaknya.
3. Setelah pola berbentuk kotak-kotak diatas papan, selanjutnya kita akan melubangin setiap pertemuan garis dengan menggunakan paku. Bertujuan untuk memudahkan kita memasukkan sekrup diatas papan tersebut.
4. Setelah papan telah dilubangin semua. Selanjutnya, siapkan sekrup dan obeng untuk memasukkan kedalam setiap lubang yang telah kita buat.
5. Terakhir kita akan pilos papan tersebut agar hasilnya lebih bagus.



Gambar 2.1 Media Geoboard (Papan Berpaku)

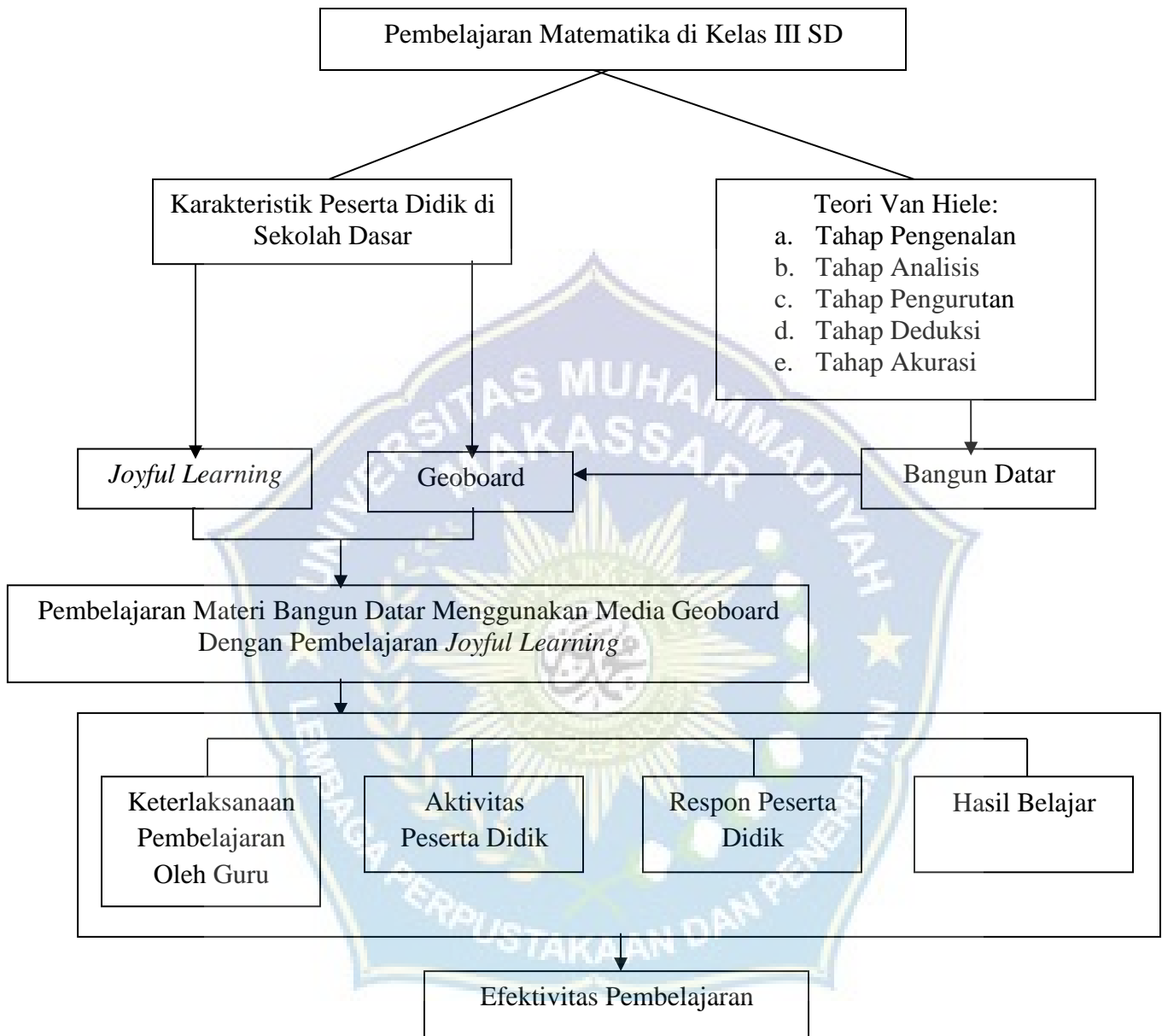
Rostina Sundayana (1992) menyusun petunjuk kerja cara mengajarkan bidang datar dari media geoboard (papan berpaku), antara lain:

- a. Guru meletakkan media papan berpaku ini di depan kelas, dapat digantung atau disandarkan dengan benda lain. Guru juga menyediakan sejumlah karet gelang dengan warna yang berbeda-beda.
- b. Guru mendemonstrasikan secara klasikal cara membentuk bangun datar.
- c. Kemudian masing-masing peserta didik diminta untuk membentuk bangun datar sesuai dengan kreatifitas masing-masing.
- d. Peserta didik diminta untuk menggambarkan hasil yang diperoleh pada kertas bertitik atau berpetak.
- e. Melalui tanya jawab guru mengenalkan arti keliling.
- f. Peserta didik menentukan keliling setiap bangun datar yang dia peroleh sebelumnya.

- g. Melalui tanya jawab guru mengenalkan arti luas bangun datar.
- h. Peserta didik diminta untuk memperkirakan luas bangun datar yang telah dibuatnya. Kemudian guru memperkenalkan nama-nama bangun datar yang telah dibuat oleh peserta didik (persegi dan persegi panjang).

B. Kerangka Berpikir

Guru dituntut untuk dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam suatu proses pembelajaran dengan harapan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Matematika merupakan mata pelajaran yang berbasis hafalan yang dapat membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan dalam mempelajarinya. Karena, pada pembelajaran ini guru masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional, sehingga guru terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan. Sementara, pembelajaran *joyful learning* menawarkan suasana pembelajaran yang lebih variatif, kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran tersebut.



Gambar 2.2

Bagan kerangka pikir pembelajaran *Joyful Learning*

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti lainnya, yaitu sebagai berikut:

1. Rahmatan (2016), menyatakan bahwa strategi *Joyful Learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Joyful Learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.
2. Indah (2018), menyatakan bahwa penggunaan media geoboard dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi peserta didik dengan menerapkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar. Peningkatan prestasi peserta didik dengan menerapkan motivasi peserta didik dapat dilihat dari adanya kenaikan presentase dari pra siklus, siklus I, siklus II. Dari pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 15% pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 15%. Dari data yang diperoleh melalui observasi dapat dibuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa media geoboard atau papan berpaku ini peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan ini maka kondisi kelas akan menjadi kondusif, aktif, dan menyenangkan. Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, saran yang disampaikan yaitu guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi peserta didik dan dapat mendukung proses pembelajaran.

3. Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017), menyatakan bahwa penggunaan media geoboard efektif ketika digunakan saat pembelajaran geometri materi bangun datar. Kemudian, hasil analisis dari data angket menunjukkan respon positif terhadap media geoboard. peserta didik menjadi lebih mudah paham dalam memahami dan mengkonstruksi konsep geometri dan menjadi lebih termotivasi ketika melaksanakan pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah media geoboard efektif digunakan dalam pembelajaran *joyful learning* untuk materi bangun datar dikelas III SD Muhammadiyah Mimbar, dengan indikator keefektifan:

1. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru
2. Aktivitas peserta didik
3. Respon peserta didik
4. Hasil belajar peserta didik

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *pra-experiment* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning* untuk materi bangun datar di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Mimbar yang berlokasi di jalan Pongtiku IV/5, Kelurahan Timungan Lompoa, Kecamatan Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar 27 peserta didik.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Menurut Sugiyono (2017) metode penentuan sampel jenuh atau total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD Muhammadiyah Mimbar. Alasan menggunakan seluruh populasi menjadi sampel adalah dikarenakan mewakili seluruh populasi karena jika kurang dari 100 populasi, maka dijadikan sampel penelitian semuanya. Oleh karena itu, peneliti mengambil sampel yang diambil dari seluruh peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar sebanyak 27 peserta didik terdiri atas 13 laki-laki dan 14 perempuan.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest*”. Pada desain ini nantinya sampel akan diberikan tes awal (*pre-test*) dan diberi tes akhir (*post-test*). Adapun pola penelitian *one group pretest-posttest design* sebagai berikut:

Adapun gambar desain penelitian seperti berikut ini.

Desain Penelitian

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Grup Pretest-Posttest Design*

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

(Sumber : Sugiyono (2010))

Keterangan:

O₁ : Nilai *pre-test* (sebelum menggunakan media geoboard dalam pembelajaran *Joyful learning*).

X : Perlakuan dengan menggunakan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning*.

O₂ : Nilai *post-test* (setelah penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning*).

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang diberikan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran *joyful learning* adalah pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik yang dimana strategi ini akan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Media geoboard (papan berpaku) adalah sebuah alat yang dibuat untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran bangun datar pada mata pelajaran matematika.
3. Hasil belajar adalah akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan diukur.

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan berbagai langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Mengurus perizinan pelaksanaan penelitian di SD Muhammadiyah Mimbar.
 - b. Berkoordinasi dengan pembimbing, kepala sekolah dan guru memohon agar peneliti diberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
 - c. Menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran dengan media papan bangun datar.
 - d. Menyusun dan menyiapkan instrument penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Melaksanakan tes awal (*pre-test*) terhadap peserta didik.
 - b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media geoboard (papan berpaku) bangun datar.

- c. Melaksanakan observasi pada saat pembelajaran untuk mengetahui keterlaksanaan setiap langkah pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran.
 - d. Melaksanakan tes akhir (*post-test*) terhadap peserta didik.
 - e. Pemberian angket respon terhadap peserta didik.
3. Tahap Akhir
- a. Menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah diperoleh sesuai dengan variabel yang diteliti.
 - b. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil penelitian dalam bentuk skripsi.

G. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Lembar observasi berupa catatan penting yang digunakan untuk mengobservasi hal-hal yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran, seperti keterlaksanaan RPP dan keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan aktifitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil observasi difungsikan sebagai sarana untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Lembar observasi aktivitas peserta didik merupakan instrument penelitian yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas peserta didik saat

mengikuti pembelajaran di kelas melalui penggunaan media papan bangun datar. Lembar observasi yang digunakan selama proses pembelajaran yaitu:

- a. Peserta didik hadir saat pembelajaran berlangsung.
- b. Peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada guru/teman jika ada hal-hal yang belum dipahami.
- d. Peserta didik tampil di depan kelas.
- e. Peserta didik menulis kesimpulan dari materi yang baru dipelajari.

3. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dalam pembelajaran yang diberikan melalui penggunaan media papan bangun datar pada strategi pembelajaran *joyful learning*. Angket respon peserta didik yang digunakan dalam penelitian yaitu:

- a. Peserta didik senang dengan proses pembelajaran matematika menggunakan media papan bangun datar.
- b. Peserta didik menyukai suasana belajar di kelas dengan penerapan penggunaan media papan bangun datar.
- c. Peserta didik menyukai media papan bangun datar yang digunakan pada saat pembelajaran matematika.
- d. Dengan penggunaan media papan bangun datar dalam pembelajaran dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

- e. Peserta didik tertarik pada cara mengajar yang diterapkan oleh pendidik dengan penggunaan media papan bangun datar.
 - f. Peserta didik mempunyai banyak kesempatan untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.
 - g. Peserta didik merasa ada kemajuan setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan penggunaan media papan bangun datar.
 - h. Peserta didik tidak merasa kesulitan mengikuti arahan/petunjuk yang diberikan oleh pendidik dalam pembelajaran matematika dengan penggunaan media papan bangun datar.
 - i. Peserta didik berniat mengikuti pembelajaran matematika selanjutnya dengan media penggunaan papan bangun datar.
4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan. Adapun kisi-kisi mengukur hasil belajar peserta didik disajikan dalam tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik

Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Instrumen
4.1 Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya	4.1.1 Menyebutkan macam-macam bangun datar 4.1.2 Mengelompokkan bangun datar 4.1.3 Mengidentifikasi unsur dan sifat bangun datar sederhana	Essay

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat diperlukan dalam penelitian, karena mengacu bagaimana cara data tersebut diperoleh. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung ke objek penelitian. Pada penelitian ini pengumpulan data dengan lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran oleh guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media geoboard (papan berpaku) dalam pembelajaran *joyful learning* untuk materi bangun datar di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.

2. Angket

Angket adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ingin diketahui Arikunto dalam Bella Chintya Neyfa (2016). Angket untuk digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran *joyful learning*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa dokumen atau arsip yang sesuai dengan apa yang akan diteliti. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yakni berupa data peserta didik dan pengambilan gambar saat

melaksanakan observasi, proses yang dilakukan selama penelitian dilakukan dan tes.

4. Tes

Sanjaya (2014) menyatakan bahwa tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan pembelajaran *joyful learning* yaitu tes awal dan tes akhir. Bentuk tes yang digunakan adalah bentuk uraian terdiri dari 5 butir soal. Cara pemberian skornya adalah sebagai berikut :

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah item benar}}{\text{Total skor}} \times 100$$

I. Teknik Analisis Data

1. Data Hasil Observasi

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran *joyful learning* diamati berdasarkan pada kualitas keterlaksanaan sintaks pembelajaran dengan *joyful learning* menggunakan kriteria penskoran. Skor yang diperoleh dikonversikan ke dalam persen keterlaksanaan tahapan persintajs dengan rumus:

$$\% \text{ keterlaksanaan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Skor	Kriteria
$3,5 < x \leq 4$	Sangat Tinggi
$2,6 < x \leq 3,5$	Tinggi
$1,5 < x \leq 2,5$	Sedang
$0 < x \leq 1,5$	Rendah

Sumber : Tahirman (2013)

Kategori keterlaksanaan pembelajaran dikatakan *efektif*, apabila konversi nilai rata-rata setiap aspek pengamatan yang diberikan oleh pengamat berada pada kriteria tinggi atau sangat tinggi, apabila ada nilai rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada kriteria sedang dan rendah, maka guru harus meningkatkan kemampuan dengan memperhatikan aspek-aspek yang nilainya kurang.

b. **Aktivitas Peserta Didik**

Data pengamatan nilai aktivitas peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dihitung menggunakan rumus, sedangkan hasilnya diklarifikasikan dalam bentuk kriteria tingkat keberhasilan. Hasil observasi aktivitas belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus persentase (p) sebagai berikut :

$$p = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah dicari persentasenya, selanjutnya aktivitas belajar peserta didik dikualifikasikan dengan menggunakan kriteria interpretasi aktivitas belajar peserta didik pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Rentang Skor	Kriteria
81- 100	Sangat Aktif
61- 80	Aktif
41- 60	Cukup Aktif
21- 40	Kurang Aktif
0- 20	Tidak Aktif

Sumber : Masyhud (Nuraini, dkk, 2018)

c. Angket

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan *joyful learning*. Data tentang respon peserta didik diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran *joyful learning*, kemudian dianalisis persentasenya yang dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = Persentase penilaian tiap pernyataan (%)

n = jumlah skor yang diperoleh dari setiap pernyataan

N = jumlah skor maksimum

Model pembelajaran yang baik apabila respon peserta didik memberikan respon yang baik terhadap kegiatan yang dilaksanakan.

Berikut kategori respon peserta didik berdasarkan Lasabuda (2014):

Tabel 3.5 Kriteria Respon Peserta Didik

Persentase	Kriteria
$RS \geq 85$	Sangat Positif
$70 \leq RS < 85$	Positif
$55 \leq RS < 70$	Kurang Positif
$RS < 55$	Tidak Positif

Sumber : Lasabuda (Yusdian, 2017)

Kriteria yang diterapkan dalam penelitian ini adalah minimal 70% peserta didik yang memberikan respon positif terhadap semua aspek yang ditanyakan.

d. Hasil Belajar

Ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari skor yang diperoleh siswa dari tes awal dan tes akhir. Untuk mengkategorikan skor hasil belajar peserta didik digunakan ketetapan Departemen Pendidikan Nasional pada tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.6 Kategorisasi Standar Hasil Belajar

Skor	Kategori
$95 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi
$85 \leq x < 95$	Tinggi
$75 \leq x < 85$	Sedang
$57 \leq x < 75$	Rendah
$0 \leq x < 57$	Sangat Rendah

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Minimum Mata Pelajaran Matematika SD Muhammadiyah Mimbar

Skor	Kriteria
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas

Sumber : SD Muhammadiyah Mimbar

Berdasarkan pada tabel 3.7 bahwa peserta didik yang memperoleh skor 75 sampai 100 maka dapat dinyatakan tuntas dan peserta didik yang memperoleh skor 0 sampai 74 maka peserta didik dinyatakan tidak tuntas dalam pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *joyful learning*, peneliti menggunakan gain ternormalisasi. Berikut adalah rumus gain ternormalisasi

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor posttest}}$$

Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan indeks gain g sebagai berikut :

Tabel 3.8 Kriteria Gain

Indeks Gain	Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0.30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0.30$	Rendah

Sumber : Hake (Yusdian, 2017)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 Februari 2024 sampai dengan tanggal 23 Februari 2024 di SD Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar. Kelas yang digunakan sebagai eksperimen adalah kelas III SD. Hasil penelitian ini menunjukkan tentang efektivitas dari penerapan penggunaan media geoboard dalam pembelajaran matematika yang meliputi (1) keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, (2) aktivitas peserta didik, (3) respon peserta didik, (4) hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan oleh sendiri, peneliti dan bertindak sebagai observe.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar Kelas III dengan jumlah peserta didik 27 orang maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan Pembelajaran Oleh Guru

Lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran merupakan instrument penelitian yang digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penggunaan media geoboard selama 4 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Media Geoboard

No.	Aspek yang diamati	Skor
1.	Membuka pelajaran	4
2.	Menyampaikan materi pelajaran	4
3.	Menyampaikan humor matematika	3
4.	Menggunakan brain gym	3
5.	Menggunakan yel-yel	4
6.	Mendemonstrasikan penggunaan media geoboard (papan berpaku) bangun datar	4
7.	Memberi kesempatan peserta didik menggunakan media geoboard (papan berpaku) bangun datar	4
8.	Membimbing peserta didik menggunakan media geoboard (papan berpaku) bangun datar	4
9.	Pengelolaan kelas	3
10.	Menutup pelajaran	3
Jumlah		36
Rata-rata		3,6

Berdasarkan kriteria keterlaksanaan pembelajaran guru memperoleh skor 3,6 berarti sangat tinggi.

2. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik yang diamati dalam proses pembelajaran matematika dengan penggunaan media geoboard dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Aktivitas Peserta Didik Yang Diajar Dengan Penggunaan Media Geoboard.

No	Aspek yang diamati	Jumlah pertemuan						Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	
1	Peserta didik hadir saat pembelajaran berlangsung	P	27	25	26	27	P	97,22
2	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	R	22	24	25	27	O	90,74
3	Peserta didik bergabung dengan kelompoknya untuk mendemonstrasikan media pembelajaran	E	27	25	26	27	S	97,22
4	Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya	T	27	25	26	27	T	97,22
5	Peserta didik mengajukan pertanyaan	E	26	25	26	27	E	96,29
6	Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	S	23	25	26	27	S	93,51
Jumlah								95,36

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa:

- Peserta didik hadir saat pembelajaran berlangsung menunjukkan persentase yaitu 97,22%
- Peserta didik memperhatikan penjelasan guru menunjukkan persentase yaitu 90,74%
- Peserta didik bergabung dengan kelompoknya untuk mendemonstrasikan media pembelajaran menunjukkan persentase yaitu 97,22%
- Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya menunjukkan persentase yaitu 97,22%

- e. Peserta didik mengajukan pertanyaan menunjukkan persentase yaitu 96,29%
- f. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran menunjukkan persentase yaitu 93,51%

Dari deskripsi di atas memperoleh rata-rata persentase aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media geoboard (papan berpaku) yaitu 95,36% berada pada kriteria sangat aktif.

3. Respon Peserta Didik

Data respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika penggunaan media geoboard diperoleh melalui pemberian angket respon peserta didik yang selanjutnya dikumpul dan dianalisis. Hasil respon peserta didik selanjutnya disajikan pada lampiran 2 halaman 96.

Secara umum rata-rata peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan media geoboard (papan berpaku). Dimana rata-rata persentase respon peserta didik adalah 78,92%. Dengan demikian respon peserta didik dapat dikatakan positif karena telah memenuhi kriteria respon peserta didik yaitu $\geq 70\%$.

4. Hasil Belajar Peserta Didik

- a. Hasil belajar matematika peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)

Data *pretest* atau hasil belajar matematika peserta didik sebelum diterapkan perlakuan dengan menggunakan media geoboard pada kelas III SD Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar disajikan secara lengkap pada lampiran. Selanjutnya dianalisis terhadap nilai *pretest* yang diberikan pada peserta didik yang di ajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Statistika Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sebelum Diterapkan Penggunaan Media Geoboard

Statistik	Nilai statistik
Ukuran Sampel	27
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	80
Skor Minimum	30
Rata-rata (Mean)	46,8
Median	60
Modus	30
Standar Deviasi	17,3

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Berdasarkan tabel 4.3 statistika hasil belajar matematika peserta didik sebelum diterapkan penggunaan media geoboard dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 46,8 dengan standar deviasi 17,3. Skor yang dicapai oleh peserta didik tersebut dari skor minimum 30, sampe dengan skor maksimum 80. Jika hasil belajar matematika peserta didik dikelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sebelum Diterapkan Penggunaan Media Geoboard

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$95 \leq x < 100$	Sangat Tinggi	0	0
2	$85 \leq x < 95$	Tinggi	0	0
3	$75 \leq x < 85$	Sedang	2	7,4
4	$57 \leq x < 75$	Rendah	11	40,7
5	$0 \leq x < 57$	Sangat Rendah	14	51,9
Jumlah			27	100

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.4 ditunjukkan bahwa dari 27 peserta didik kelas III terdapat 2 peserta didik (7,4%) berada pada kategori sedang, 11 peserta didik (40,7%) berada pada kategori rendah dan 14 peserta didik (51,9%) berada pada kategori sangat rendah. Setelah skor rata-rata *pretest* pada peserta didik sebesar 46,8 dikonversi ke dalam 5 kategori diatas, maka rata-rata skor *pretest* pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar sebelum diterapkan penerapan penggunaan media geoboard tergolong sangat rendah.

Selanjutnya data *pretest* atau hasil belajar matematika peserta didik sebelum diterapkan penggunaan media geoboard yang dikategorikan berdasarkan kriteria ketuntasan minimum dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Hasil *Pretest* Pada Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	2	7,4
2	$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	25	92,6
Jumlah			27	100

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Kriteria peserta didik dikatakan tuntas belajar apabila memiliki nilai paling sedikit 75. Dari tabel 4.5 diatas dapat dilihat bahwa dari 27 peserta didik terdapat 2 peserta didik (7,4%) tuntas, sedangkan 25 peserta didik (92,6%) tidak tuntas.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil *pretest* pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar sebelum diterapkan media geoboard (papan berpaku) tergolong masih sangat rendah.

b. Hasil belajar matematika peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*)

Data *posttest* atau hasil belajar matematika peserta didik setelah diterapkan penggunaan media geoboard pada peserta didik kelas IIISD Muhammadiyah Mimbar Kota Makassar disajikan secara lengkap pada lampiran. Selanjutnya, analisis deskriptif terhadap nilai *posttest* yang diberikan pada peserta didik yang diajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Statistika Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Setelah Diterapkan Penggunaan Media Geoboard

Statistik	Nilai statistik
Ukuran Sampel	27
Skor Ideal	100
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	65
Rata-rata (Mean)	90,1
Median	85
Modus	100
Standar Deviasi	10,1

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Pada tabel 4.6 di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diterapkan penggunaan media geoboard adalah 90,1 dengan standar deviasi 10,1. Skor yang dicapai oleh peserta didik tersebut dari skor terendah 65, sampai skor tertinggi 100. Jika hasil belajar matematika peserta didik dikelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Skor Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Setelah Diterapkan Penggunaan Media Geoboard

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$95 \leq x < 100$	Sangat Tinggi	13	48,1
2	$85 \leq x < 95$	Tinggi	8	29,6
3	$75 \leq x < 85$	Sedang	4	14,8
4	$57 \leq x < 75$	Rendah	2	7,4
5	$0 \leq x < 57$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			27	100

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa secara umum skor rata-rata hasil belajar matematika pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berada pada kategori sangat tinggi 13 peserta didik, pada kategori tinggi 8 peserta didik, kategori sedang 4 peserta didik dan kategorirendah 2 peserta didik. Selain itu dapat dilihat dari perolehan persentase nilai pada kategori sangat tinggi 48,1%, kategori tinggi 29,6%, kategori sedang 14,8% dan kategori rendah 7,4%.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar matematika peserta didik setelah diterapkan penggunaan media geoboard dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Setelah Diterapkan Penggunaan Media Geoboard

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	25	92,6
2	$0 \leq x < 75$	Tidak Tuntas	2	7,4
Jumlah			27	100

Sumber: SD Muhammadiyah Mimbar

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat bahwa dari 27 peserta didik sebagai subjek penelitian terdapat 25 peserta didik (92,6%) yang tuntas dan 2 peserta didik (7,4%) yang tidak tuntas. Ini berarti peserta didik di kelas III sudah mencapai ketuntasan secara klasikal dimana ketuntasan klasikal tercapai apabila minimal 70% peserta didik di kelas tersebut telah

mencapai skor ketuntasan minimal yang telah diterapkan oleh sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian 4 indikator memperoleh hasil positif, yaitu keterlaksanaan pembelajaran 3,6% berada pada kategori sangat tinggi, aktivitas 92,58% peserta didik dinyatakan sangat aktif, respon peserta didik 75,76% berada pada kategori positif, hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal dan dinyatakan positif sehingga penggunaan media geoboard dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar khususnya pada materi bangun datar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka bagian ini akan diuraikan pembahasan penelitian yang meliputi:

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Dari hasil pengamatan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa dalam mengelola pembelajaran melalui media geoboard guru telah mengelola pembelajaran dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dari semua aspek yang diamati yaitu sebesar 3,6 dan berada pada kategori sangat tinggi. Sesuai dengan kriteria keefektifan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dinyatakan positif jika berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa

kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan media geoboard dinyatakan positif.

2. Aktivitas Peserta Didik

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media geoboard pada peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar menunjukkan bahwa sudah memenuhi kriteria aktif. Sesuai dengan indikator aktivitas peserta didik bahwa aktivitas peserta didik dikatakan aktif jika sekurang-kurangnya 75% peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dari hasil analisis ini data observasi aktivitas peserta didik rata-rata persentase frekuensi aktivitas peserta didik dengan pembelajaran melalui media geoboard yaitu 95,36% dari aktivitas peserta didik setiap pertemuan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah aktif mengikuti proses pembelajaran matematika melalui penerapan penggunaan media geoboard.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurhasan (2013), menyatakan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran *Enjoyful learning* ditinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan ketertarikan peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya pembelajaran tersebut.

3. Respon Peserta Didik

Hasil analisis respon peserta didik yang didapatkan setelah melakukan penelitian ini menunjukkan adanya respon yang positif, dari berbagai aspek yang ditanyakan, peserta didik senang dengan cara mengajar yang diterapkan oleh guru dengan menggunakan media geoboard, peserta didik lebih berani mengeluarkan pendapat dan merasakan ada kemajuan setelah diterapkannya penggunaan media geoboard dalam pembelajaran matematika. Secara umum, rata-rata persentase respon peserta didik sebesar 78,92% termasuk dalam kategori baik. Hal ini tergolong respon peserta didik positif sebagaimana dinyatakan bahwa respon peserta didik dinyatakan positif jika berada pada kategori baik dan sangat baik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017), menyatakan bahwa penggunaan media geoboard efektif ketika digunakan saat pembelajaran geometri materi bangun datar. Kemudian, hasil analisis dari data angket menunjukkan respon positif terhadap media geoboard. peserta didik menjadi lebih mudah paham dalam memahami dan mengkonstruksi konsep geometri dan menjadi lebih termotivasi ketika melaksanakan pembelajaran.

4. Hasil Belajar Peserta Didik

- a. Hasil belajar matematika peserta didik sebelum diterapkan penggunaan media geoboard

Hasil analisis data hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media geoboard menunjukkan bahwa dari 27 peserta didikkeseluruhan ada 2 peserta didik (7,4%) yang tuntas (mendapatkan skor prestasi minimal 75) dan 25 peserta didik (92,6%) tidak tuntas (mendapatkan skor prestasi dibawah 75) dengan kata lain hasil belajar peserta didiksebelum diterapkan penggunaan media geoboard tergolong rendah dan tidak memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

- b. Hasil belajar matematika peserta didik setelah diterapkan penggunaan media geoboard

Hasil analisis data hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media geoboard menunjukkan bahwa 27 peserta didik terdapat 25 peserta didik (92,6%) peserta didik yang tuntas (mendapat skor prestasi minimal 75). Sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 2 peserta didik (7,4%). Dengan kata lain hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya penggunaan media geoboard mengalami peningkatan karena tergolong sedang atau sudah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Hal ini berarti hasil belajar matematika

peserta didik dengan penerapan penggunaan media geoboard dinyatakan positif karena mencapai KKM minimal 70%.

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran positif, aktivitas peserta didik dinyatakan positif, respon peserta didik terhadap penggunaan media geoboard positif, serta hasil belajar matematika peserta didik tuntas secara klasikal dan dinyatakan positif. Sehingga keempat aspek indikator efektivitas pembelajaran telah terpenuhi maka efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar khususnya pada materi bangun datar.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Permatasari (2012), menyatakan bahwa efektif terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif peserta didik, dibuktikan nilai hitung 3,39 untuk aspek kognitif dan nilai hitung 3,02 untuk aspek afektif lebih tinggi dari harga tabel yaitu 1,68 yang berarti prestasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *joyful learning* dengan metode pemberian tugas lebih tinggi dari pada prestasi belajar peserta didik dengan metode konvensional.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media geoboard dalam pembelajaran *joyful learning* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar khususnya pada materi bangun datar yang ditinjau indikator keefektifan yaitu:

1. Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas III SD Muhammadiyah Mimbar dengan menerapkan penggunaan media geoboard termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan perolehan rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran yaitu 3,6.
2. Aktivitas peserta didik berkaitan dengan kegiatan pembelajaran dari aspek yang diamati secara keseluruhan dikategorikan sangat aktif. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata persentase aktivitas peserta didik yaitu 95,36% sangat aktif dalam pembelajaran.
3. Rata-rata persentase peserta didik yang memberikan respon positif terhadap penerapan penggunaan media geoboard pada pembelajaran matematika adalah 78,92% positif. Hal ini tergolong dalam kategori baik sebagaimana dinyatakan bahwa respon peserta didik dinyatakan positif jika berada pada kategori baik dan sangat baik.

4. Hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar setelah penerapan penggunaan media geoboard termasuk dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 90,1 dan standar deviasi 10,1. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat 25 peserta didik atau 92,6% yang mencapai KKM dan 2 peserta didik atau 7,4% tidak mencapai KKM (mendapat skor dibawah 75). Hal ini berarti hasil belajar matematika peserta didik dengan penerapan penggunaan media geoboard dinyatakan positif karena mencapai KKM minimal 70%.
5. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Mimbar setelah mengikuti pembelajaran melalui penerapan penggunaan media geoboard dikategorikan tuntas. Hal ini dapat diamati dari ketuntasan yang menunjukkan sebanyak 25 peserta didik (92,6%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan kata lain, hasil belajar matematika peserta didik setelah penerapan penggunaan media geoboard berada pada kategori tinggi dan hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka ditemukan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru untuk membimbing peserta didik agar aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

2. Kepada peserta didik, diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran sehingga hasil belajar semakin meningkat.
3. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan *joyful learning* dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan pembelajaran ini demi tercapainya tujuan pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:Alfabet.
- Darmansyah. (2010). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan HUMOR*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danim, Sudarwan. 2012. *Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta:Kencana
- DePorter, Bobbi.,&Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning*. Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.
- Firdausichuuriyah, Carissa dan Harun Nasruddin. (2017). Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Materi Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit Kelas X SMAN 4 Sidoarjo. *UNESA Journal of Chemical Education*, 6(2), 186.
- Fonni, Yusdian. (2017). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining (SFaE) dengan Metode Mind Mapping pada Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 18 Makassar. Diploma thesis, MIPA.
- Gendari, D. A. W., Sapti, M., & Astuti, E. P. (2014). Ekuivalen : Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan Media Pembelajaran. *Ekuivalen*, 1–9.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001.
- Hamdana Hadaming, Dwi Fidar Ningsih, Haerul Syam. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Operasi Perkalian dan Pembagian Melalui Pendekatan Kontekstual di Kelas III UPT SD Negeri 179 Tamasongo Kabupaten Jenepono. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK) Vol.1, No.3, 138-148*.
- Hartono, R. (2013). *Ragam Model Mengajar yang Mudah diterima Murid*. Yogyakarta: Diva Press.
- Herawati. (2020). Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 31.

- Hermawan, D., Putra, M., Suniasih, N. W., Pendidikan, J., Sekolah, G., & Ganesha, U. P. (2014). Pengaruh Pendekatan Joyful Learning Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar IpsPada Siswa Kelas V Sd Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai Denpasar Selatan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fip Universitas Pendidikan Ganesha. *MIMBAR PGSD*, 2.
- Istiani, Y. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*. Retrieved from <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=287186>.
- Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87-100.
- Mayasari, Novi, etal. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Geoboard Dalam Pembelajaran Matematika Keliling dan Luas Bangun Segi Empat dan Segitiga di SD Negeri 1 Desa Temu Kecamatan Kanor Kabupaten Bojonegoro Tahun 2017." -*ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1.1 (2017): 60-65.
- Mashuri, Sufri. *Media pembelajaran matematika*. Deepublish, 2019.
- Mufarida, Indah. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Geoboard Materi Bangun Datar Kelas II SDN Gebang 1." *PTK A3 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* (2018).
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. E. 2006. *Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mutakin, T.Z. dan Teti Sumiati. 2011. Pengaruh penggunaan media belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Formatif*, 1 (1): 70-81.
- Nasution. 1994. *Didaktika Azas-azas Mengajar*. Bandung: Jemars.
- Nuraini, dkk. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1), 34.

- Pramesthi, H. N., S, A. N. C., & Vh, S. (2015). Penerapan Pendekatan Joyful Learning Dengan Metode Guided Discovery Untuk Meningkatkan Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Ngemplak Boyolali Tahun Ajaran 2013 / 2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 4(1), 204–210.
- Purwanto. Ngalm. 1990. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ruseffendi. (1992). *Pendidikan matematika 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rostina Sundayana. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Sari, Y; Prihatnani, E. (2017). Penerapan Metode Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dan Mengurangi Kecemasan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Viii A Smp Kristen 2 Salatiga. Retrieved from <http://repository.uksw.edu/simplesearch?query=yohana>.
- Sitti Fithriani Saleh, Agustan Syamsuddin, Suharman. (2024). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Metode Penemuan Terbimbing Berdasarkan Selfconfidence. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, vol 4 no 1, 417 – 430.
- Slameto. 1991 Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sopian, Lili Aprilianti, Chisnadji Banindra Yudha, and Eva Oktaviana. "Penerapan Media Papan Geoboard pada Pembelajaran Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*. 2020.
- Sudjana, Nana. 1991. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suhendri, H. 2011. Pengaruh kecerdasan matematis-logis dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Formatif*. 1 (1): 29-39.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Suparman, S. (2010). *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Suriasumantri, Jujun S. 2009 *Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar populer)*. Jakarta: pustaka Sinar harapan.

Susanti, P. E dkk. 2014. Efektivitas JoyfullLearningBerbantuanPowerpointTerhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Salatiga Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Semester 2 Tahun Ajaran 2013/2014. Jurnal. Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW. <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/4974>. Diunduh pada tanggal 8 Maret 2017.

Wahono, S. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran. Indeks Permata Puri Media.



LAMPIRAN A

**KISI-KISI ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
PEMBELAJARAN *JOYFUL LEARNING* DENGAN MEDIA GEOBOARD**

No	Indikator	Pernyataan	No Soal
1	Ketertarikan Peserta Didik	Pembelajaran menggunakan media geoboard sangat menarik	1
2	Manfaat	Media geoboard mempermudah dalam mempelajari materi bangun datar	2
		Media geoboard dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik	3
		Media geoboard dapat mempermudah cara belajar peserta didik	4
3	Penggunaan	Media geoboard menjadi alternatif dalam memahami pembelajaran bangun datar	5
		Pemanfaatan media geoboard dapat digunakan pada materi bangun datar	6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Mimbar
 Kelas / Semester : III / Ganjil
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan 1)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya.	4.1.1 Menyebutkan macam-macam bangun datar. 4.1.2 Mengelompokkan bangun datar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran mengamati, menanya, mengeksplorasi, menganalisis dan mengkomunikasikan peserta didik diharapkan dapat:

1. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam bangun datar dengan tepat.
2. Peserta didik dapat mengelompokkan bangun datar dengan benar.

D. NILAI KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN

Nilai karakter yang dikembangkan pada pembelajaran ini yaitu religius, disiplin, jujur, teliti, percaya diri, kerjasama, dan mandiri.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Sifat bangun datar persegi.

F. MODEL, STRATEGI, dan METODE PEMBELAJARAN

Model : PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)

Strategi ; *joyful learning*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media:
 - a. Gambar bangun datar
 - b. Papan Berpaku (Geoboard)
 - c. Karet gelang berwarna
2. Sumber Pembelajaran:
 - a. Buku Siswa Matematika Kelas III

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan menanyakan kabar. • Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. (PPK : Religius) • Guru mengecek kehadiran peserta didik. Jika ada yang tidak masuk sekolah karena sakit, guru mengajak peserta didik untuk mendoakan teman yang sakit, agar cepat sembuh dan bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar kembali. (PPK : Disiplin) • Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (PPK : Nasionalisme) • Peserta didik diajak untuk mengamati benda-benda yang ada di dalam kelas, 	15 Menit

	<p>setelah mengamati peserta didik di minta untuk menyebutkan benda-benda apa saja yang ada di dalam kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan media pembelajaran yang berupa papan berpaku dan sejumlah karet gelang dengan warna yang berbeda-beda. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyanyikan lagu di sini senang di sana senang, bangun tidur, lihat kebunku sambil mengoper bola. ketika lagu berhenti dan bagi peserta didik yang memegang bola akan menjawab pertanyaan dari guru. (<i>Joyful Learning</i>) • Guru meletakkan barang-barang diatas meja dan memberitahukan peserta didik ketika mereka maju kedepan satu persatu dan memilih sebuah benda yang ada diatas meja dengan alasan tertentu untuk menarik perhatian mereka. • Setelah semua peserta didik telah memilih benda, sebagian perwakilan dari peserta didik harus memperkenalkan diri dan menyatakan berdasarkan bentuknya segi empat atau bukan segi empat. • Guru meletakkan media papan berpaku di atas meja dan sejumlah karet gelang berwarna. • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok (d disesuaikan dengan jumlah peserta didik). • Peserta didik mendemonstrasikan media pembelajaran sesuai petunjuk guru. • Peserta didik berdiskusi bersama kelompok. • Perwakilan peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok. • Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil presentasi kelompok • Guru menjelaskan sifat-sifat persegi. 	40 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempunyai 4 sisi yang sama panjang dan sisinya berhadapan sejajar. ▪ Setiap sudutnya memiliki siku-siku yang sama besar. • Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai sifat-sifat persegi. • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan brain gym (senam otak) terhadap peserta didik dengan tebak bangun datar “Aku memiliki empat sisi, yang sama panjang. Semua sudutku membentuk sudut siku-siku. Siapakah aku? Persegi” • Peserta didik diminta menyimpulkan dari hasil pembelajaran • Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran • Guru memberikan pesan-pesan singkat agar peserta didik tetap semangat belajar • Guru menutup pelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama sesudah pembelajaran • Guru memberikan salam 	15 menit

I. TEKNIK PENILAIAN

Aspek	Teknik	Bentuk instrumen
Pengetahuan	Tes tertulis	Essay

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Mimbar
 Kelas / Semester : III / Ganjil
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan 2)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya	4.1.1 Menyebutkan macam-macam bangun datar
	4.1.2 Mengelompokkan bangun datar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran mengamati, menanya, mengeksplorasi, menganalisis dan mengkomunikasikan peserta didik diharapkan dapat:

1. Peserta didik dapat menyebutkan macam-macam bangun datar dengan tepat
2. Peserta didik dapat mengelompokkan bangun datar dengan benar

D. NILAI KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN

Nilai karakter yang dikembangkan pada pembelajaran ini yaitu religius, disiplin, jujur, teliti, percaya diri, kerjasama, dan mandiri.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Sifat bangun datar persegi panjang.

F. MODEL, STRATEGI, dan METODE PEMBELAJARAN

Model : PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)

Strategi ; *joyful learning*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media:
 - a. Gambar bangun datar
 - b. Papan Berpaku (Geoboard)
 - c. Karet gelang berwarna
2. Sumber Pembelajaran:
 - a. Buku Siswa Matematika Kelas III

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan menanyakan kabar • Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. (PPK : Religius) • Guru mengecek kehadiran peserta didik. Jika ada yang tidak masuk sekolah karena sakit, guru mengajak peserta didik untuk mendoakan teman yang sakit, agar cepat sembuh dan bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar kembali. (PPK : Disiplin) • Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (PPK : Nasionalisme) • Peserta didik diajak untuk mengamati benda-benda yang ada di dalam kelas, 	15 Menit

	<p>setelah mengamati peserta didik di minta untuk menyebutkan benda-benda apa saja yang ada di dalam kelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyediakan media pembelajaran yang berupa papan berpaku dan sejumlah karet gelang dengan warna yang berbeda-beda. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengulang materi dengan menyanyikan lagu di sini senang di sana senang, bangun tidur, lihat kebunku sambil mengoper bola. ketika lagu berhenti dan bagi peserta didik yang memegang bola akan menjawab pertanyaan dari guru. (<i>Joyful Learning</i>) • Guru meletakkan media papan berpaku di atas meja dan sejumlah karet gelang berwarna. • Guru mendemonstrasikan secara klasikal cara membentuk persegi dan persegi panjang. • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok (d disesuaikan dengan jumlah peserta didik). • Peserta didik mendemonstrasikan media pembelajaran sesuai petunjuk guru. • Peserta didik berdiskusi bersama kelompok. • Perwakilan peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok. • Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil presentasi kelompok • Guru menjelaskan sifat-sifat persegi panjang. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempunyai 4 sisi dan dua sisi yang berhadapan sama panjang. ▪ Memiliki 4 sudut siku-siku. • Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai sifat-sifat persegi. • Guru memberikan kesempatan kepada 	40 menit

	peserta didik untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan brain gym (senam otak) terhadap peserta didik dengan tebak bangun datar “Aku memiliki empat sisi, dua pasang sisiku sama panjang. Aku juga memiliki empat sudut siku-siku. Siapakah aku? Persegi panjang” • Peserta didik diminta menyimpulkan dari hasil pembelajaran. • Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan pesan-pesan singkat agar peserta didik tetap semangat belajar • Guru menutup pelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama. • Guru memberikan salam. 	15 menit

I. TEKNIK PENILAIAN

Aspek	Teknik	Bentuk instrumen
Pengetahuan	Tes tertulis	Essay

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Mimbar
 Kelas / Semester : III / Ganjil
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan 3)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya.	4.1.1 Menyebutkan macam-macam bangun datar 4.1.2 Mengelompokkan bangun datar
4.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang	4.2.1 Menyebutkan berbagai bentuk bangun datar sederhana 4.2.2 Menyebutkan sifat bangun datar persegi dan persegi panjang 4.2.3 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran mengamati, menanya, mengeksplorasi, menganalisis dan mengkomunikasikan peserta didik diharapkan dapat:

1. Melalui percobaan langsung menggunakan media papan berpaku, peserta didik dapat menyebutkan sifat bangun datar persegi dan persegi panjang dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, peserta didik dapat menghitung keliling persegi dan persegi panjang dengan benar.

D. NILAI KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN

Nilai karakter yang dikembangkan pada pembelajaran ini yaitu religius, disiplin, jujur, teliti, percaya diri, kerjasama, dan mandiri.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keliling persegi.

F. MODEL, STRATEGI, dan METODE PEMBELAJARAN

Model : PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)

Strategi ; *joyful learning*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media:
 - a. Papan Berpaku (Geoboard)
 - b. Karet gelang berwarna
2. Sumber Pembelajaran:
 - a. Buku Siswa Matematika Kelas III

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan menanyakan kabar. • Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. (PPK : Religius) • Guru mengecek kehadiran peserta didik. Jika ada yang tidak masuk sekolah karena sakit, guru mengajak peserta didik untuk mendoakan teman yang sakit, agar cepat sembuh dan bisa mengikuti kegiatan belajar 	15 Menit

	<p>mengajar kembali. (PPK : Disiplin)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (PPK : Nasionalisme) • Peserta didik diajak untuk mengamati benda-benda yang ada di dalam kelas, setelah mengamati peserta didik di minta untuk menyebutkan benda-benda apa saja yang ada di dalam kelas. • Guru menyediakan media pembelajaran yang berupa papan berpaku dan sejumlah karet gelang dengan warna yang berbeda-beda. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meletakkan barang-barang diatas meja dan memberitahukan peserta didik ketika mereka maju kedepan satu persatu dan memilih sebuah benda yang ada diatas meja dengan alasan tertentu untuk menarik perhatian mereka. • Setelah semua peserta didik telah memilih benda, sebagian perwakilan dari peserta didik harus memperkenalkan diri dan menyatakan berdasarkan bentuknya segitiga atau bukan segitiga. • Guru meletakkan media papan berpaku di atas meja dan sejumlah karet gelang berwarna. • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok (d disesuaikan dengan jumlah peserta didik). • Peserta didik mendemonstrasikan media pembelajaran sesuai petunjuk guru. • Peserta didik berdiskusi bersama kelompok. • Perwakilan peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok. • Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil presentasi kelompok. • Guru menjelaskan rumus keliling persegi. • Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai rumus keliling persegi. 	<p>40 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan brayn gym (senam otak) terhadap peserta didik dengan tebak bangun datar “Aku memiliki empat sisi yang sama panjang. Semua sudutku membentuk siku-siku. Siapakah aku? Persegi” Peserta didik diminta menyimpulkan dari hasil pembelajaran Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran Guru memberikan pesan-pesan singkat agar peserta didik tetap semangat belajar Guru menutup pelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do’a bersama. Guru memberikan salam 	15 menit

I. TEKNIK PENILAIAN

Aspek	Teknik	Bentuk instrumen
Pengetahuan	Tes tertulis	Essay

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Mimbar
 Kelas / Semester : III / Ganjil
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Bangun Datar
 Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (Pertemuan 4)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
4.3 Mengidentifikasi berbagai jenis bangun datar sederhana menurut sifat atau unsurnya.	4.1.3 Menyebutkan macam-macam bangun datar 4.1.4 Mengelompokkan bangun datar
4.4 Menghitung luas persegi dan persegi panjang	4.4.1 Menyebutkan berbagai bentuk bangun datar sederhana 4.4.2 Menyebutkan sifat bangun datar persegi dan persegi panjang 4.4.3 Menghitung keliling persegi dan persegi panjang

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran mengamati, menanya, mengeksplorasi, menganalisis dan mengkomunikasikan peserta didik diharapkan dapat:

1. Melalui percobaan langsung menggunakan media papan berpaku, peserta didik dapat menyebutkan sifat bangun datar persegi dan persegi panjang dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, peserta didik dapat menghitung keliling persegi dan persegi panjang dengan benar.

D. NILAI KARAKTER YANG DIKEMBANGKAN

Nilai karakter yang dikembangkan pada pembelajaran ini yaitu religius, disiplin, jujur, teliti, percaya diri, kerjasama, dan mandiri.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Keliling persegi panjang

F. MODEL, STRATEGI, dan METODE PEMBELAJARAN

Model : PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan)

Strategi ; *joyful learning*

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

G. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media:
 - a. Papan Berpaku (Geoboard)
 - b. Karet gelang berwarna
2. Sumber Pembelajaran:
 - a. Buku Siswa Matematika Kelas III

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan menanyakan kabar. • Guru mengajak peserta didik berdo'a bersama sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. (PPK : Religius) • Guru mengecek kehadiran peserta didik. Jika ada yang tidak masuk sekolah karena sakit, guru mengajak peserta didik untuk mendoakan teman yang sakit, agar cepat sembuh dan bisa mengikuti kegiatan 	15 Menit

	<p>belajar mengajar kembali. (PPK : Disiplin)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peserta didik menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <p>(PPK : Nasionalisme)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diajak untuk mengamati benda-benda yang ada di dalam kelas, setelah mengamati peserta didik di minta untuk menyebutkan benda-benda apa saja yang ada di dalam kelas. • Guru menyediakan media pembelajaran yang berupa papan berpaku dan sejumlah karet gelang dengan warna yang berbeda-beda. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 	
<p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meletakkan media papan berpaku di atas meja dan sejumlah karet gelang berwarna. • Guru mendemonstrasikan secara klasikal cara membentuk segitiga sama sisi, segitiga sama kaki dan segitiga sembarangan. • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok (d disesuaikan dengan jumlah peserta didik). • Peserta didik mendemonstrasikan media pembelajaran sesuai petunjuk guru. • Peserta didik berdiskusi bersama kelompok. • Perwakilan peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok. • Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil presentasi kelompok • Guru menjelaskan rumus keliling persegi panjang. • Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai rumus keliling persegi panjang. 	<p>40 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan brain gym (senam otak) terhadap peserta didik dengan tebak bangun datar “Aku memiliki empat sisi, dua pasang sisiku sama panjang. Aku juga memiliki empat sudut siku-siku. Siapakah aku? Persegi panjang” Peserta didik diminta menyimpulkan dari hasil pembelajaran Guru dan peserta didik melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran Guru memberikan pesan-pesan singkat agar peserta didik tetap semangat belajar Guru menutup pelajaran dengan meminta ketua kelas untuk memimpin do'a bersama. Guru memberikan salam 	15 menit

I. TEKNIK PENILAIAN

Aspek	Teknik	Bentuk instrumen
Pengetahuan	Tes tertulis	Essay

SOAL PRETEST

Nama : _____ **No. Absen** : _____
Kelas : _____ **Nama Sekolah** : _____

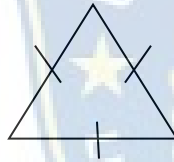
A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Buatlah gambar persegi panjang!

Jawab:



2. Gambar bangun apakah dibawah ini!



Jawab:

.....

3. Bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudutnya disebut apa?

Jawab:

.....

4. Berapa sisi yang sama panjang pada segitiga sama kaki?

Jawab:

.....

5. Tuliskan sifat persegi panjang!

Jawab:

.....

SOAL POSTTEST

Nama : _____ **No. Absen** : _____
Kelas : _____ **Nama Sekolah** : _____

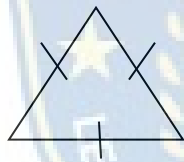
A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Buatlah gambar persegi panjang!

Jawab:



2. Gambar bangun apakah dibawah ini!



Jawab:

.....

3. Bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudutnya disebut apa?

Jawab:

.....

4. Berapa sisi yang sama panjang pada segitiga sama kaki?

Jawab:

.....

5. Tuliskan sifat persegi panjang!

Jawab:

.....

Rekap Aktivitas Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Geoboard

No.	Nama Peserta Didik	Indikator			
		1	2	3	4
1	Andi Zahwan Said. M	√	√	√	√
2	Fiqih Khary Rahman	√	-	√	√
3	M. Ramlan Al Fachri	√	√	√	√
4	Malik Al Fatah Kholik	√	√	√	√
5	M. Ahza Khair Ansar	√	√	√	√
6	M. Faisal Rusli	√	√	√	√
7	M. Septian Anugrah	√	√	√	√
8	M. Yakueb	√	-	√	√
9	M. Gilang Ramadhan	√	-	√	√
10	M. Iqbal Ilham	√	√	√	√
11	M. Anugrah	√	√	√	√
12	M. Mufli	√	√	√	√
13	M. Riga. G	√	√	√	√
14	Aulia Resky Maharani	√	-	√	√
15	Dwi Akila Khumaira	√	√	√	√
16	Hafizah Aliyya. F	√	√	√	√
17	Regina Ramadani	√	√	√	√
18	Zalika Naura. R	√	-	√	√
19	Azzarah Saputri	√	√	√	√
20	Awaliah Nur Insan	√	√	√	√
21	Dian Sahira Afifa	√	√	√	√
22	Lathifa Mutmainna	√	-	√	√

23	Fani Zaskia Amira	√	√	√	√
24	Nur Salsabila	√	√	√	√
25	Sakya Nur Azizah	√	√	√	√
26	Zahra Hasri	√	√	√	√
27	Putri Karina Azzahra	√	√	√	√

Keterangan :

1. Peserta didik hadir saat pembelajaran berlangsung.
2. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.
3. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya untuk mendemonstrasikan media pembelajaran.
4. Peserta didik berdiskusi dengan teman kelompoknya.
5. Peserta didik mengajukan pertanyaan.
6. Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.

Makassar,
Observer

(_____)

LAMPIRAN B

Persentase Respon Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Geoboard

No	Pertanyaan	Frekuensi					Persentase (%)				
		STS	TS	KS	S	SS	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media geoboard pada materi bangun datar.				6	21				22,22	77,77
2	Pembelajaran matematika dengan menggunakan media geoboard pada materi bangun datar menjadi lebih menarik.				4	23				14,81	85,18
3	Pembelajaran matematika dengan menggunakan media geoboard membuat saya semakin tertarik terhadap pelajaran matematika.				7	20				25,92	74,7
4	Pembelajaran matematika dengan menggunakan media geoboard membuat saya lebih memahami materi pelajaran yang diberikan.				8	19				29,62	70,37
5	Pembelajaran dengan media geoboard membuat saya lebih memahami langkah-langkah				6	21				22,22	77,77

	yang harus saya lakukan.										
6	Saya menikmati kebersamaan dan kerjasama dalam pembelajaran.				4	23				14,81	85,18
7	Pembelajaran menggunakan media geoboard membuat saya lebih aktif dalam diskusi dengan teman-teman.				5	22				18,51	81,48
Rata-rata										21,15	78,92



Nilai *Pretest* Materi Bangun Datar

No	Nama	Hasil <i>Pretest</i>	Keterangan
1	Andi Zahwan Said. M	30	Tidak Tuntas
2	Fiqih Khary Rahman	30	Tidak Tuntas
3	M. Ramlan Al Fachri	30	Tidak Tuntas
4	Malik Al Fatah Kholik	60	Tidak Tuntas
5	M. Ahza Khair Ansar	60	Tidak Tuntas
6	M. Faisal Rusli	30	Tidak Tuntas
7	M. Septian Anugrah	30	Tidak Tuntas
8	M. Yakueb	30	Tidak Tuntas
9	M. Gilang Ramadhan	30	Tidak Tuntas
10	M. Iqbal Ilham	60	Tidak Tuntas
11	M. Anugrah	65	Tidak Tuntas
12	M. Mufli	60	Tidak Tuntas
13	M. Riga. G	40	Tidak Tuntas
14	Aulia Resky Maharani	40	Tidak Tuntas
15	Dwi Akila Khumaira	60	Tidak Tuntas
16	Hafizah Aliyya. F	30	Tidak Tuntas
17	Regina Ramadani	60	Tidak Tuntas
18	Zalika Naura. R	60	Tidak Tuntas
19	Azzarah Saputri	30	Tidak Tuntas
20	Awaliah Nur Insan	60	Tidak Tuntas
21	Dian Sahira Afifa	80	Tuntas
22	Lathifa Mutmainna	60	Tidak Tuntas
23	Fani Zaskia Amira	60	Tidak Tuntas

24	Nur Salsabila	30	Tidak Tuntas
25	Sakya Nur Azizah	30	Tidak Tuntas
26	Zahra Hasri	80	Tuntas
27	Putri Karina Azzahra	30	Tidak Tuntas



Nilai *Posttest* Materi Bangun Datar

No	Nama	Hasil <i>Pretest</i>	Keterangan
1	Andi Zahwan Said. M	100	Tuntas
2	Fiqih Khary Rahman	70	Tidak Tuntas
3	M. Ramlan Al Fachri	85	Tuntas
4	Malik Al Fatah Kholik	85	Tuntas
5	M. Ahza Khair Ansar	90	Tuntas
6	M. Faisal Rusli	85	Tuntas
7	M. Septian Anugrah	85	Tuntas
8	M. Yakueb	80	Tuntas
9	M. Gilang Ramadhan	80	Tuntas
10	M. Iqbal Ilham	90	Tuntas
11	M. Anugrah	80	Tuntas
12	M. Mufli	100	Tuntas
13	M. Riga. G	100	Tuntas
14	Aulia Resky Maharani	85	Tuntas
15	Dwi Akila Khumaira	65	Tidak Tuntas
16	Hafizah Aliyya. F	100	Tuntas
17	Regina Ramadani	100	Tuntas
18	Zalika Naura. R	92	Tuntas
19	Azzarah Saputri	100	Tuntas
20	Awaliah Nur Insan	92	Tuntas
21	Dian Sahira Afifa	100	Tuntas
22	Lathifa Mutmainna	100	Tuntas

23	Fani Zaskia Amira	100	Tuntas
24	Nur Salsabila	90	Tuntas
25	Sakya Nur Azizah	100	Tuntas
26	Zahra Hasri	100	Tuntas
27	Putri Karina Azzahra	80	Tuntas



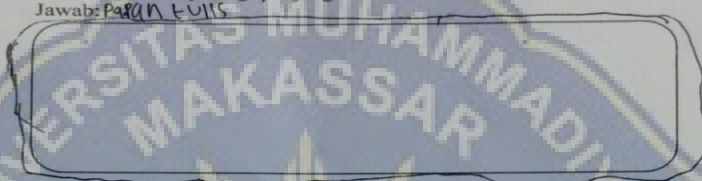
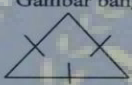
Hasil Pretest Peserta Didik

30

SOAL PRETEST

Nama : Yaqub No. Absen : _____
 Kelas : III Nama Sekolah : _____

A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

- Buatlah gambar persegi panjang!
 Jawab: persegi panjang

- Gambar bangun apakah dibawah ini!

 Jawab: segitiga
- Bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudutnya disebut apa?
 Jawab: segi empat
- Berapa sisi yang sama panjang pada segitiga sama kaki?
 Jawab: dua
- Tuliskan sifat persegi panjang!
 Jawab: _____

30

SOAL PRETEST

Nama : Zuhri

No. Absen : 1

Kelas : 3

Nama Sekolah : mimbar

A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Buatlah gambar persegi panjang!

Jawab:



2. Gambar bangun apakah dibawah ini!



Jawab:

~~persegi~~ Segitiga Sama Sisi

3. Bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudutnya disebut apa?

Jawab:

Persegi

4. Berapa sisi yang sama panjang pada segitiga sama kaki?

Jawab:

3 sisi

5. Tuliskan sifat persegi panjang!

Jawab:

Paralelogram

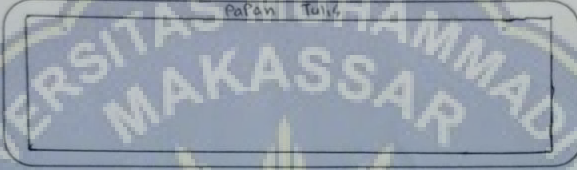
Hasil Posttest Peserta Didik

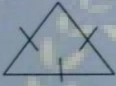
100

SOAL POSTTEST

Nama : Zahra Hasri No. Absen : Zahra Hasri
Kelas : 3 b Nama Sekolah : Mimbar

A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Buatlah gambar persegi panjang!
Jawab: 

Gambar bangun apakah dibawah ini!


Jawab: segitiga sama sisi

3. Bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudutnya disebut apa?
Jawab: persegi □

4. Berapa sisi yang sama panjang pada segitiga sama kaki?
Jawab: 2 sisi sama panjang

5. Tuliskan sifat persegi panjang!
Jawab: Punya 4 sisi dan titik sudut, Memiliki dua pasang sisi sejajar yang saling berhadapan sama panjang

100

SOAL POSTTEST

Nama : Dian Sanira Afira

No. Absen : 22

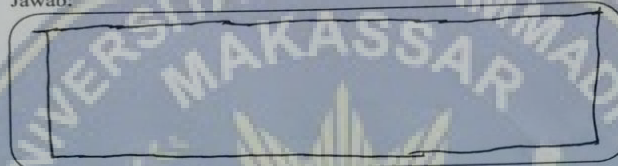
Kelas : III^B

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Nimbarr

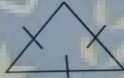
A. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Buatlah gambar persegi panjang!

Jawab:



2. Gambar bangun apakah dibawah ini!



Jawab: Segitiga sama sisi

3. Bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudutnya disebut apa?

Jawab: Persegi

4. Berapa sisi yang sama panjang pada segitiga sama kaki?

Jawab: 2 sisi yang panjang

5. Tuliskan sifat persegi panjang!

Jawab: memiliki empat buah sisi dan titik sudut
terdiri atas dua pasang sisi sejajar yang saling

berhadapan yang ukurannya sama panjang

LAMPIRAN C

Gambar proses pembelajaran



Gambar peserta didik mengerjakan *Pretest*



Gambar guru menjelaskan materi pembelajaran



Gambar peserta didik berdiskusi



LAMPIRAN D



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alaaddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 15804/FKIP/A.4-III/1445/2024
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LP3M Unismuh Makassar
Di -
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nur Rahmawati Muis
Stambuk : 105401101019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tempat/ Tanggal Lahir : Makassar / 23-05-2000
Alamat : Jl. Kalumpang Lt. B No. 8

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran Joyful Learning Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas IIISD

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
01 Februari 2024 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

LAMPIRAN E


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3600/05/C.4-VIII/II/1445/2024 03 February 2024 M
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 22 Rajab 1445
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak / Ibu Kepala Sekolah
 SD Muhammadiyah Mimbar
 di -
 Makassar
 اللهُمَّ صَلِّ عَلَى رَسُولِكَ مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ آلِهِ وَارْحَمِهِمْ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15804/FKIP/A.4-II/I/1445/2024 tanggal 1 Februari 2024, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NUR RAHMAWATI MUIS
 No. Stambuk : 10540 1101019
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GEOBOARD DALAM PEMBELAJARAN JOYFUL LEARNING UNTUK MATERI BANGUN DATAR DI KELAS III SD"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Februari 2024 s/d 7 April 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran
 اللهُمَّ صَلِّ عَلَى رَسُولِكَ مُحَمَّدٍ وَعَلَىٰ آلِهِ وَارْحَمِهِمْ

Ketua LP3M,

 Dr. Muh. Arief Muhsin, M.Pd
 NBM 1127761

02-24

LAMPIRAN F



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Nur Fahmawati Muis NIM: 10540 11010 19
Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran Joyful Learning Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III Sekolah Dasar.

Tanggal Ujian Proposal : 11 Maret 2023

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	07 Februari 2023	Pretest	✓
2.	12 Februari 2023	Pembelajaran 1	✓
3.	16 Februari 2023	Pembelajaran 2	✓
4.	19 Februari 2023	Pembelajaran 3	✓
5.	20 Februari 2023	Pembelajaran 4	✓
6.	21 Februari 2023	Posttest	✓
7.	23 Februari 2023	Pembagian angket respon Peserta didik	✓
8.			
9.			
10.			

Makassar, 25 Maret 2023

Ketua Prodi

Mengetahui,
Kepala

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133



ARTI, S.Pd.

903121989082001

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang

LAMPIRAN G



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : ibu@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Rahmawati Muis
NIM : 105401101019
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III Sekolah Dasar
Pembimbing : 1. Dr. Sitti Fithriani, M.Pd.
2. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	27/2/2024	Perbaiki citra gambar, hasil pecahan	
	11/3/2024	Perhatikan pemisahan kaitipon & gambar yang terbalik	
	18/3/2024	Perbaiki pemisahan tabel, lengkapi Lembar lampiran	
	1/4/2024	Buat artikel	
	20/4/2024	Lampirkan ke jurnal	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, 05 Februari 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1148913

LAMPIRAN H



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Rahmawati Muis
 NIM : 105401101019
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III Sekolah Dasar
 Pembimbing : 1. Dr. Sitti Fithriani, M.Pd.
 2. Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Kamis/3-3-2024	Perhatikan penulisan, judul dan ref yang di gunakan	f
2.	Jumat/22-3-2024	Tambah Ref di bagian pustaka Abstrak di lampirkan Lengkap: semua lampiran	f
3.	Rabu/3-4-2024	Instrumen di perhatikan kembali Cek dapus	f

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, 05 Februari 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD


Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 1118913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nur Rahmawati Muis
NIM : 105401101019
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar
Pembimbing : 1. Dr. Sitti Fithriani, M.Pd.
2. **Hamdana Hadaming, S.Pd., M.Pd.**

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Senin/22/1/2024	<ul style="list-style-type: none"> ·) Abstrak di perhatikan ·) Urutan halaman di perbaiki ·) Perhatikan penulisan nya 	<i>[Signature]</i>
5.	Jumat/26.1.2024	Acc untuk uraian	<i>[Signature]</i>

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, 05 Februari 2024

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

[Signature]
Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148913

LAMPIRAN I



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nur Rahmawati Muis
Nim : 105401101019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	9 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	5 %	10 %
4	Bab 4	9 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 05 Juli 2024

Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursinah, S. Harun, M.I.P.
NBM. 964 591

RIWAYAT HIDUP



Nur Rahmawati Muis, dilahirkan di Makassar pada tanggal 23 Mei 2000. Penulis adalah anak ketiga dari empat bersaudara, buah cinta dari Abd. Muis dan Saleha. Memasuki pendidikan formal di SD Negeri Pongtiku I pada tahun 2007 dan tamat 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 10 Makassar dan tamat tahun 2016. Penulis kemudian melanjutkan ke SMK Negeri 4 Makassar pada tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019. Setelah tamat, penulis melanjutkan studinya ke perguruan tinggi dan mendaftar di salah satu perguruan tinggi swasta, yaitu Universitas Muhammadiyah Makassar dengan memilih Program Strata (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan penuh kesabaran dan ketabahan dalam mengarungi bahtera kampus yang penuh liku, pada tahun 2024 penulis akhirnya bisa menyelesaikan pendidikan dan mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan mengangkat judul **Efektivitas Penggunaan Media Geoboard Dalam Pembelajaran *Joyful Learning* Untuk Materi Bangun Datar Di Kelas III SD Muhammadiyah Mimbar.**

