

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN JARING-JARING BANGUN
RUANG TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS V MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

REZA KUNTARA

NIM. 200209035

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN JARING-JARING BANGUN
RUANG TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS V MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh gelar sarjana dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Diajukan Oleh:

REZA KUNTARA
NIM. 200209035

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

Dosen Pembimbing



Zikra Hayati, M.Pd.
NIP. 198410012015032005

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN JARING-JARING BANGUN
RUANG TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN
SISWA KELAS V MIN 26 ACEH BESAR**

SKRIPSI

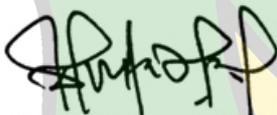
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Beban Studi Program Sarjana (S-I) Dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Pada Hari/Tanggal

Jum'at 16 Agustus 2024
11 safar 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Zikra Hayati, M. Pd.
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



Raihan Permata Sari, M. Pd.I.
NIP.

Penguji I



Dr. Herawati, M. Pd.
NIP. 198204042015032005

Penguji II



Nida Jarmita, S. Pd.I., M. Pd.
NIP. 198402232011012009

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Saiful Mulana, Ag. M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1975010219997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reza Kuntara
NIM : 200209035
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIN 26 Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsikan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 02 Agustus 2024

Yang Menyatakan



(Reza Kuntara)
NIM. 200209035

ABSTRAK

Nama : Reza Kuntara
NIM : 200209035
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIN 26 Aceh Besar
Tanggal Sidang : 16 Agustus 2024
Tebal Skripsi : 121 hlm
Dosen Pembimbing : Zikra Hayati, M.Pd.
Kata Kunci : Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang, Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran merupakan suatu sarana mengajar yang digunakan oleh pendidik dalam penyampaian informasi kepada peserta didik yang tujuannya untuk menambah ilmu pengetahuan peserta didik, salah satu yang diterapkan yaitu media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. Rumusan dari penelitian ini adalah Adakah pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, Penelitian ini menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. sampel digunakan adalah 50 siswa terdiri dari 25 siswa kelas Va sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas Vb sebagai kelas eksperimen, di kelas V MIN 26 Aceh Besar. Sedangkan teknik pengumpulan data yaitu test. Sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus *Independent Sample T-Test*. Dari penelitian ini diperoleh dari hasil analisis hipotesis dengan bantuan program SPSS 25 dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $\text{sig} \leq 0,05$ ($0,000 \leq 0,05$). Maka H_0 ditolak dan H_a terima. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah yang senantiasa selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam kita curahkan kepada Rasulullah beserta keluarga dan para sahabat beliau.

Adapun judul skripsi ini, yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIN 26 Aceh Besar”. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi beban studi guna memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan berbagai macam saran dan juga masukan yang dapat membangun. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. selaku rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku dekan Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah yang telah memberi penulis kesempatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M. Ed. selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan nasehat serta arahan kepada penulis selama kuliah hingga dalam menyelesaikan skripsi.

5. Ibu Zikra Hayati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta karyawan yang bertugas di Fakultas Tartbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu kelancaran penelitian ini. Khususnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Ar-Raniry yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, pengalaman, dan juga pelayanan selama proses perkuliahan.
7. Bapak Anwar, S.Ag. Selaku Kepala Madrasah MIN 26 Aceh Besar dan wali kelas Va ibu Haswita S.Ag serta wali kelas Vb ibu Syarifah, S.Ag yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, serta peserta didik yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian yang diperlukan untuk skripsi ini.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya untuk doa, semua bantuan, dukungan, dan bimbingannya. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun kesempurnaan hanyalah milik Allah swt., bukan milik manusia, maka jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna untuk membangun dan perbaikan pada masa mendatang.

Banda Aceh, 02 Agustus 2024
Penulis,

Reza Kuntara
NIM. 200209035

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, sujud syukur kepada Allah. Terima kasih atas karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Kepada Ayahanda tercinta Boimin, yang telah mensupport penulis baik dalam segi materi maupun mental. Yang senantiasa menasihati dan memberikan saran kepada penulis selama berkuliah.
2. Kepada Ibunda tersayang Nuraini, yang telah menjadi tempat penulis dalam bercerita banyak hal, baik dalam segi perkuliahan maupun hal lainnya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai hadiah ulang tahun untuk ibunda penulis.
3. Kedua sosok abang dan adik perempuan penulis, yaitu abang Ary Kesuma Jaya, abang Arief Prayoga, S.T., dan adik Aulya Deajeng Utari. Yang telah memberikan do'a, kasih sayang, motivasi, dan penyemangat serta materi kepada penulis selama menyelesaikan studi ini sampai dengan selesai.
4. Keluarga besar dari penulis, yang senantiasa selalu memberikan support dan do'a kepada penulis.
5. Semua Rekan Ormawa penulis, baik dari program studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan juga UIN Ar-Raniry yang sudah saling mendukung satu sama lain.
6. Seluruh teman-teman PGMI angkatan 2020, sahabat, teman, adik, dan abang yang tidak mungkin penulis menuliskan satu persatu, penulis berharap mohon do'a dan kelancarannya.
7. Dan yang terakhir kepada diri penulis sendiri. Terimakasih telah kuat sampai detik ini, yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan yang dihadapi oleh penulis. dan tetap berjuang dalam keadaan apapun. Skripsi ini juga penulis persembahkan untuk diri sendiri sebagai hadiah ulang tahun terindah dari penulis.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
1. Secara Teoretis	7
2. Secara Praktis	7
E. Penelitian Terdahulu	8
F. Definisi Operasional.....	10
1. Media Jaring-Jaring Bangun Ruang	10
2. Pembelajaran Matematika	11
3. Hasil Belajar	12
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	15
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	16
4. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	17
5. Karakteristik Media Pembelajaran.....	19
B. Media Jaring-Jaring Bangun Ruang.....	21
1. Pengertian Media Jaring-Jaring Bangun Ruang.....	21
2. Tujuan dan manfaat penggunaan Media Jaring-Jaring Bangun	

Ruang	23
3. Kelebihan menggunakan Media Jaring-Jaring Bangun Ruang	23
C. Pembelajaran Matematika di SD/MI.....	25
1. Pengertian Pembelajaran Matematika	25
2. Karakteristik Pembelajaran Matematika	26
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika	27
4. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	28
D. Hasil Belajar.....	29
1. Pengertian Hasil Belajar	29
2. Macam-Macam Hasil Belajar.....	33
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Populasi dan Sampel Penelitian	38
1. Populasi	38
2. Sampel Penelitian	39
C. Instrumen Penelitian.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Tes	40
E. Teknik Analisis Data.....	40
F. Hipotesis Penelitian.....	43
G. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	45
1. Sejarah Singkat.....	45
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	50
2. Uji Normalitas	51
3. Uji Homogenitas.....	52
4. Uji Hipotesis.....	53
C. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66
DOKUMENTASI PENELITIAN	117
Riwayat Hidup Penulis	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Foto Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang	22
Gambar 4.1 Nilai Rata-Rata Siswa Kelas V	57



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	38
Tabel 4.1 Deskripsi jadwal penelitian ke madrasah.....	45
Tabel 4.2 Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4.3 Perolehan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Eksperimen	48
Tabel 4.4 Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	50
Tabel 4.5 Uji Normalitas Kelas Kontrol	51
Tabel 4.6 Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	52
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.8 Group Statistik <i>Independent Sample T-Test</i>	54
Tabel 4.9 Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	66
Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan	67
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari MIN 26 Aceh Besar	68
Lampiran 4 Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	69
Lampiran 5 Surat Izin Melakukan Validasi Instrumen Skripsi Oleh Dosen Ahli	70
Lampiran 6 Lembar Validasi <i>Pretest & Posttest</i> Oleh Dosen Ahli	71
Lampiran 7 Lembar <i>Pretest & Posttest</i> Beserta Kunci Jawaban.....	75
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I Kelas Eksperimen	81
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II Kelas Eksperimen	92
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I Kelas Kontrol	107
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II Kelas Kontrol.....	110
Lampiran 12 Hasil <i>Pretest</i> Siswa.....	113
Lampiran 13 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	115



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran adalah bagian penting dalam sistem pendidikan. Selama proses belajar, terjadi interaksi antara pengajar dan murid dengan materi yang diajarkan.¹ Dalam proses pembelajaran, peran siswa harus lebih dominan dibandingkan dengan guru. Aktivitas siswa meliputi semua kegiatan fisik dan mental, baik yang dilakukan secara individu maupun bersama-sama dalam kelompok.² Sehingga proses belajar menjadi efektif jika terjalin interaksi positif antara guru dan seluruh siswa, siswa dan guru, sesama siswa, serta refleksi siswa terhadap dirinya sendiri, semua demi mencapai tujuan akhir yaitu pencapaian hasil belajar yang terbaik.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dalam pasalnya yang pertama, menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif meningkatkan potensi diri mereka. Tujuannya adalah untuk membangun kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengontrol diri, pembentukan karakter,

¹ Khotimah, S., & Risan, R. (2019). "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Bangun Ruang", *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), h. 48.

² Riawati, Y. (2016). "Pengaruh Penggunaan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Matematika", *BASIC EDUCATION*, 5(9), h.865–873.

peningkatan kecerdasan, nilai-nilai moral yang luhur, serta skill yang diperlukan oleh individu tersebut, masyarakat, bangsa, serta negara.³

Pentingnya proses pendidikan dalam melahirkan inovasi dan solusi untuk tantangan yang dihadapi negara, seperti penurunan kualitas pembelajaran, sangatlah krusial demi kemajuan peserta didik dan masyarakat secara keseluruhan.⁴ Saat ini, pendidik diharapkan lebih fokus pada mengembangkan sikap kreatif, mandiri, kolaboratif, solidaritas, dan empati di kalangan siswa, daripada sekadar memenuhi kebutuhan kurikulum. Kegiatan belajar mengajar yang biasanya dipimpin oleh guru cenderung didominasi oleh metode ceramah yang membuat siswa hanya pasif duduk, mencatat, dan mendengarkan. Hal ini seringkali menciptakan suasana belajar yang kurang kondusif untuk interaksi aktif dan pertumbuhan pribadi siswa.

Salah satu unsur penting yang mendukung keberhasilan belajar adalah keberadaan media pembelajaran. Media ini berperan sebagai alat bantu dalam proses edukasi, berfungsi sebagai fasilitas yang menggunakan pendidik untuk mendistribusikan informasi kepada pelajar. Hal ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan mereka, khususnya dalam mata pelajaran matematika, agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan menarik.

³ Hikmah, N. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Matematika, Media Jaring-Jaring terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah". *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), h. 61.

⁴ Syafitri, D. (2020). "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga pada Siswa Sekolah Dasar". *Teacher In Educational Research*, 2(2), h.63.

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting. Matematika disebut juga sebagai ratu dan pelayan ilmu pengetahuan. Matematika dikatakan demikian karena perkembangannya tidak tergantung pada ilmu lain serta banyak ilmu-ilmu yang penemuannya bersumber dari matematika. Seperti penemuan dan pengembangan teori Mendel dalam biologi melalui konsep peluang. Sebagai pelayan ilmu pengetahuan, matematika juga berkembang untuk dirinya sendiri serta melayani kebutuhan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika juga dapat melatih untuk berfikir logis dan kritis dalam pemecahan permasalahan. Matematika sendiri adalah subjek yang diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga menengah. Pelajaran ini mencakup studi tentang konsep-konsep yang abstrak, seperti objek abstrak dalam matematika.

Oleh karena itu, menyadari pentingnya matematika dalam kehidupan, pemerintah terus berupaya menyesuaikan kurikulum matematika di sekolah. Seperti memperbaiki kurikulum, menyediakan sarana dan prasarana dan menambah porsi jam pelajaran matematika menjadi lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Meskipun pemerintah telah berupaya untuk memperbaikinya, namun hasil belajar peserta didik masih sangat rendah, sebagian besar peserta didik masih beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit, menakutkan dan ini berarti bahwa objek matematika sering kali tidak dapat diamati atau dimengerti hanya dengan indra saja. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan

jika matematika sering kali dianggap sulit, terutama oleh pelajar SD yang, menurut teori Piaget, masih berada pada tahap berpikir konkret.⁵

Umumnya, anak-anak yang bersekolah di tingkat Sekolah Dasar (SD) berusia antara 6 hingga 12 atau 13 tahun. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Piaget, mereka masuk dalam fase "operasional konkret". Fase ini adalah salah satu dari empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget, yaitu tahap sensori-motor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-12 tahun), serta tahap operasional formal (11-18 tahun). Pada usia 7-12 tahun, anak SD berada di tahap operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis menggunakan objek-objek konkret walaupun berpikir mereka masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata. Dalam konteks matematika yang bersifat lebih abstrak, anak-anak membutuhkan bantuan objek-objek nyata untuk membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak tersebut, menggunakan benda-benda fisik sebagai perantara.⁶ Objek fisik yang digunakan untuk mempermudah pemahaman konsep matematika disebut sebagai media pembelajaran matematika.

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis alat komunikasi yang efektif dalam mengirimkan informasi secara sistematis dari pengajar kepada para siswa, sehingga menciptakan atmosfer belajar yang mendukung di mana siswa dapat

⁵ Suwondo, S. (2021). "Penggunaan Alat Peraga Konkrit untuk Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika tentang Konsep Bangun Ruang di Kelas VI SD Negeri 81 di Muara Bungo". *Jurnal Tunas Pendidikan*, 4(1), h.66–73.

⁶ Sholihah, U., & Rusnilawati, M. P. (2018). *Penggunaan Strategi Matematika Nalaria Realistik (MNR) dengan Media Macromedia Flash pada Pembelajaran Bangun Ruang Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. h. 5.

belajar dengan cara yang efisien dan efektif.⁷ Media pembelajaran adalah teknologi yang berfungsi sebagai pemancar informasi yang digunakan dalam proses edukasi. Alat ini berfungsi sebagai perantara fisik untuk menyalurkan konten edukatif. Berbagai sarana komunikasi, baik yang berbentuk cetak maupun audiovisual, termasuk perangkat keras teknologi, termasuk di dalamnya.⁸

Keberhasilan tujuan pembelajaran dapat diukur melalui kemampuan matematika yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.⁹ Pencapaian akademik bisa didefinisikan sebagai transformasi perilaku atau keterampilan akibat dari proses pembelajaran. Lebih lanjut, perubahan perilaku ini merupakan dampak dari aktivitas belajar yang direncanakan selama proses pendidikan untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Dari sisi kemampuan, pencapaian ini dapat diukur berdasarkan sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan, yang tercermin dari pengalaman mereka selama mengikuti proses pembelajaran di ruang kelas.¹⁰ Setelah proses pendidikan berakhir, dilakukan evaluasi untuk mengukur perkembangan belajar siswa serta penguasaan mereka atas materi bangun ruang dalam pelajaran matematika, yang mencakup topik tentang jaring-jaring bangun ruang.

⁷ Hamzah, Nina Lamatenggo, *Pembelajaran Jarak Jauh*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 122.

⁸ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, . . . h. 170.

⁹ Rosita, R., Tampubolon, B., & Sabri, T. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3).

¹⁰ Fitrianti, I., Handayani, D. E., & Suyitno, Y. P. (2020). *Keefektifan Media Magic Box terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), h. 323–329.

Dari peninjauan yang dilakukan terhadap siswa kelas V di MIN 26 Aceh Besar pada tanggal 17 Mei 2023, beberapa isu terungkap, termasuk rendahnya nilai matematika yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini terjadi karena pengajar hanya menerapkan metode ceramah tanpa penggunaan media pendidikan yang efektif, membuat siswa kesulitan memahami materi. Sebagai solusi, saran untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang, adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa Jaring-Jaring Bangun Ruang. Penggunaan media ini diharapkan dapat membuat sesi belajar lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, serta menghasilkan peningkatan dalam prestasi belajar mereka pada matematika.

Berdasarkan latar belakang, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIN 26 Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Adakah pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran jaring-jaring

bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis, seperti yang diuraikan di bawah ini:

1. Secara Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi penting pada pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama terkait dengan pelajaran matematika.
- b. Harapan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan referensi yang berguna dan menjadi panduan bagi peneliti di masa depan, terutama dalam studi tentang perkembangan hasil pembelajaran siswa kelas V SD/MI.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Harapan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran berbasis jaring-jaring bangun ruang. Studi ini juga bertujuan untuk menyediakan pengalaman belajar yang konkrit serta memperkuat pemahaman siswa mengenai konsep jaring-jaring bangun ruang dalam matematika.

b. Bagi Guru

Menyoroti pentingnya penggunaan bahan ajar yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar murid-murid kelas V di SD/MI, guna mendukung proses pendidikan agar lebih efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini tentang penggunaan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang bisa menjadi referensi yang berguna untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD/MI di masa yang akan datang. Selain itu, diharapkan juga agar sekolah bisa memberi dukungan kepada para guru agar mereka bisa lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran yang efektif bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan para peneliti mengenai cara meningkatkan hasil belajar siswa di kelas lima SD/MI, dengan fokus pada pemilihan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

E. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang berkaitan telah dilaksanakan oleh para peneliti mengenai penerapan media berbasis jaring-jaring bangun ruang untuk meningkatkan proses belajar matematika.

1. Harmoko, berdasarkan penelitian yang bertajuk "Dampak Metode Pembelajaran Kontekstual dengan Penggunaan Media Jaring-Jaring terhadap Pemahaman Siswa Kelas Lima pada Materi Bangun Ruang", ditemukan bahwa teknik mengajukan masalah dengan bantuan media jaring-jaring secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Hal ini terbukti melalui peningkatan rata-rata skor dalam operasi perhitungan pecahan di kalangan siswa tersebut.

Pada penelitian ini memiliki perbedaan antara penelitian saya dengan peneliti atas nama Harmoko yaitu sama-sama menggunakan media jaring-jaring bangun ruang dengan menggunakan metode pembelajaran kontekstual. Sedangkan saya menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang seperti kubus, balok, limas segi empat, dan prisma segitiga.

2. Abdul Hadi, penelitian berjudul "Penggunaan Metode Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN 021 Tanjung Palas, Kecamatan Dumai Timur," menunjukkan hasil yang signifikan. Dari penelitian yang dilakukan, tercatat peningkatan yang mencolok dalam hasil belajar siswa menggunakan media jaring-jaring di kelas V Semester 1 SDN 1 Patalan Blora pada tahun ajaran 2015-2016. Sebelum penelitian, nilai rata-rata adalah 47,1 yang meningkat menjadi 57,3 pada siklus pertama dan 74,6 pada siklus kedua. Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat, dari hanya 25% sebelum penelitian menjadi 50%

pada siklus I dan 88% pada siklus II, khususnya dalam materi bilangan bulat dengan penggunaan media jaring-jaring.

Perbedaan antara penelitian saya dengan peneliti atas nama Abdul Hadi yaitu terletak pada skripsi yang diangkat oleh peneliti atas nama Abdul Hadi menggunakan PTK. Sedangkan saya menggunakan Eksperimen.

F. Definisi Operasional

Guna mengeliminasi kebingungan dan membantu pembaca lebih memahami terminologi yang digunakan dalam judul skripsi ini, peneliti akan menguraikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media Jaring-Jaring Bangun Ruang

Media jaring-jaring adalah alat yang digunakan untuk memvisualisasikan dan memahami bentuk geometris dari bangun ruang. Ini dilakukan dengan menyusun beberapa figur bangun datar sehingga apabila digabungkan, dapat membentuk struktur bangun ruang yang diinginkan. Media ini bermanfaat ketika ingin mengajarkan konsep tentang bangun ruang secara lebih interaktif. Misalnya, sebuah kotak, jika dilepaskan ikatannya, akan membuka dan menunjukkan jaring-jaring dari bangun datar yang menyusunnya.¹¹

Materi edukatif tentang geometri spasial ini dirancang menggunakan karton yang telah disusun menjadi struktur bangun ruang dan contoh nyata dari bentuk tersebut yang diaplikasikan pada styrofoam. Media pembelajaran yang dibuat

¹¹ Sunaryo, R.J, *Matematika 5: untuk SD/MI kelas 5*. 2007. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, h. 239.

berupa jaring-jaring dari bangun ruang seperti kubus, balok, limas segi empat dan prisma segitiga yang berupaya untuk dapat membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat. Selain itu, ada juga papan putar yang memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai alat bantu belajar dan sebagai sarana bermain interaktif, sehingga membuat sesi pendidikan lebih menarik dan tidak monoton.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang diimplementasikan sebagai alat bantu untuk menarik minat serta meningkatkan hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar sesuai dengan silabus yang telah ditetapkan.

2. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan bidang ilmu yang mengkaji berbagai bentuk, struktur, dan relasi antar elemen untuk memahami pola-pola tersebut, memerlukan pemahaman konsep dasar dalam matematika.¹² Oleh karena itu, matematika yang terorganisir dengan rumus-rumus yang jelas, membutuhkan keterampilan khusus dalam penyelesaiannya, sehingga penting untuk mengajarkan matematika dari usia dini, mulai dari konsep-konsep sederhana. Pembelajaran matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika kelas V SD/MI pada materi bangun ruang. Yang mana materi tersebut terdapat pada kompetensi inti (KI) 3 yaitu pada pengetahuan dan terdapat pada kompetensi dasar (KD) 3.6

¹² Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifterianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", Terampil, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 1 Juni 2017, h. 4.

dan 3.7 yang membahas tentang jaring-jaring bangun ruang serta luas permukaan pada bangun ruang (kubus dan balok).

3. Hasil Belajar

Capaian atau hasil pembelajaran adalah keahlian yang dikembangkan oleh seseorang setelah mengikuti proses pendidikan, serta berpotensi mendatangkan perubahan positif dalam wawasan, sikap, dan kecakapan yang dimiliki oleh murid, memungkinkan mereka untuk melampaui kondisi awal mereka.¹³ Hasil belajar di penelitian ini menunjukkan bahwa pencapaian akademik siswa diukur berdasarkan hasil perolehan mereka terhadap pertanyaan yang diberikan dalam *pretest* dan *posttest* selama kegiatan belajar mengajar. Yang mana ambang batas nilai atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut yaitu 70.

¹³ M. Ngalim Purwanto , *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2017), h. 82.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan istilah yang berasal dari kata Latin "*Medius*" yang berarti penghubung atau perantara. Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan. Dalam terminologi bahasa Arab, media dikenal dengan istilah wasilah, yang memiliki makna sebagai perantara untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima.¹⁴ Media adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari pengirim ke penerima.

Media pendidikan berperan sebagai alat vital dalam proses pengajaran yang memungkinkan guru menyampaikan materi secara efektif kepada siswa, bertujuan untuk memperkaya pengetahuan mereka. Media berfungsi sebagai perantara informasi dari sumber (bisa berupa orang atau objek) ke penerima, yang dalam konteks pendidikan adalah para siswa. Siswa dijadikan target penerimaan pesan, dimana mereka diajak untuk berinteraksi baik dengan objek ataupun narasumber melalui penginderaan mereka. Ini bertujuan agar siswa merasa terstimulasi untuk menyerap informasi yang disajikan. Secara umum, media pembelajaran merupakan tool komunikatif yang membantu dalam pengiriman informasi antar berbagai pihak, mengoptimalisasi pengalaman belajar dengan menstimulasi penerimaan pesan dan pengetahuan siswa.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2019), h.3.

Media adalah satu dari sebagian alat komunikasi yang berfungsi sebagai perantara untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima.¹⁵ Media merupakan sarana yang mengandung informasi dan berfungsi sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan pandangan Rossi dan Breidle, media pembelajaran mencakup segala jenis alat dan materi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan edukasi seperti radio, buku, koran, majalah, dan televisi. Ketika ini semua disesuaikan dan diarahkan untuk tujuan edukatif, maka dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Namun, media tidak hanya terbatas pada alat dan materi, tetapi juga meliputi aspek-aspek yang memfasilitasi proses belajar para siswa.

Dalam setiap media pembelajaran, selalu ada dua komponen utama yaitu komponen perangkat keras dan isi atau konten yang disampaikan. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya membutuhkan alat untuk mengirimkan isi, tetapi yang lebih krusial adalah isi atau materi pembelajaran itu sendiri.¹⁶ Media terdiri dari dua komponen utama, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak, yang keduanya perlu diintegrasikan dengan baik untuk efektivitas dalam penyampaian konten.

Media dalam pendidikan berperan lebih dari hanya sebagai alat bantu bagi pengajar, tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi atau konten pembelajaran yang relevan untuk siswa. Hal ini memungkinkan pendidik untuk lebih fokus pada aspek lain seperti bimbingan dan konseling individu dalam proses pembelajaran.¹⁷ Tetapi, sebelum memilih media pembelajaran, para pendidik harus

¹⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, Cetakan Ke 1, 2016), h. 4.

¹⁶ Rudi Susila, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Cv Wacana Prima, 2017), h. 6.

¹⁷ Rudi Susila, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, . . . h.6.

mempertimbangkan kesesuaian media tersebut dengan keadaan dan keperluan yang ada. Penggunaan media yang cocok sangat mendukung keefektifan proses belajar mengajar, sehingga memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media dalam konteks sistem pendidikan berperan penting dan vital dalam mendukung keberhasilan proses belajar. Artinya, media memiliki posisi kunci yang tidak terpisahkan dalam keseluruhan struktur pembelajaran, memberikan kontribusi esensial dalam menyampaikan materi dan konsep.¹⁸ Fungsi media dalam proses pembelajaran sangat penting dan mencakup beberapa aspek, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengamati objek dan kejadian yang berlangsung di waktu yang telah lalu.
- b. Dapat mengobservasi objek dan kejadian yang tidak mudah diakses.
- c. Mendapatkan pemahaman yang mendetail tentang objek atau situasi yang tidak mudah diamati secara langsung.
- d. Dapat menangkap suara yang sulit didengar secara langsung oleh telinga.
- e. Dapat mempercepat pemahaman proses yang berjalan cepat dan memperlambat pemahaman proses yang berjalan lambat menggunakan video.

¹⁸ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Russydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2017), h. 128.

- f. Dapat memantau gerakan mesin atau peralatan yang sulit dilihat langsung.
- g. Mampu menarik perhatian banyak orang dan melakukan pengamatan terhadap suatu objek secara bersamaan melalui siaran radio atau televisi.
- h. Setiap peserta didik memiliki keleluasaan untuk menyesuaikan pembelajaran berdasarkan keahlian, minat, dan ritme pribadi mereka. Melalui penggunaan modul atau materi ajar yang terprogram, mereka dapat mengatur proses belajar sesuai dengan kapasitas, kesempatan, dan tempo belajar individu.¹⁹

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat dari penggunaan media pembelajaran antara lain termasuk:

- a. Mengatasi keterbatasan dalam ruang, waktu, energi, dan kemampuan sensorik.
- b. Mendorong semangat pembelajaran serta memfasilitasi interaksi yang lebih intensif antara pelajar dan materi pendidikan.
- c. Memfasilitasi proses pembelajaran mandiri yang disesuaikan dengan keunikan bakat setiap peserta didik.
- d. Memberikan rangsangan yang identik, menyamakan pengalaman, dan menghasilkan persepsi yang serupa.

¹⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, . . . h.10-12.

Selain itu, Kemp dan Dayton menjelaskan beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran, antara lain:

- a. Presentasi materi dalam proses pembelajaran bisa menjadi lebih seragam.
 - b. Proses pembelajaran bisa dibuat lebih menarik dan menarik.
 - c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif melalui penerapan teori-teori pendidikan.
 - d. Durasi waktu pembelajaran bisa dipersingkat.
 - e. Kualitas proses belajar bisa diperbaiki.
 - f. Pembelajaran bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan.
 - g. Antusiasme dan minat siswa terhadap isi serta metode pelajaran bisa dikembangkan.
 - h. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.²⁰
4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa dikategorikan dalam beberapa kelompok tergantung pada perspektif yang digunakan. Berikut adalah beberapa kategori media pembelajaran:

²⁰ Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, . . . h. 9.

a. Berdasarkan karakteristiknya, media dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis:

1. Media Visual

Ini adalah jenis media yang hanya bisa dilihat, tidak menyertakan elemen suara. Beberapa contohnya termasuk film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, serta beragam materi cetakan lainnya seperti media grafis.

2. Media Auditif

Ini adalah sebuah media yang hanya melibatkan elemen pendengaran, contohnya adalah radio dan berbagai rekaman audio.

3. Media Audiovisual

Ini adalah media yang memiliki elemen audio dan visual yang dapat diobservasi, termasuk diantaranya slide berisi audio, video rekaman, dan lain-lain.

b. Media dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori berdasarkan jangkauannya, yakni:

1. Media yang memiliki keterbatasan dalam menjangkau ruang dan waktu, seperti slide, film, dan video.

2. Media yang memungkinkan penyebaran informasi secara luas dan simultan. Contohnya radio dan televisi. Peserta didik bisa memanfaatkan kedua media tersebut untuk memperoleh pengetahuan tentang peristiwa terkini tanpa perlu berada di dalam ruangan tertentu.

c. Berdasarkan metode penggunaannya, media bisa diklasifikasikan menjadi dua kategori utama.

1. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, dan film strip transparansi, media ini membutuhkan perangkat proyeksi tertentu seperti proyektor film dan proyektor overhead. Tanpa perangkat proyeksi tersebut, media ini tidak akan berfungsi sama sekali.
2. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, fotografi, seni lukis, siaran radio, dan lain-lain.

5. Karakteristik Media Pembelajaran

a. Media Grafis (Visual Diam)

Dalam dunia pendidikan, bahan cetak dan grafik sering menjadi alat bantu utama. Media ini termasuk dalam jenis media visual non-proyeksi yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dari pengirim ke penerima. Berbagai jenis media grafis meliputi:

1. Gambar atau foto

Salah satu alat bantu visual yang seringkali dipakai dalam pendidikan adalah gambar atau foto. Alat ini efektif karena sifatnya yang konkret dan realistis. Namun, kekurangan dari menggunakan gambar adalah bahwa ia hanya mengandalkan penglihatan dan mungkin tidak efektif untuk penggunaan dalam kelompok yang besar karena keterbatasan ukurannya.

2. Diagram

Diagram merupakan representasi visual yang menggunakan garis serta simbol untuk mengilustrasikan keterkaitan antar elemen atau untuk mendeskripsikan sebuah proses spesifik. Media ini membantu menyederhanakan informasi kompleks, membuatnya lebih mudah untuk diinterpretasi dan dipahami.

3. Bagan

Bagan merupakan alat visual yang dirancang untuk memberikan gambaran ringkas dan jelas mengenai suatu proses krusial. Umumnya, diagram dilengkapi dengan elemen grafis tambahan seperti ilustrasi, foto, dan simbol untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi.

4. Plakat (Poster)

Poster adalah alat komunikasi visual yang dirancang untuk menyajikan informasi, rekomendasi, atau gagasan khusus, dengan tujuan untuk memicu minat dan mendorong responden untuk mengikuti pesan yang disampaikan.

5. Grafik

Grafik adalah alat visual yang terdiri dari garis atau ilustrasi yang memudahkan penyampaian informasi mengenai situasi atau tren dari suatu data secara kuantitatif. Penggunaan grafik membantu siswa dalam memahami informasi statistik dengan lebih efektif.

6. Media Proyeksi

Media proyeksi merupakan jenis media yang memanfaatkan proyektor sebagai alat bantu untuk menampilkan informasi atau pesan melalui perangkat elektronik.

7. Media Audio

Media audio merupakan sarana yang menyampaikan pesan dalam format suara, seperti rekaman atau disk, yang merangsang pemikiran dan emosi pendengar yang memfasilitasi proses pembelajaran.

8. Media Komputer

Komputer dapat menyimpan serta mengolah data sesuai permintaan. Multimedia yang menggunakan komputer bisa digunakan sebagai alat untuk simulasi yang melatih keterampilan dan keahlian spesifik.

B. Media Jaring-Jaring Bangun Ruang

1. Pengertian Media Jaring-Jaring Bangun Ruang

Media jaring-jaring merupakan alat peraga yang berfungsi untuk mengenal bentuk bangun ruang. Alat ini terdiri dari berbagai pola bangun datar yang jika dirakit akan menghasilkan bentuk bangun ruang spesifik. Contohnya, apabila kita membongkar sebuah kotak dengan melepas lemnya, bagian-bagian dari kotak tersebut dapat dijadikan contoh media jaring-jaring.²¹

Menggunakan model jaring-jaring bangun ruang sebagai alat pembelajaran sangat menarik bagi para siswa, dimana mereka dibagi kedalam beberapa grup.

²¹ Sunaryo, R.J, *Matematika 5: untuk SD/MI kelas 5*. 2007. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, h. 239.

Tiap grup akan mendapat kesempatan untuk memilih model bangun ruang yang berbeda-beda. Kelompok yang pertama memilih akan mendapatkan keuntungan untuk memilih lebih dulu, sedangkan kelompok lain harus menunggu giliran mereka.

Setelah setiap kelompok memilih bangun ruang yang diinginkan, mereka akan memulai menyusun kembali jaring-jaring yang telah mereka terima untuk membentuk bangun ruang tersebut. Mereka diberi batas waktu 15 menit untuk mengidentifikasi jaring-jaring tersebut, termasuk sisi, rusuk tegak, rusuk datar, dan sudut bangun ruang. Setelah waktu berakhir, jaring-jaring tersebut dapat ditukar dengan kelompok lain untuk mempelajari berbagai jenis bangun ruang. Kemudian, setiap kelompok akan mempresentasikan bangun ruang yang telah mereka rakit, dan menjelaskan jumlah rusuk, sisi, dan sudut yang ada pada bangun ruang tersebut di depan kelas.



Gambar 2.1 Foto Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang

Gambar yang diperlihatkan merupakan media pembelajaran untuk mempelajari tentang bangun ruang. Alat ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih interaktif. Terbuat dari karton, alat ini menampilkan model jaring-jaring dan bangun ruang seperti kubus, balok, limas segi empat dan prisma segitiga, contoh bangun ruang yang sudah dibentuk dengan karton kemudian dilekatkan pada sterofom. Selain itu, terdapat roda putar yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, membuat sesi pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

2. Tujuan dan manfaat penggunaan Media Jaring-Jaring Bangun Ruang

Penggunaan media jaring-jaring bangun ruang memiliki beberapa tujuan penting, yaitu: (1) Untuk meningkatkan keinginan belajar siswa, terutama dalam materi bangun ruang di dalam kelas; (2) Untuk mengembangkan kapasitas kognitif, emosional, serta psikologis siswa; (3) Untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dan terhibur selama proses belajar, dengan menyajikan materi yang menarik dan menghibur.

Keuntungan menggunakan media jaring-jaring bangun ruang adalah untuk membantu siswa memahami konsep dan bentuk bangun ruang secara menarik dan sederhana.

3. Kelebihan menggunakan Media Jaring-Jaring Bangun Ruang

Model jaring-jaring geometri dapat dijadikan metode alternatif dalam mengajar matematika untuk murid kelas V SD, khususnya pada topik bangun ruang. Tidak hanya belajar di dalam kelas dengan mendengarkan penjelasan dari guru,

tetapi melalui penggunaan model jaring-jaring geometri ini, para siswa memiliki kesempatan untuk secara aktif memahami dan mengidentifikasi berbagai tipe jaring-jaring bangun ruang. Penggunaan alat peraga ini membuat materi tentang bangun ruang menjadi lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam menggunakan model jaring-jaring tersebut.

Manfaat menggunakan media jaring-jaring bangun ruang antara lain:

- 1) Para guru lebih efektif dalam menguraikan konsep geometri bangun ruang saat menggunakan model jaring-jaring untuk mengajar materi tersebut.
- 2) Media visual tentang bangun ruang menarik dan memudahkan pemahaman siswa.
- 3) Para siswa dapat lebih mudah memahami dan menggambarkan jaring-jaring dari bangun ruang ketika mempelajari materi tentang bangun ruang itu sendiri.
- 4) Mengembangkan media pembelajaran yang berfokus pada materi mengenai bangun ruang;
- 5) Siswa tetap tertarik dan antusias saat pelajaran geometri ruang berlangsung di kelas.
- 6) Para siswa aktif dan inovatif dalam proses pembelajaran;
- 7) Mendorong semangat siswa dalam kegiatan belajar.

C. Pembelajaran Matematika di SD/MI

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan bidang studi yang mengeksplorasi pola dan struktur, serta relasi antar elemen-elemen tersebut, di mana pemahaman yang mendalam tentang berbagai konsep matematis menjadi sangat penting.²² Oleh karena itu, matematika merupakan disiplin ilmu yang sistematis dan memiliki formula tertentu yang menuntut keahlian dalam penyelesaiannya, sehingga sangat krusial untuk mengenalkan matematika sejak usia dini, mulai dari konsep-konsep dasar.

Pemahaman konsep matematika sangat penting dalam membantu manusia mengatasi tantangan sehari-hari, termasuk masalah dalam bidang sosial, ekonomi, dan lingkungan. Pengajaran matematika tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kreatif dan kritis, tetapi juga menanamkan nilai kejujuran dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan matematika dalam berbagai situasi praktis serta disiplin ilmu lain.²³ Proses belajar mengajar bertujuan membina sikap, wawasan, dan rutinitas yang berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup siswa, sehingga mereka dapat memenuhi standar kompetensi yang diinginkan.²⁴ Untuk itu, pengajaran matematika diterapkan mulai dari sekolah dasar hingga universitas

²² Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifterianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan", *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 1 Juni 2017, h. 4.

²³ Bambang Sri Anggoro, "Pengembangan Modul Matematika dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa", *Jurnal AlJabar: Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2, 2015, h. 123.

²⁴ Moh. Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2) (2017), h. 98.

mengingat perannya yang sangat krusial sebagai alat untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan.

2. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Matematika memegang peranan penting dalam mengembangkan berbagai kemampuan dan sikap. Melalui pelajaran matematika, kita dapat mengasah kecermatan, kritisisme, efisiensi, ketelitian, konsistensi, serta penanaman nilai kebenaran yang bersifat universal.²⁵ Belajar matematika diharapkan bisa mengembangkan sikap ketelitian, kecermatan, dan kemampuan berpikir kritis.

Pelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk memberi pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif pada siswa, serta mengajarkan mereka cara bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Keahlian ini penting untuk membantu siswa dalam mencari, memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dengan menggunakan konsep berpikir logis yang ilmiah, yang sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup. Menurut Jean Piaget, para siswa SD berada pada fase operasional konkret dalam perkembangan kognitif mereka, sehingga pengalaman pribadi dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam membantu mereka memahami konsep-konsep dengan lebih mendalam.²⁶ Sebab matematika adalah konsep yang terorganisir dan teratur, yang mulai dari gagasan paling dasar hingga yang paling rumit.²⁷ Karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu

²⁵ Hasratuddin, "Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan datang Berbasis Karakter", *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 1, No. 2, (September 2014), h. 33.

²⁶ Yulia Siska, *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2018), h. 27.

²⁷ Hasratuddin, "Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan datang Berbasis Karakter", h. 31.

lebih menitikberatkan pada penguasaan keterampilan dasar matematika serta kemampuan dalam memecahkan masalah, sehingga matematika menjadi bermanfaat dan relevan dengan kehidupan siswa.

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika

Dalam kurikulum Matematika untuk sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, materi yang diajarkan mencakup beberapa komponen utama yaitu: bilangan, geometri, dan statistik. Untuk bagian bilangan, materi yang dipelajari meliputi pengenalan angka, teknik berhitung, dan estimasi. Geometri mengajarkan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, transformasi, simetri, serta keterampilan menggunakan koordinat untuk menentukan posisi dan urutan. Sedangkan pembelajaran pengukuran fokus pada cara menilai ukuran dan jumlah relatif suatu objek, serta pengaplikasian berbagai satuan ukur.²⁸ Matematika adalah metode berpikir secara logis yang melibatkan angka, ruang, dan bentuk berdasarkan aturan atau formula yang sistematis dan erat kaitannya dengan aktivitas manusia.

Pada dasarnya, matematika terintegrasi dalam aktivitas sehari-hari kita. Semua persoalan hidup yang memerlukan solusi yang akurat dan detail, tidak dapat dihindari, harus bergantung pada matematika.²⁹ Kebanyakan siswa di tingkat sekolah dasar seringkali memerlukan bantuan objek konkret atau pengalaman sebenarnya untuk bisa memahami konsep matematika dengan baik.³⁰ Proses

²⁸ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura, 2016), h. 12.

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia, 2016), h. 189.

³⁰ Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifterianti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut pada Peserta Didik Kelas IV", h. 2.

pembelajaran matematika melibatkan memberikan pengalaman belajar yang terstruktur kepada siswa melalui aktivitas yang dirancang dengan baik, yang bertujuan agar siswa menguasai kompetensi terkait materi matematika yang diajarkan. Hal ini menuntut konsentrasi yang serius dalam menangani masalah berdasarkan formula yang berlaku, serta menerapkan perhitungan yang akurat.

4. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa mampu: (1) memahami konsep matematik, melihat hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep atau algoritma secara fleksibel, akurat, efisien, dan tepat untuk menyelesaikan masalah; (2) memanfaatkan penalaran bermacam-macam pola dan sifat untuk manipulasi matematika dalam merumuskan generalisasi, membentuk bukti, atau mendeskripsikan ide dan pernyataan matematis; (3) menangani masalah yang melibatkan kemampuan mengenali masalah, mengembangkan model matematika, menyelesaikan model tersebut dan meminterpretasikan hasil solusinya; (4) menggambarkan konsep dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas situasi atau permasalahan yang ada; (5) menanamkan apresiasi terhadap nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari, termasuk mengembangkan rasa ingin tahu, perhatian, dan minat yang mendalam terhadap matematika, serta sifat gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.³¹

Pencapaian tujuan pembelajaran matematika akan berhasil jika guru berhasil menciptakan lingkungan dan kondisi yang memfasilitasi keaktifan siswa

³¹ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD ...*, h. 11.

dalam membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuan mereka.³² Harapannya adalah agar para siswa dapat memperoleh pengetahuan dari materi yang diajarkan dengan mengolahnya menjadi memori yang siap diakses dan dikembangkan di masa mendatang. Dengan memahami konsep tersebut, mereka seharusnya bisa menggunakan pemahaman tersebut untuk mengatasi permasalahan dalam matematika. Jadi, fokus dari pendidikan matematika adalah pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, penyelesaian masalah, sikap ilmiah, dan keterampilan aplikatif dalam matematika.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah apa yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pendidikan. Berdasarkan pendapat Nana Sudjana, hasil pendidikan merujuk pada kompetensi yang diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses pembelajarannya.³³ Menurut Arikunto, evaluasi adalah instrumen untuk menilai pencapaian belajar siswa. Arikunto juga menambahkan bahwa proses penilaian memberikan respons atau umpan balik yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.³⁴

Menurut Nurhadi, hasil belajar adalah pencapaian akademik yang direfleksikan melalui nilai pelajaran yang diperoleh siswa. Hasil belajar tersebut menunjukkan tingkat kemampuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah

³² Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*...., h. 189.

³³ Dani Firmansyah, 2015. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Pendidikan UNSIKA*. Vol, 3 No, 1. h. 37.

³⁴ Rumiya, *Model Talking Stick sebagai Upaya Peningkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar*, (Jawa Tengah: Nasya Expanding Managemen, 2021), h. 9.

mengikuti proses pembelajaran selama periode tertentu, yang manifestasinya tidak hanya berupa perubahan perilaku, tetapi juga peningkatan keterampilan dan pengetahuan, yang akhirnya diukur dan dievaluasi, lalu dituangkan dalam bentuk angka atau pernyataan tertulis.³⁵

Pencapaian hasil belajar menggambarkan keberhasilan siswa dalam memperoleh keterampilan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun indikator hasil belajar yang digunakan untuk permasalahan soal *pretest* dan *posttest* yaitu indikator pada ranah kognitif, lebih tepatnya pada aspek tingkat pengetahuan. Oleh karena itu, peran penting seorang guru adalah menyusun instrumen yang efektif untuk mengumpulkan informasi mengenai kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan tersebut. Dengan informasi ini, guru bisa meningkatkan dan memperbaiki kurikulum pembelajaran. Hasil belajar mencakup berbagai aspek termasuk kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pandangan Benyamin S Bloom sebagaimana yang dijelaskan dalam karya Hamzah, pembelajaran dipilah menjadi tiga area utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga area ini dikenal sebagai tiga ranah besar dalam taksonomi Bloom, yang mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Ranah kognitif meliputi semua kegiatan yang terjadi di dalam otak, atau lebih tepatnya, mencakup setiap aktivitas mental dari seseorang. Hamzah menyatakan bahwa ranah ini mulai dari tahap memperoleh pengetahuan hingga

³⁵ Syafaruddin dkk, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 79.

tahap melakukan penilaian. Ranah kognitif ini sangat erat kaitannya dengan kemampuan intelektual dan kompetensi berpikir seseorang. Ada 6 tingkat dalam ranah kognitif ini, yaitu:

- 1) Tingkat pengetahuan: Kemampuan para siswa untuk mengingat atau menghafalkan materi.
- 2) Tingkat pemahaman: kemampuan siswa untuk menginterpretasikan atau menerjemahkan teks
- 3) Tingkat penerapan: kemampuan para pelajar dalam mengimplementasikan solusi atas sebuah masalah.
- 4) Tingkat analisis: Kemampuan para siswa untuk mengatasi berbagai masalah.
- 5) Tingkat sintesis: kemampuan siswa untuk menghubungkan suatu konsep dengan pengetahuan yang mereka miliki sehingga membentuk pemahaman baru.
- 6) Tingkat evaluasi: kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat.

Tingkatan pemikiran dari memori hingga aplikasi dikenal sebagai tingkatan berpikir dasar, sementara tingkatan dari analisis hingga evaluasi disebut sebagai tingkatan berpikir lanjutan. Pada siswa Sekolah Dasar (SD), kapasitas kognitif mereka terbatas hingga tingkatan berpikir dasar dan belum mencapai tingkatan berpikir lanjutan. Menurut Piaget, periode kognitif siswa SD masuk dalam fase operasional konkret, yang umumnya berusia 7-11 tahun. Pada usia ini, siswa mampu berpikir secara sistematis tentang objek dan situasi yang nyata. Dalam konteks pendidikan, elemen-elemen kognitif sering digunakan sebagai dasar untuk

menentukan hasil pembelajaran, yang meliputi kompetensi dasar, indikator, pemilihan materi pembelajaran, proses belajar mengajar, dan evaluasi pencapaian.

Kedua, domain afektif mencakup segala aspek yang berkaitan dengan sikap dan nilai moral. Menurut pandangan Hamzah, domain ini melibatkan emosi, motivasi, dan perilaku serta fokus pada kesadaran individu dalam menerima dan mengarah pada nilai-nilai tertentu. Terdapat lima tingkatan dalam domain afektif, yaitu:

- 1) Kemauan menerima: Ketertarikan dan perhatian terhadap sesuatu.
- 2) Kemauan menanggapi: Mengambil bagian dalam suatu aktivitas.
- 3) Berkeyakinan: memperlihatkan keyakinan kepada sesuatu.
- 4) Penerapan karya: Menerima terhadap suatu sistem penilaian.
- 5) Ketekunan dan ketelitian: Menyesuaikan tindakan agar sesuai dengan sistem yang berlaku.

Aktivitas pembelajaran yang bersifat afektif terlihat melalui perubahan sikap, pandangan, dan tindakan siswa. Aspek ini esensial sebagai kondisi yang harus dimiliki siswa agar mereka termotivasi untuk berpikir dan bertindak, yang kemudian dapat dimanfaatkan oleh guru untuk tujuan pendidikan.³⁶

Ketiga, wilayah psikomotor adalah wilayah yang terkait dengan keahlian atau kemampuan melakukan tindakan setelah memperoleh pengalaman dari pembelajaran. Menurut Hamzah, wilayah psikomotorik melibatkan kompetensi dalam performa yang membutuhkan keterampilan manual atau fisik. Wilayah ini

³⁶ Ihwan Mahmudi, dkk, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom", *Jurnal Multidisiplin Madani*, Vol. 2, No. 9, September 2022, h. 3508-3510.

pada umumnya mengharuskan adanya aktivitas fisik. Terdapat 7 tingkatan dalam area psikomotorik.³⁷ yakni:

- 1) Persepsi: Penerapan Pancaindera dalam Melaksanakan Berbagai Aktivitas.
- 2) Kesiapan: Siapkan diri untuk mengambil tindakan.
- 3) Mekanisme: Gaya penampilan yang sudah menjadi rutinitas sehari-hari.
- 4) Respon terbimbing: Mengikuti instruksi yang diberikan oleh orang lain.
- 5) Kemahiran: Mengembangkan keahlian dalam gerakan motor.
- 6) Adaptasi: Kemampuan yang meningkat setelah melakukan latihan.
- 7) Originasi: Kemampuan yang disesuaikan dengan kondisi khusus.

Dalam kurikulum berorientasi kompetensi, fokus utama adalah pada kemampuan siswa untuk menunjukkan atau melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan kompetensi yang diajarkan yang berkaitan dengan ciri khas setiap mata pelajaran, termasuk matematika.

2. Macam-Macam Hasil Belajar:

Hasil pendidikan mencakup berbagai jenis yang sesuai dengan karakteristik individu tiap peserta didik, yang meliputi:

- a. Kognitif, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan evolusi kemampuan berpikir siswa. Bloom mengidentifikasi beberapa level dalam hasil belajar kognitif yang meliputi mengingat, memahami, menerjemahkan,

³⁷ Ihwan Mahmudi, dkk, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom" . . . , h. 3510-3511.

menafsirkan, mengeksplorasi, dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut.

- b. Analisis, yaitu keterampilan yang berkaitan dengan kapasitas seseorang untuk membedah dan memahami suatu keseluruhan dengan memisahkannya menjadi elemen-elemen atau bagian-bagian yang signifikan. Kemampuan ini terlihat ketika seseorang dapat mendetailkan, menjelaskan, atau merinci materi yang dipelajari menjadi komponen-komponen yang lebih kecil dan saling terkait.
- c. Sintesis, yaitu hasil pembelajaran yang memperlihatkan kemampuan dalam menggabungkan berbagai informasi yang tadinya terpisah, menjadi satu bentuk komunikasi yang lebih terpadu dan lebih mudah dipahami.
- d. Penilaian atau *evaluation*, yaitu hasil pembelajaran yang mencerminkan kemampuan dalam menentukan nilai suatu hal berdasarkan pertimbangan atau kriteria yang diterapkan.
- e. Afektif, yaitu hasil pembelajaran yang mengarah pada perilaku dan nilai yang diharapkan dapat diamati pada peserta didik pasca partisipasi dalam proses pendidikan. Bloom menguraikan lima tingkat dalam domain afektif yang mencakup menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi diri, dan membangun karakteristik sebagai gaya hidup.
- f. Psikomotorik, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan aksi. Dalam ranah psikomotor, terdapat lima jenis

tindakan yang meliputi persepsi, kesiapan, gerakan yang terarah, tindakan mekanis, dan gerakan yang kompleks.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

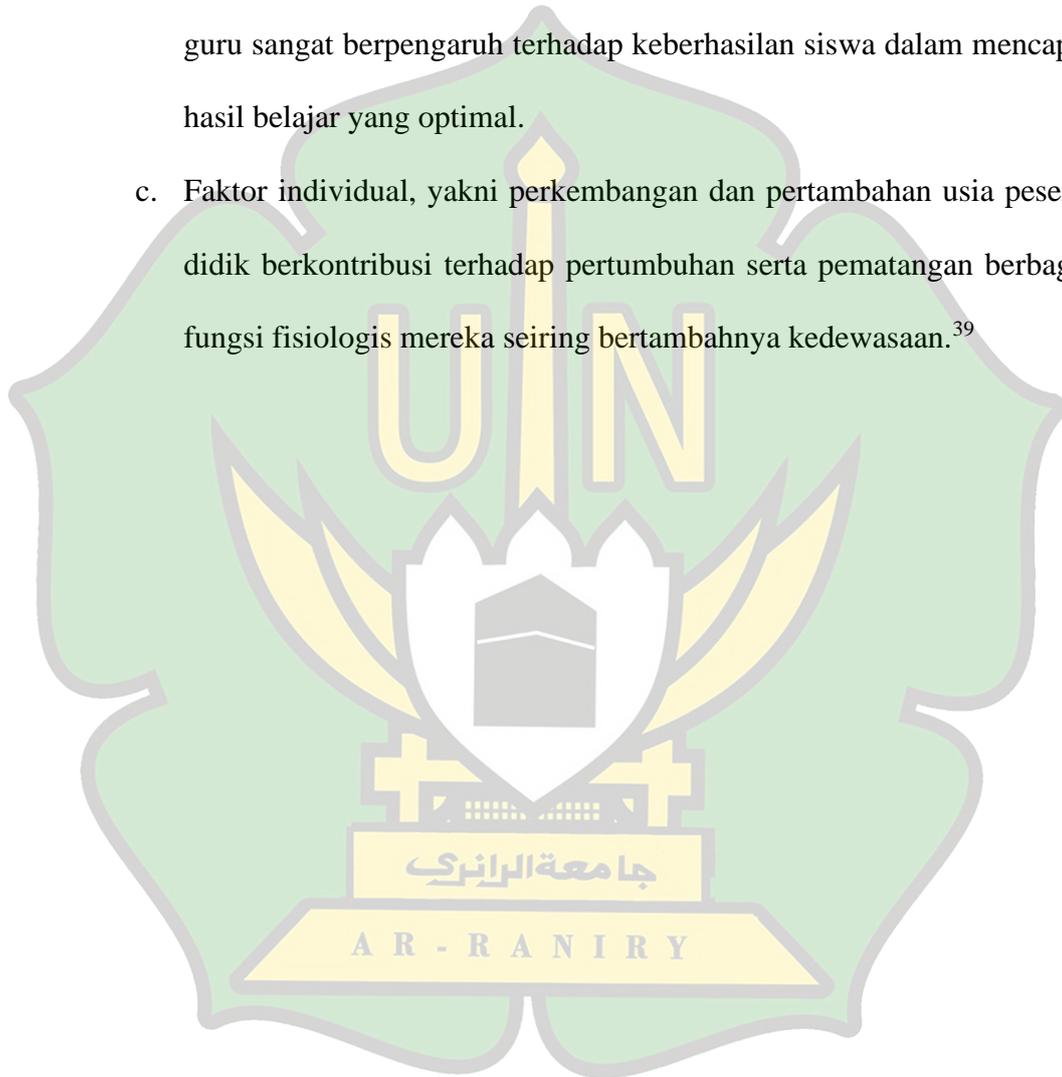
Umumnya, ada dua jenis faktor yang berdampak pada hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Masing-masing faktor ini diuraikan sebagai berikut:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berada dalam diri siswa dan berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka mencakup faktor fisiologis, yang berkaitan dengan kondisi fisik siswa, serta faktor psikologis seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat yang dimiliki siswa.
- b. Faktor eksternal atau eksogen, yaitu faktor yang mempengaruhi karakter peserta didik mencakup dua aspek utama, yaitu lingkungan sosial yang terdiri dari keluarga, masyarakat, dan sekolah, serta lingkungan non-sosial yang melibatkan kondisi alam seperti cuaca dan infrastruktur pendukung seperti fasilitas sekolah.³⁸

Menurut Suharsimi Arikunto, terdapat dua jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri pelajar itu sendiri, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar pelajar. Sementara itu, Djamarah berpendapat bahwa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok utama.

³⁸ Zulqarnain, Soffa Saifillah, dan Sukatin, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), h. 14-22.

- a. Faktor stimulus, yaitu semua faktor di luar diri seseorang yang memicu reaksi atau perubahan, memberikan pengaruh serta kondisi dari lingkungan sekitar yang diterima.
- b. Faktor metode belajar, yaitu metode pengajaran yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.
- c. Faktor individual, yakni perkembangan dan penambahan usia peserta didik berkontribusi terhadap pertumbuhan serta pematangan berbagai fungsi fisiologis mereka seiring bertambahnya kedewasaan.³⁹



³⁹ Syafaruddin dkk, *Guru, Mari...*, h. 80-81.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengimplementasikan pendekatan kuantitatif, yang menilai pengaruh antar variabel untuk menguji teori yang relevan. Dalam kajian ini, digunakan desain *Quasi Eksperimental* sebagai metodologi utamanya. Penelitian kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang khas, termasuk penggunaan kelompok kontrol. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada data, tetapi juga melibatkan observasi, evaluasi, dan deskripsi dari subjek yang diteliti dengan tujuan untuk menyimpulkan dan menganalisis data yang telah ditentukan.⁴⁰

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain ini, kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.⁴¹ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas VB, dan menggunakan satu kelas sebagai kelas kontrol yaitu kelas VA.

Untuk memahami situasi awal, dilaksanakan *pretest* sebelum perlakuan diberikan, dan *posttest* setelah perlakuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan secara langsung. Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut.⁴²

⁴⁰ Zulmiyetri, Safaruddin, Nurhastuti. *Penulisan Karya Ilmiah*. (Jakarta: Kencana. 2020).

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 79.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi*, . . . h. 75.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = melakukan tes sebelum perlakuan terhadap kelas Eksperimen (*Pretest*)

O₂ = melakukan tes sebelum perlakuan terhadap kelas kontrol (*Pretest*)

O₃ = melakukan tes setelah perlakuan terhadap kelas eksperimen (*Posttest*)

O₄ = melakukan tes setelah perlakuan terhadap kelas kontrol (*Posttest*)

X = Perlakuan menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Berdasarkan pandangan Sugiono, populasi diartikan sebagai area umum yang mencakup objek dan subjek dengan kualitas dan karakteristik yang spesifik.⁴³ Setiap peneliti mengamati dan menganalisis suatu kelompok objek atau subjek yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk memahami karakteristik dan kualitasnya. Dari proses ini, peneliti kemudian menyimpulkan tentang populasi yang diteliti.

Dalam penelitian ini, objek penelitian mencakup seluruh murid kelas Vb yang berperan sebagai kelas eksperimental dan seluruh murid kelas Va yang bertindak sebagai kelas kontrol di MIN 26 Aceh Besar untuk tahun pelajaran 2023/2024. Kelompok usia yang terlibat adalah anak-anak yang berumur 10-11 tahun, dengan jumlah 25 siswa di kelas Va sebagai kelas kontrol dan 25 siswa di kelas Vb sebagai kelas eksperimentasi.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi*, (Bandung: Alfa Beta, 2012), h. 119.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan segmen atau porsi dari populasi yang diambil untuk mewakili karakteristik keseluruhan yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴⁴ Karena adanya batasan sumber daya seperti waktu, anggaran, dan tenaga, seringkali tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi. Oleh karena itu, sampel yang dipilih harus secara akurat mencerminkan populasi yang lebih besar agar kesimpulan yang diambil dapat diaplikasikan secara umum. Studi yang dilakukan pada sampel ini akan menghasilkan kesimpulan yang berlaku untuk seluruh populasi, sehingga penting untuk memastikan bahwa sampel yang diambil adalah representatif.⁴⁵

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah *sampling total*. Sampel yang dipilih melibatkan semua murid dari kelas Va yang bertindak sebagai kelas kontrol dan kelas Vb yang bertindak sebagai kelas eksperimen di MIN 26 Aceh Besar..

C. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono, alat ukur dalam penelitian digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.⁴⁶ Menurut Arikunto, instrumen penelitian adalah alat yang dipakai oleh peneliti untuk menghimpun data, memudahkan pekerjaan dan meningkatkan keakuratan, kelengkapan, serta keberaturan data sehingga mempermudah proses pengolahan data.⁴⁷

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian*, . . . h. 81.

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian*, . . . h. 26.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, . . . h. 148.

⁴⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, . . . h. 105.

Dalam penelitian ini, metode yang dipilih adalah pengujian. Ada dua jenis tes yang dilakukan: *pretest*, yang diadakan di awal sesi pembelajaran untuk mengevaluasi kemampuan awal siswa, dan *posttest*, yang diadakan setelah sesi pembelajaran berakhir untuk menilai kemajuan yang telah dicapai oleh siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah krusial dalam penelitian karena data yang diambil secara langsung menggunakan instrumen tertentu perlu diolah dan dianalisis untuk membantu menjawab pertanyaan penelitian. Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan:

1. Tes

Penelitian ini menggunakan metode *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilaksanakan di awal sesi untuk menilai kemampuan dasar peserta didik, sementara *posttest* diadakan di akhir sesi untuk mengukur kemajuan yang telah dicapai. Kedua tes ini dirancang untuk memeriksa keefektifan metode pengajaran atau media yang digunakan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Format tes yang digunakan adalah pilihan ganda.

E. Teknik Analisis Data

Sugiyono menjelaskan bahwa analisis data merupakan metode pengorganisasian data yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan sumber lain secara sistematis, sehingga informasi tersebut menjadi lebih terstruktur dan dapat dengan mudah dipahami serta disampaikan kepada orang lain.⁴⁸ Analisis

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, . . . h. 224.

data menggunakan versi ke-25 dari program SPSS setelah mengumpulkan seluruh data yang diperlukan.

Panduan analisis ini dimanfaatkan oleh penulis untuk menganalisis data dari studi mengenai dampak penggunaan media geometri tiga dimensi terhadap efektivitas pembelajaran matematika siswa kelas V di MIN 26 Aceh Besar. Metode evaluasi ini diperoleh melalui perbandingan hasil pretest dan posttest dengan langkah-langkah berikut:

- 1) Melakukan Analisis Statistik Deskriptif memakai SPSS versi 25. Proses analisa meliputi perhitungan mean, median, modus, deviasi standar, variansi, nilai tertinggi, dan nilai terendah dari data *pretest* serta *posttest*.⁴⁹
- 2) Uji Normalitas dengan menggunakan program SPSS versi 25 melalui hasil *Kolmogorov-Smirnov* sebagai uji prasyarat untuk *Paired Sample T-test* untuk mengetahui normalitas data hasil *pretest* dan *posttest*.⁵⁰

Dengan ketentuan:

Jika nilai **Signifikansi** > **0,05**, maka nilai residual berdistribusi normal.

Jika nilai **signifikansi** < **0,05**, maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

⁴⁹ I Putu Yoga Pramana, I Made Suarjana, "Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD", *Journal Of Education Technology*, Vol. 2 (4), h. 139.

⁵⁰ Rahma Ramadhani, Abdiyah Amudi, "Efektifitas Penggunaan Modul Matematika Dasar pada Materi Bilangan terhadap Hasil Belajar", *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Vol. 9 No. 1, 2020, h. 66.

3) Dalam penggunaan statistik parametrik, terdapat persyaratan yang harus terpenuhi yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah variansi dari sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama tersebut seragam atau tidak.⁵¹ Uji Homogenitas data dengan menggunakan program SPSS versi 25 sebagai uji prasyarat untuk *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui homogenitas data *pretest* dan *Posttest*. Dengan ketentuan:

Jika nilai **Signifikansi** > **0,05**, maka distribusi data adalah homogen.

Jika nilai **Signifikansi** < **0,05**, maka distribusi data adalah tidak homogen.

4) Untuk menguji hipotesis yang telah dijabarkan, Uji hipotesis yang menggunakan *Independent Sample T-test*, dilakukan perbandingan rata-rata dari dua grup (sampel) yang tidak saling terkait. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah kedua grup (sampel) memiliki rata-rata yang sama atau berbeda.⁵² Untuk memperkuat analisa peneliti menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25. Pengambilan keputusan data juga dilihat dari taraf signifikansi *p-value* (sig 2-tailed). Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 ditolak dan jika < 0,05 maka H_0 diterima.⁵³

⁵¹ Zainal Arifin, "Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 286.

⁵² Dahruji, "Statistik, (Jawa Timur: Duta Media, 2017), h.80.

⁵³ Triton Prawira Budi, *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametric*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2006), h. 175.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah dugaan atau opini yang masih perlu diuji kebenarannya melalui eksperimen atau penelitian. Kata hipotesis sendiri berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu "*hypo*" yang artinya kurang dan "*thesis*" yang artinya pendapat atau proposisi. Oleh karena itu, hipotesis adalah sebuah proposisi sementara yang masih memerlukan verifikasi untuk menentukan kebenarannya.⁵⁴

Untuk menentukan apakah suatu hubungan bisa diaplikasikan pada populasi yang lebih luas, kita perlu melakukan uji signifikansi menggunakan rumus uji t (*Independent Sample T-Test*). Uji t ini bertujuan untuk mengevaluasi perbedaan antara dua kelompok yang terkait, serta untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan dalam data sebelum dan setelah perlakuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah penggunaan media pembelajaran tentang jaring-jaring bangun ruang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas V MIN 26 di Aceh Besar.

Pengambilan Keputusan data dapat dilihat jika:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak.

⁵⁴ Djaranto, *Pokok-pokok Analisis Laporan Keuangan*, (Yogyakarta: BPFE cetakan II, 2010), h.13.

Maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Adanya pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar.

H_0 : Tidak adanya pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar.

G. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah

Skripsi merupakan dokumen akademik yang disusun oleh mahasiswa berdasarkan studi yang dilakukan dengan menerapkan metode penulisan ilmiah serta menggunakan Bahasa Indonesia yang efektif dan sesuai kaidah.⁵⁵ Panduan ini mengacu pada buku Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang terbit pada tahun 2016.

⁵⁵ Tabrani. ZA, S. Pd.I., M.S.I., MA., dkk, *Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, (Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT), cetakan II, 2016), h. 111.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat

Penelitian ini diadakan selama enam hari berturut-turut dari tanggal 10 hingga 15 Juni 2024 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 26 Aceh Besar. Sekolah ini terletak di Desa Beurangong, Jalan Blang Bintang Lama, Kecamatan Kuta Baro, Aceh Besar di Provinsi Aceh, dengan jarak sekitar 7.8 Kilometer dari pusat kota. Keadaan di sekitar MIN 26 Aceh Besar cukup tenang dan ideal untuk kegiatan belajar mengajar karena berada di area pemukiman yang jauh dari keramaian.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Berikut ini deskripsi jadwal penelitian yang dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi jadwal penelitian ke madrasah

No	Hari/Tanggal	Keterangan
1	Senin, 10 Juni 2024	Peneliti menjumpai kepala madrasah dan instruktur kelas sekaligus peneliti memberikan <i>pretest</i> kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2	Selasa, 11 Juni 2024	Peneliti mengajar pertemuan ke I di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran.
3	Rabu, 12 Juni 2024	Peneliti melakukan <i>treatment</i> I kepada siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran.
4	Kamis, 13 Juni 2024	Peneliti mengajar pertemuan ke II di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran.
5	Jum'at, 14 Juni 2024	Peneliti kembali melakukan <i>treatment</i> II kepada siswa di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran.
6	Sabtu, 15 Juni 2024	Peneliti memberikan <i>posttest</i> kepada siswa kelas kontrol dan eksperimen.

Penelitian dilakukan dari tanggal 10 Juni hingga 15 Juni 2024. Pada tanggal 10 Juni, peneliti bertemu dengan instruktur kelas, mengirimkan surat penelitian ke sekolah, dan menjelaskan penelitian yang akan datang. Kemudian peneliti mempresentasikan diri mereka ke sekolah dan ke kelas serta menyampaikan tujuan studi mereka ke sekolah dan juga ke kelas yang akan diteliti. Setelah itu, peneliti melakukan *pretest* tentang materi bangun ruang kepada 50 siswa kelas V yang terbagi dari 2 kelas, diantaranya: 25 siswa kelas Va dan 25 siswa kelas Vb. 11 Juni, peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) pertemuan pertama di kelas kontrol dalam sehari terhadap materi bangun ruang tanpa menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang.

Setelah dilakukannya *pretest*, peneliti mendata nilai hasil dari setiap siswa yang menjadi sampel penelitian pada studi mereka untuk menyelesaikan permasalahan dari peneliti tersebut. Peneliti menentukan dua kelompok siswa untuk studi ini, yaitu siswa kelas Vb sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas Va sebagai kelompok kontrol. Tujuan dari pembagian ini adalah untuk meningkatkan dan membandingkan hasil belajar menggunakan media jaring-jaring bangun ruang pada kelompok eksperimen. Selain itu, studi ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efek media pembelajaran terhadap proses belajar mengajar serta membandingkan prestasi belajar antara kedua kelompok tersebut.

Pada 12 Juni 2024, sebuah eksperimen dilakukan di kelas Vb, di mana kelas tersebut dijadikan sebagai kelas percobaan. Peneliti memberikan pelajaran matematika mengenai geometri ruang dengan memanfaatkan media pembelajaran

berupa jaring-jaring bangun ruang. Media ini dijadikan sebagai fokus penelitian untuk menilai efektivitasnya dalam proses belajar mengajar.

Setelah melakukan *treatment* (perlakuan) di kelas eksperimen pada tanggal 12 Juni 2024, tanggal 13 Juni 2024 peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) pertemuan kedua di kelas kontrol dalam sehari terhadap materi bangun ruang tanpa menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang.

Pada tanggal 14 Juni 2024, peneliti kembali melakukan *treatment* (perlakuan) di kelas eksperimen pada materi bangun ruang dengan pembahasan yang berbeda dengan berbantuan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. Yang mana hari itu menjadi perlakuan terakhir sebelum melakukan *posttest*.

pada tanggal 15 Juni 2024 peneliti melakukan proses yang terakhir, yaitu melakukan *posttest* lagi, yang merupakan test yang dilaksanakan oleh peneliti kepada siswa kelas V baik itu kelas Vb sebagai kelas eksperimen maupun kelas Va sebagai kelas kontrol.

Setelah data nilai siswa kelas V diperoleh, sebelum melihat pengaruh terhadap media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang, terlebih dahulu dilakukan analisis statistik deskriptif, uji normalitas terhadap data nilai kelas eksperimen dan kontrol, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berikut ini merupakan perolehan nilai *pretest* dan *posttest* dari siswa kelas Va (kelas kontrol) dan juga kelas Vb (kelas eksperimen) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

Siswa Kelas VA (Kelas Kontrol)			
No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	AF	50	70
2	AL	50	70
3	AR	30	60
4	CD	50	60
5	DT	30	60
6	FNF	50	60
7	FR	40	70
8	HZ	10	50
9	HK	50	70
10	KN	10	50
11	KR	40	70
12	MSM	60	70
13	MY	60	70
14	MB	40	60
15	MSM	40	60
16	MT	60	80
17	NL	40	60
18	NN	60	70
19	NI	60	80
20	NH	60	70
21	PA	30	60
22	RM	60	60
23	SA	50	60
24	UH	60	70
25	YH	30	60

(sumber: hasil penelitian di MIN 26 Aceh Besar Tahun 2024)

Tabel 4.3 Perolehan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen

Siswa Kelas VB (Kelas Eksperimen)			
No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	AA	70	90
2	AD	70	80
3	AH	80	90
4	BS	60	80
5	DF	40	70
6	DZ	70	90
7	FY	50	80
8	HY	70	80

9	IF	20	70
10	KL	80	80
11	LU	70	80
12	LZ	80	80
13	MQ	20	70
14	MZ	60	70
15	MK	50	70
16	MRS	80	80
17	NTF	80	90
18	NI	70	80
19	NY	70	80
20	PYP	50	80
21	SA	30	70
22	TOF	60	70
23	ZP	80	90
24	ZF	70	80
25	ZM	50	70

(sumber: hasil penelitian di MIN 26 Aceh Besar Tahun 2024)

Berdasarkan analisis data dari Tabel 4.2 dan Tabel 4.3, terdapat informasi tentang skor awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) siswa di dua kelompok yang berbeda. Dalam kelompok eksperimen, skor *pretest* berada antara 20 hingga 80, dengan skor tertinggi adalah 80 dan terendah adalah 20, sedangkan skor *posttest* variatif dari 70 hingga 90, dengan 90 merupakan skor tertinggi dan 70 sebagai yang terendah. Sementara itu, pada kelompok kontrol, skor *pretest* berkisar dari 10 hingga 60, dimana 60 adalah skor tertinggi dan 10 adalah terendah. Untuk *posttest*, skor berkisar dari 50 hingga 80, dengan 80 sebagai skor tertinggi dan 50 sebagai terendah.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4.4 Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol dan Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pre-eksperimen	25	20	80	61.20	18.330
post-eksperimen	25	70	90	78.80	7.257
pre-kontrol	25	10	60	44.80	15.033
post-kontrol	25	50	80	64.80	7.703
Valid N (listwise)	25				

(sumber: output olah data dengan SPSS versi 25)

Tabel 4.4 menggambarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* antara siswa kelas Va sebagai kelas kontrol dan siswa kelas Vb sebagai kelas eksperimen. Skor ini bervariasi dari 10 hingga 100. Untuk kelas eksperimen, nilai terendah dan tertinggi pada *pretest* adalah 20 dan 80, secara berurutan, dengan nilai rata-rata 61,20. Pada *posttest*, nilai terendah dan tertinggi mereka adalah 70 dan 90, dengan rata-rata 78,80. Di sisi lain, untuk kelas kontrol, skor *pretest* terendah adalah 10 dan tertinggi 60, dengan rata-rata 44,80. Sementara pada *posttest*, nilai terendah adalah 50 dan tertinggi 80, dengan nilai rata-rata 64,80.

Sebelum melakukan uji hipotesis pada data siswa kelas V, perlu dipastikan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal dan memiliki varians yang seragam. Untuk menganalisis normalitas data, kita menggunakan program SPSS versi 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

2. Uji Normalitas

Hasil normalitas dihasilkan dari analisa nilai pretest dan posttest pada mata pelajaran matematika baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Analisa ini dilakukan dengan menggunakan software SPSS versi 25 dan formula *Kolmogrov-Smimov*. Kriteria distribusi data yang normal adalah ketika nilai P yang dihasilkan dari analisa lebih besar dari 0.05, yang menandakan signifikansi sebesar 5%, atau menggunakan metode *Paired Samples T-Test*. Sebaliknya, data dianggap tidak normal jika nilai P yang didapatkan lebih kecil dari 0.05, atau dengan metode *Shapiro-Wilk*. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil analisa uji normalitas dari nilai pretest dan posttest di kedua kelas tersebut.

**Tabel 4.5 Uji Normalitas Kelas Kontrol
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.96763121
Most Extreme Differences	Absolute	.141
	Positive	.141
	Negative	-.127
Test Statistic		.141
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

(sumber: output olah data dengan SPSS versi 25)

Pada tabel 4.9 menunjukkan jawaban penelitian yang dapat dilihat Asymp. Sig. (2-Tailed) signifikan diperoleh dari nilai *pretest* dan juga *posttest* pada kelas kontrol adalah $0,200 \geq 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.94680700
Most Extreme Differences	Absolute	.167
	Positive	.167
	Negative	-.097
Test Statistic		.167
Asymp. Sig. (2-tailed)		.069 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

(sumber: output olah data dengan SPSS versi 25)

Pada tabel 4.10 menunjukkan jawaban penelitian yang dapat dilihat Asymp. Sig. (2-Tailed) signifikan diperoleh dari nilai *pretest* dan juga *posttest* pada kelas eksperimen adalah $0,069 \geq 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pengujian homogen dilakukan dengan uji *Lavene Statistic* sebagai uji prasyarat untuk *Independent Sample T-Test*. Pada pengujian homogenitas, kriteria untuk menolak atau tidak berdasarkan signifikansi sebagai berikut:

Jika nilai Signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data adalah homogen.

Jika nilai Signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data adalah tidak homogen.

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	.663	1	48	.420
	Based on Median	1.005	1	48	.321
	Based on Median and with adjusted df	1.005	1	44.558	.321
	Based on trimmed mean	.626	1	48	.433

(sumber: output olah data dengan SPSS versi 25)

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengolahan angka dilakukan dengan program SPSS versi 25 di atas, diperoleh nilai signifikansi *based of mean* pada nilai siswa $0,420 > 0,05$, dan dapat disimpulkan bahwa nilai siswa kelas V memiliki varian yang homogen.

4. Uji Hipotesis

Setelah mengamati karakteristik dari variabel yang diteliti serta analisisnya, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Dalam proses ini, statistika *inferensial* digunakan dengan memanfaatkan software SPSS versi 25, khususnya melalui uji *Independent Sample T-Test*. Kriteria untuk pengujian ini adalah menerima hipotesis nol (H_0) dan menolak hipotesis alternatif (H_a) jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kedua perlakuan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua perlakuan, dengan hasil yang menunjukkan pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media tersebut.

Hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis jaring-jaring bangun ruang meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika, yang dibuktikan dengan penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a) ketika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan matematika antara siswa yang belajar dengan media jaring-jaring bangun ruang dan yang tidak, yang menegaskan manfaat signifikan dari penggunaan media ini dalam pengajaran matematika untuk siswa kelas V di MIN 26 Aceh Besar.

Tabel 4.8 Group Statistik *Independent Sample T-Test*

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Belajar	post_Eksperimen	25	78.80	7.257	1.451
	post_Kontrol	25	64.80	7.703	1.541

(sumber: output olah data dengan SPSS versi 25)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa perolehan nilai mean pada *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai mean *Posttest* siswa yang diperoleh adalah sebesar 78,80 sedangkan pada kelas kontrol nilai mean yang diperoleh adalah sebesar 64,80.

Tabel 4.9 Uji *Independent Sample T-Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil_ Belajar	.684	.412	6.614	48	.000	14.000	2.117	9.744	18.256
variances assumed									
Equal variances not assumed			6.614	47.831	.000	14.000	2.117	9.744	18.256

(sumber: output olah data dengan SPSS versi 25)

Berdasarkan Tabel 4.9 Uji *Independent Sample T-Test* dapat dilihat nilai signifikan (2- tailed) sebesar 0.000. Nilai signifikan $0,000 < 0,05$ (0.000 lebih kecil dari 0.05) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak. Oleh karena itu, terdapat pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar.

C. Pembahasan

Media jaring-jaring merupakan cara untuk menyajikan semua sisi bangun ruang dalam bentuk datar. Media ini memperlihatkan bagaimana bermacam-macam bentuk geometri datar dapat disusun sedemikian rupa hingga dapat dilipat menjadi satu kesatuan bangun ruang khusus. Misalnya, jika kita membongkar sebuah kubus

dengan melepaskan semua lem atau sambungannya, kita akan mendapatkan jaring-jaring nya yang merupakan representasi datar dari setiap sisi kubus tersebut.⁵⁶

Keuntungan menggunakan media pembelajaran berupa jaring-jaring bangun ruang adalah untuk membantu siswa mengenal dan memahami bentuk geometris bangun ruang secara menyenangkan dan efektif. Dalam kelas eksperimen yang menggunakan media ini, terlihat respon positif dari siswa; mereka menjadi lebih aktif dan terlibat selama proses belajar, serta dapat memahami materi dengan lebih baik berkat penggunaan media ini.

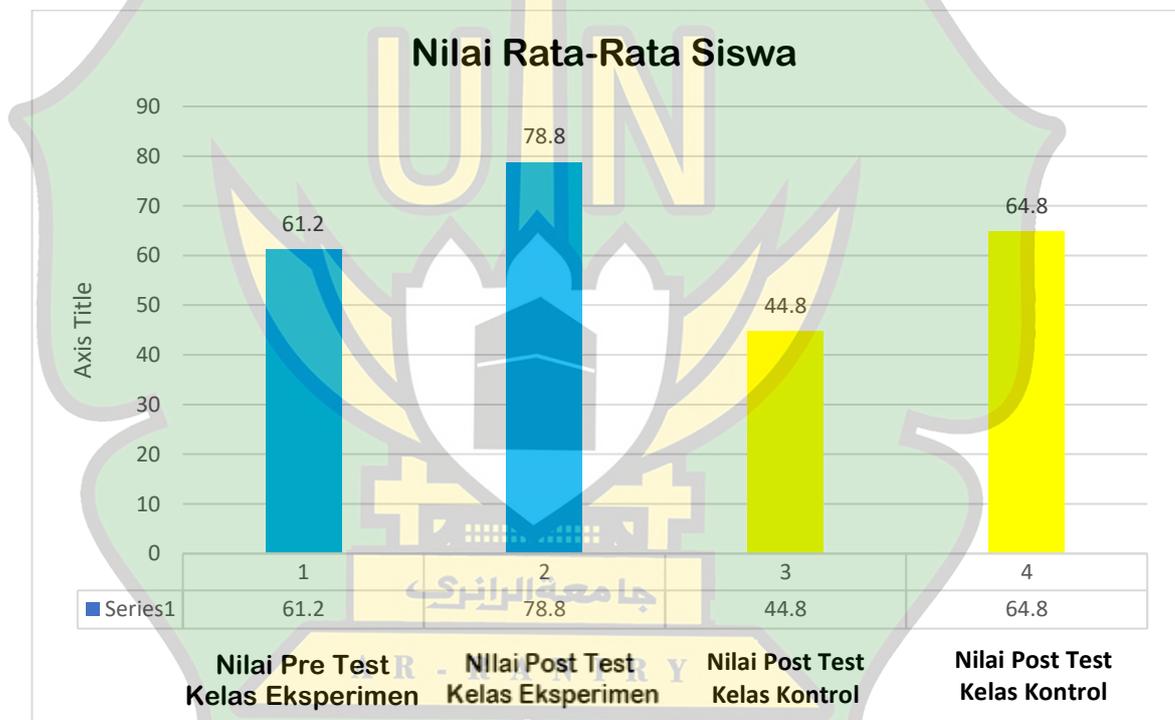
Penelitian yang dilakukan oleh Virda Asmarani Alexandra dan kolaboratornya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran untuk materi jaring-jaring bangun ruang memiliki dampak positif terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini berkebalikan dengan situasi di kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media pembelajaran tersebut, dimana siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Penggunaan media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan interaksi antar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung⁵⁷. Dalam kajian yang dilakukan oleh Hasriani, terdapat bukti yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang terkait dengan jaring-

⁵⁶ Sunaryo, R.J, *Matematika 5: untuk SD/MI Kelas 5*. 2007. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, h. 239.

⁵⁷ Virda Asmarani Alexandra, Eka Yulyawan Kurniawan, Candra Puspita Rini, “Pengaruh Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kutajaya I Kabupaten Tangerang”, *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 02, September 2023, h. 3863.

jaring bangun ruang memberi dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan belajar matematika tentang jaring-jaring bangun ruang di kalangan siswa.⁵⁸

Dapat dilihat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang dan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran, dengan membandingkan nilai rata-rata mereka pada *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai hasil belajar untuk kedua kelas tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Nilai Rata-Rata Siswa Kelas V

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil evaluasi siswa, terlihat adanya peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Di kelas kontrol, nilai rata-rata *pretest* adalah 44,8 meningkat menjadi 64,8 pada *posttest*, namun belum memenuhi

⁵⁸ Hasriani, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang di SDN Pulau Rinca*, h. 47.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, di kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 61,2 di *pretest* menjadi 78,8 di *posttest*, melampaui KKM yang ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penggunaan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang dalam proses belajar mengajar.

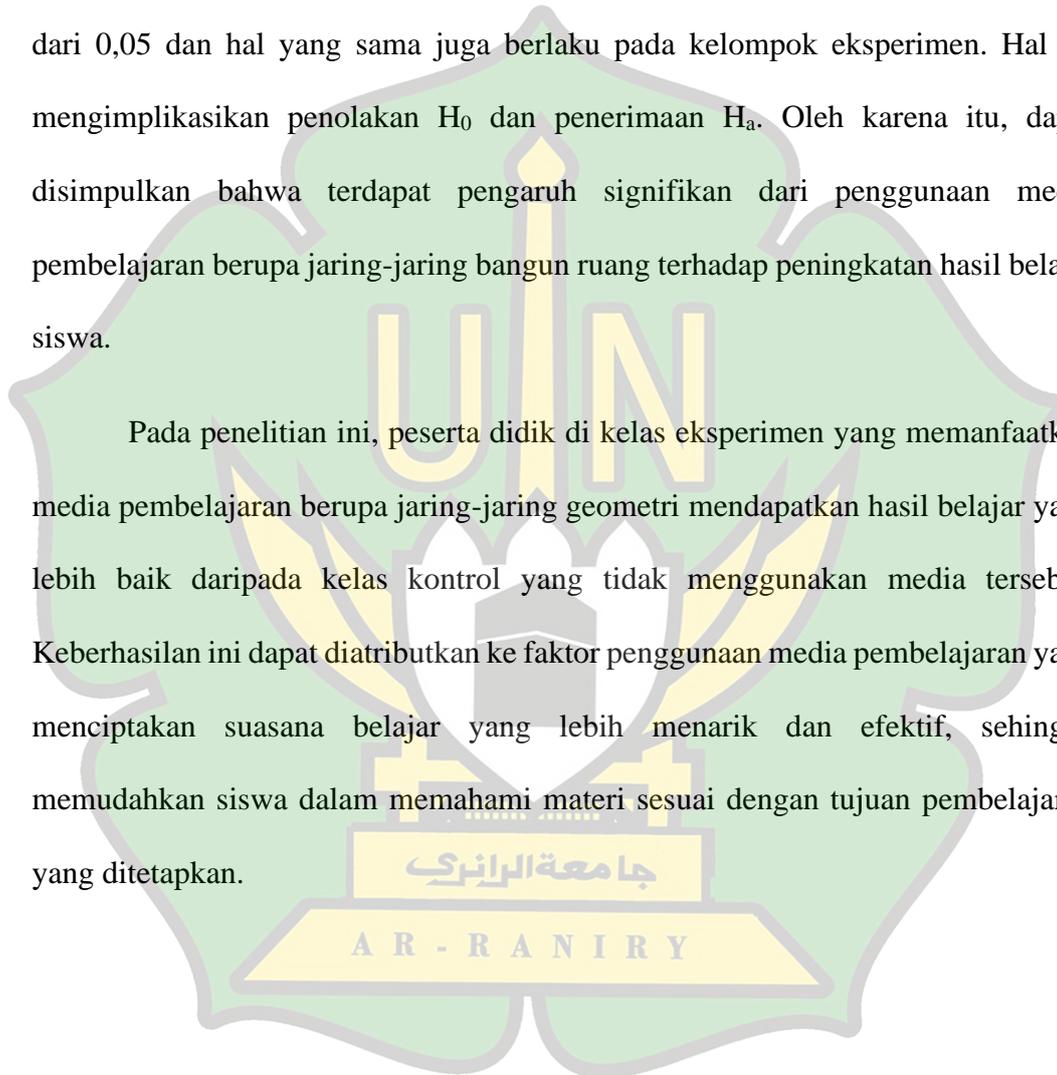
Untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa, kita memulai dengan Analisis Statistik Deskriptif yang meliputi penentuan Nilai Minimal, Maksimal, Rata-Rata, dan Standar Deviasi dari nilai pretest dan posttest di kelas kontrol dan eksperimen. Selanjutnya, kita melakukan uji normalitas untuk nilai ini di kedua kelas untuk mengetahui distribusi normalitas data tersebut. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari pretest dan posttest di kelas kontrol adalah 0,200, dan di kelas eksperimen adalah 0,069, keduanya lebih besar dari 0,05, yang menandakan data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian, Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_a) diterima, mengindikasikan bahwa data dari kedua kelas tersebut normal distribusinya.

Berdasarkan analisis menggunakan program SPSS versi 25 melalui Uji Homogenitas Varian, ditemukan bahwa nilai signifikansi antara *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,420, yang lebih tinggi dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki variabilitas yang sama dan homogen, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Setelah memenuhi persyaratan awal melalui Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, penelitian ini melanjutkan dengan Uji-t untuk mengevaluasi hipotesis. Dengan menggunakan program SPSS versi 25, Uji-t spesifik yang

bernama *Independent Sample T-Test* diimplementasikan, dan hasilnya menunjukkan perbedaan signifikan antara skor *posttest* pada kelompok siswa kontrol dan eksperimen. Berdasarkan analisis Uji-t, diketahui bahwa pada kelompok kontrol, nilai signifikansi (sig. 2-tailed) adalah 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 dan hal yang sama juga berlaku pada kelompok eksperimen. Hal ini mengimplikasikan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran berupa jaring-jaring bangun ruang terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, peserta didik di kelas eksperimen yang memanfaatkan media pembelajaran berupa jaring-jaring geometri mendapatkan hasil belajar yang lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Keberhasilan ini dapat diatributkan ke faktor penggunaan media pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data serta pembahasan terhadap data mengenai pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji-t (*Independent Sample T-Test*), yang diperoleh hasil dari nilai *posttest* siswa kelas kontrol nilai sig. (2 tailed) = 0,000 < 0,05, kemudian pada kelas eksperimen nilai *posttest* siswa diperoleh bahwa nilai sig. (2 tailed) = 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan adanya pengaruh media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang terhadap hasil pembelajaran matematika siswa kelas V MIN 26 Aceh Besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang disarankan untuk menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang dalam proses pembelajaran agar dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dan juga dapat membantu siswa agar lebih cepat memahami materi dan tidak bosan terhadap proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti lainnya disarankan untuk penelitian selanjutnya menyediakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang yang lebih kreatif dan juga berinovasi. hal tersebut guna lebih mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan membangun suasana kelas serta siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

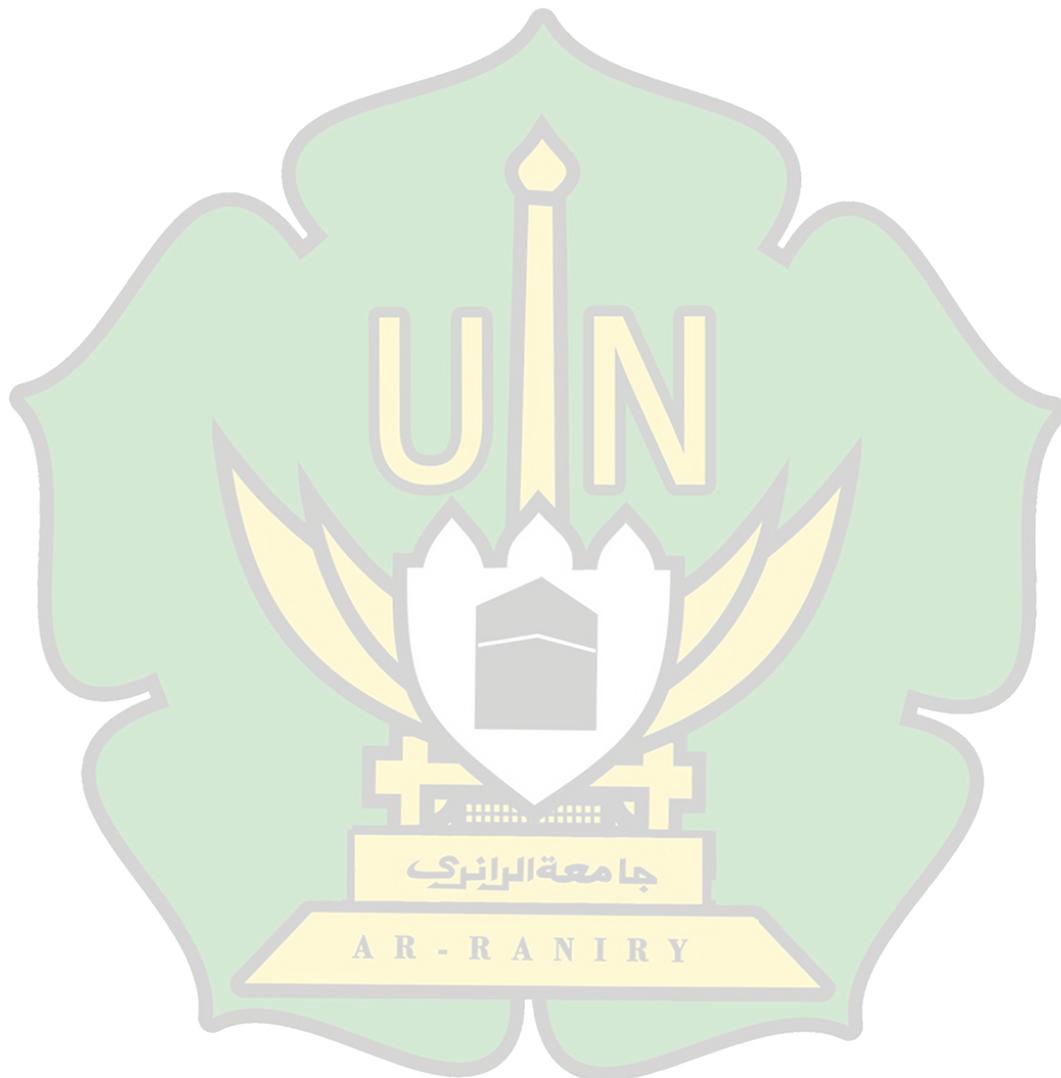
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia).
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada).
- Ariska Destia Putri, Syofnidah Ifterianti. (2017). “Peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan alat peraga jam sudut pada peserta didik kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan”, *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 4 Nomor 1.
- Azhar Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers).
- Bambang Sri Anggoro, (2015). “*Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa*”, *Jurnal Al-Jabar: Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2.
- Basiran, B., Supriadi, S., & Suroyo, S. (2021). “Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Alat Peraga Terhadap Kemampuan Pemahaman Geometri Ditinjau Dari Gaya Belajar Visual Spasial Siswa SD Kelas V Di Kecamatan Pasar Kemis Kabupaten Tangerang”. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 5(2).
- Dahruji. (2017). “*Statistik*”, (Jawa Timur: Duta Media).
- Dani Firmansyah. (2015). “Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika”. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*. Vol, 3 No, 1.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, Cetakan Ke 1).
- Djaranto. (2010). *Pokok-pokok Analisis Laporan Keuangan*, (Yogyakarta: BPFCE cetakan II).
- Fitrianti, I., Handayani, D. E., & Suyitno, Y. P. (2020). *Keefektifan Media Magic Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2).
- Hamzah, Nina Lamatenggo. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh*, (Bandung: Alfabeta).
- Hasan Sastra Negara. (2016). *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura).

- Hasratuddin. (2014). "Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter", *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. 1, No. 2.
- Hasriani. (2020). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang di SDN Pulau Rinca*.
- Hikmah, N. (2018). "Pengaruh Model Pembelajaran Matematika, Media Jaring-Jaring terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah". *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1).
- I Putu Yoga Pramana, I Made Suarjana, "Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD", *Journal of Education Technology*, Vol. 2 (4).
- Ihwan Mahmudi, dkk. (2022). "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom", *Jurnal Multidisiplin Madani*, Vol. 2, No. 9.
- Khotimah, S., & Risan, R. (2019). "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang", *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- M. Ngalim Purwanto. (2017). *psikologi pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya).
- Moh. Khoerul Anwar. (2017). "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar", *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 02 (2).
- Rahma Ramadhani, Abdiyah Amudi. (2020). "Efektifitas Penggunaan Modul Matematika Dasar Pada Materi Bilangan Terhadap Hasil Belajar", *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Vol. 9 No. 1.
- Riawati, Y. (2016). "Pengaruh Penggunaan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika", *BASIC EDUCATION*, 5(9).
- Rosita, R., Tampubolon, B., & Sabri, T. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3).
- Rudi Susila, Cepi Riyana. (2017). *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima).
- Rumiyati. (2021). *Model Talking Stick Sebagai Upaya Penigkatan Kreatifitas dan Hasil Belajar*, (Jawa Tengah: Nasya Expanding Managemen).

- Sholihah, U., & Rusnilawati, M. P. (2018). *Penggunaan Strategi Matematika Nalaria Realistik (MNR) dengan Media Macromedia Flash Pada Pembelajaran Bangun Ruang Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudjana. (2015). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi*, (Bandung: Alfa Beta).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kombinasi*, (Bandung: Alfa Beta).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta).
- Sunaryo, R.J. (2007). *Matematika 5: untuk SD/MI kelas 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwondo, S. (2021). "Penggunaan Alat Peraga Konkrit Untuk Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Bangun Ruang Di Kelas VI SD Negeri 81 Di Muara Bungo". *Jurnal Tunas Pendidikan*, 4(1).
- Syafaruddin dkk. (2019). *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Deepublish).
- Syafitri, D. (2020). "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Pada Siswa Sekolah Dasar". *Teacher in Educational Research*, 2(2).
- Triton Prawira Budi. (2006). *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametric*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset).
- Virida Asmarani Alexandra, Eka Yulyawan Kurniawan, Candra Puspita Rini. (2023). "Pengaruh Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kutajaya I Kabupaten Tangerang", *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 02.
- Yulia Siska. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawaca).
- Zulmiyetri, Safaruddin., Nurhastuti. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

Zulqarnain, Soffa Saifillah, dan Sukatin. (2022). *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish).

Zainal Arifin. (2014). *“Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru”*, (Bandung: Remaja Rosdakarya).



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : B-5227/Un.08/FTK.1/KP.07.6/07/2024

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : B-12792/Un.08/FTK/KP.07.6/12/2023

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Zikra Hayati, M. Pd.

Untuk Membimbing

Nama : Reza Kuntara

Nim : 200209035

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Jaring - Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIIN 26 Aceh Besar

KETIGA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KEEMPAT : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEENAM : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Banda Aceh : 15 Juli 2024
 PLH. Dekan, :


 Habiburrahim
 Nomor : B-4288/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2024
 Tanggal 27 Mei 2024

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Degan Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Agama Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Asip.





Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-4589/Un.08/FTK.1/TL.00/6/2024
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala MIN 26 Aceh Besar
 Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **REZA KUNTARA / 200209035**
 Semester/jurusan : **VIII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
 Alamat sekarang : **Jeulingke**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIN 26 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

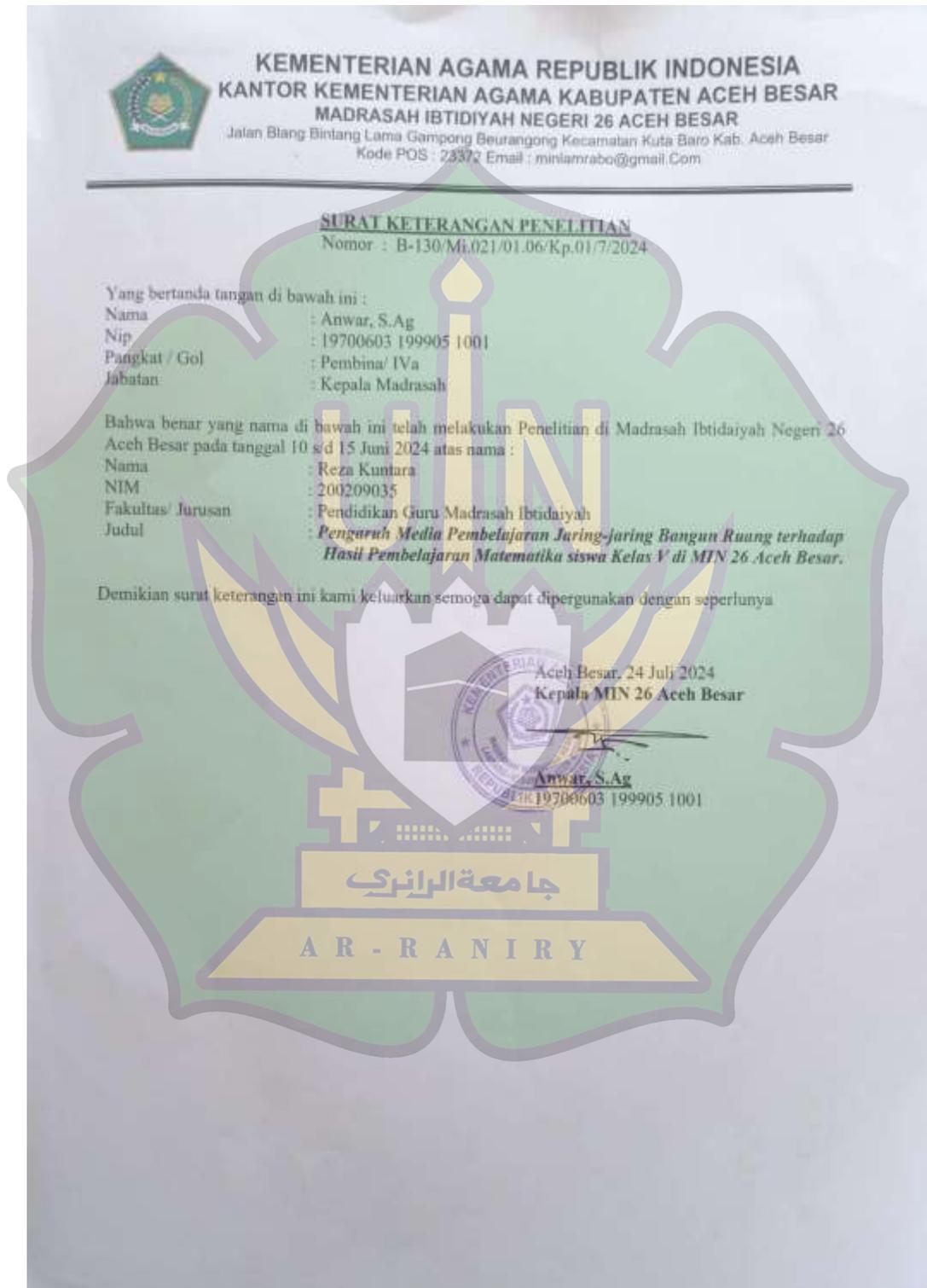
Banda Aceh, 10 Juni 2024
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan,



Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Berlaku sampai : **31 Juli 2024**

**Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari MIN 26
Aceh Besar**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH BESAR
MADRASAH IBTIDIYAH NEGERI 26 ACEH BESAR
 Jalan Blang Bintang Lama Gampong Beurangong Kecamatan Kuta Baro Kabi. Aceh Besar
 Kode POS : 23372 Email : miniamrabo@gmail Com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : B-130/Mi.021/01.06/Kp.01/7/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Anwar, S.Ag
Nip	: 19700603 199905 1001
Pangkat / Gol	: Pembina/ IVa
Jabatan	: Kepala Madrasah

Bahwa benar yang nama di bawah ini telah melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 26 Aceh Besar pada tanggal 10 s/d 15 Juni 2024 atas nama :

Nama	: Reza Kuntara
NIM	: 200209035
Fakultas/ Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: <i>Pengaruh Media Pembelajaran Jaring-jaring Bangun Ruang terhadap Hasil Pembelajaran Matematika siswa Kelas V di MIN 26 Aceh Besar.</i>

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan semoga dapat dipergunakan dengan seperlunya

Aceh Besar, 24 Juli 2024
 Kepala MIN 26 Aceh Besar

Anwar, S.Ag
 NIP: 19700603 199905.1001

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y

Lampiran 4 Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon: (0651) 7551423 - Faksimie: (0651) 7553020
 Email: ftk.prodiipgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
 Ketua Prodi PGMI
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama : Reza Kuntara
 NIM : 200209035
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIN 26 Aceh Besar
 Pembimbing 1 : Zikra Hayati, M. Pd.
 Pembimbing 2 : Zikra Hayati, M. Pd.

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Jum'at tanggal 09 bulan Agustus tahun 2024 dengan nomor Paper ID 2429300983

Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 29% ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 09 Agustus 2024
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


 Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP. 19930624 202012 1 016

Lampiran 5 Surat Izin Melakukan Validasi Instrumen Skripsi Oleh Dosen Ahli



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
EMAIL : ikur@ar-raniry.ac.id Web : ik.uisn-ar-raniry.ac.id

Nomor : B-493/Un.08/PGMI/06/2024
Lampiran :
Hal : Mohon Izin Melakukan Validasi
Instrumen Skripsi

Banda Aceh, 03 Juni 2024

Kepada Yth: Dr. Horawati, S.Pd., M.Pd.
Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb
Dengan hormat,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan ini Memohon kiranya Saudara memberi izin dan bantuan kepada nama mahasiswa/i di bawah ini:

Nama : Reza Kuntara
NIM : 200209035
Prodi : PGMI
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Jaring -Jaring Bangun Ruang terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V MIN 26 Aceh Besar.

Demikianlah surat pengantar ini dibuat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Wa'alaikumussalam wr wb.

AR - RANIRY



Lampiran 6 Lembar Validasi *Pretest & Posttest* Oleh Dosen Ahli

Lembar Validasi *Pretest*

LEMBAR VALIDASI

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar
Materi : Jaring-Jaring Bangun Ruang
Kelas : V
Peneliti : Reza Kuntara
Nama Validator : Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd.

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap Soal yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:
 - a. Validasi isi
 - 1) Soal sesuai dengan KD yang dicapai
 - 2) Soal sesuai dengan indikator yang di ukur
 - b. Konstruksi
 - 1) Pokok soal yang dirumuskan jelas dan logis
 - 2) Adanya petunjuk yang jelas tentang pengerjaan soal
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada setiap kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP= Sangat Mudah Dipahami
CV = Cukup Valid	DP= Dapat Dipahami
KV = Kurang Valid	KP= Kurang Dapat Dipahami
TV= Tidak Valid	TDP= Tidak Dapat Dipahami

C. Penilaian terhadap validasi isi dan konstruksi

No. Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KP	TDP
1.	✓					✓		
2.		✓				✓		
3.	✓				✓			
4.	✓				✓			
5.		✓				✓		
6.	✓				✓			
7.			✓			✓		✓
8.	✓					✓		
9.	✓				✓			
10.			✓			✓		

D. Kritik dan Saran Validator

- Sebaiknya soal no.4 diganti karena sudah ada pada soal no.1
- Kata buah pada soal no.7 dan 5 di buang dan redaksi bahasa diganti.
- no.7 Redaksi bahasa diganti karena tidak ada optica jawaban.
- no.10 tidak sesuai dgn tingkatan siswa (materi bukan pk Ms tsd).
- soal yang ada tidak mencakup semua materi.

Banda Aceh, 10 Juni 2024

Validator

جامعة الرانيري

AR - RANIRY (Dr. Herawati, S.Pd.L., M.Pd.)

NIP : 198204042015032005

Lembar Validasi *Posttest*

LEMBAR VALIDASI

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar

Materi : Jaring-Jaring Bangun Ruang

Kelas : V

Peneliti : Reza Kuntara

Nama Validator : Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd.

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu pernyataan terhadap Soal yang telah saya buat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu yang menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Sebagai pedoman untuk mengisi tabel validasi isi dan konstruksi soal yang perlu diperhatikan antara lain:

a. Validasi isi

- 1) Soal sesuai dengan KD yang dicapai
- 2) Soal sesuai dengan indikator yang di ukur

b. Konstruksi

- 1) Pokok soal yang dirumuskan jelas dan logis
 - 2) Adanya petunjuk yang jelas tentang pengerjaan soal
2. Berilah tanda ceklis (✓) pada setiap kolom nilai yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu.

Validasi Isi	Validasi Konstruksi
V = Valid	SDP= Sangat Mudah Dipahami
CV = Cukup Valid	DP= Dapat Dipahami
KV = Kurang Valid	KP= Kurang Dapat Dipahami
TV= Tidak Valid	TDP= Tidak Dapat Dipahami

C. Penilaian terhadap validasi isi dan konstruksi

No. Soal	Validasi Isi				Validasi Konstruksi			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KP	TDP
1.	✓				✓			
2.				✓		✓		
3.			✓				✓	
4.	✓				✓			
5.				✓		✓		
6.				✓		✓		
7.	✓				✓			
8.	✓				✓			
9.	✓					✓		
10.	✓				✓			

D. Kritik dan Saran Validator

Soal no 3 option jawabannya keliru
 Soal no 2, 5, dan 6 tidak sesuai indikator
 Untuk indikator jaring, kubus dan balok tidak terdapat soalanya

Banda Aceh, 10 Juni 2024

Validator



(Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd.)

AR - RANIR NIP : 198204042015032005

Lampiran 7 Lembar Pretest & Posttest Beserta Kunci Jawaban

Soal Pretest

Soal Pre test

Nama : _____ No. Absen : _____

Kelas : _____ Nama Sekolah : _____

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

- Yang termasuk bentuk dari bangun ruang adalah
 - Kubus, balok, persegi
 - Jajar genjang, lingkaran, tabung
 - Kerucut, balok, bola
 - Bola, tabung, trapesium
- Balok dan kubus mempunyai rusuk sebanyak ... buah
 - 10
 - 11
 - 12
 - 13
- Kubus merupakan bentuk dari bangun
 - Datar
 - Ruang
 - Lipat
 - Simetri
- Dibawah ini yang termasuk bangun ruang adalah
 - Persegi
 - Belah ketupat
 - Lingkaran
 - Balok
- Banyaknya titik sudut pada balok adalah ... buah.
 - 6
 - 8
 - 10
 - 12
- Perhatikan jaring-jaring di bawah ini!

II	I
III	
IV	
VI	V

Jaring-jaring kubus disamping jika alasnya IV, maka atas/tutupnya adalah

- VI
- III
- I
- II

7. Banyak bidang yang luasnya sama pada bangun kubus ada ... pasang.
a. 6 b. 10 c. 8 d. 12

8. Sifat-sifat dari bangun ruang kubus antara lain. . . .
a. Memiliki 4 sisi dan 8 rusuk
b. Memiliki 6 sisi dan 12 rusuk yang sama panjang
c. Memiliki 6 sisi dan 12 rusuk yang sejajar
d. Memiliki 2 diagonal ruang

9. Berapakah jumlah diagonal ruang dari kubus?
a. 1 c. 2
b. 3 d. 4

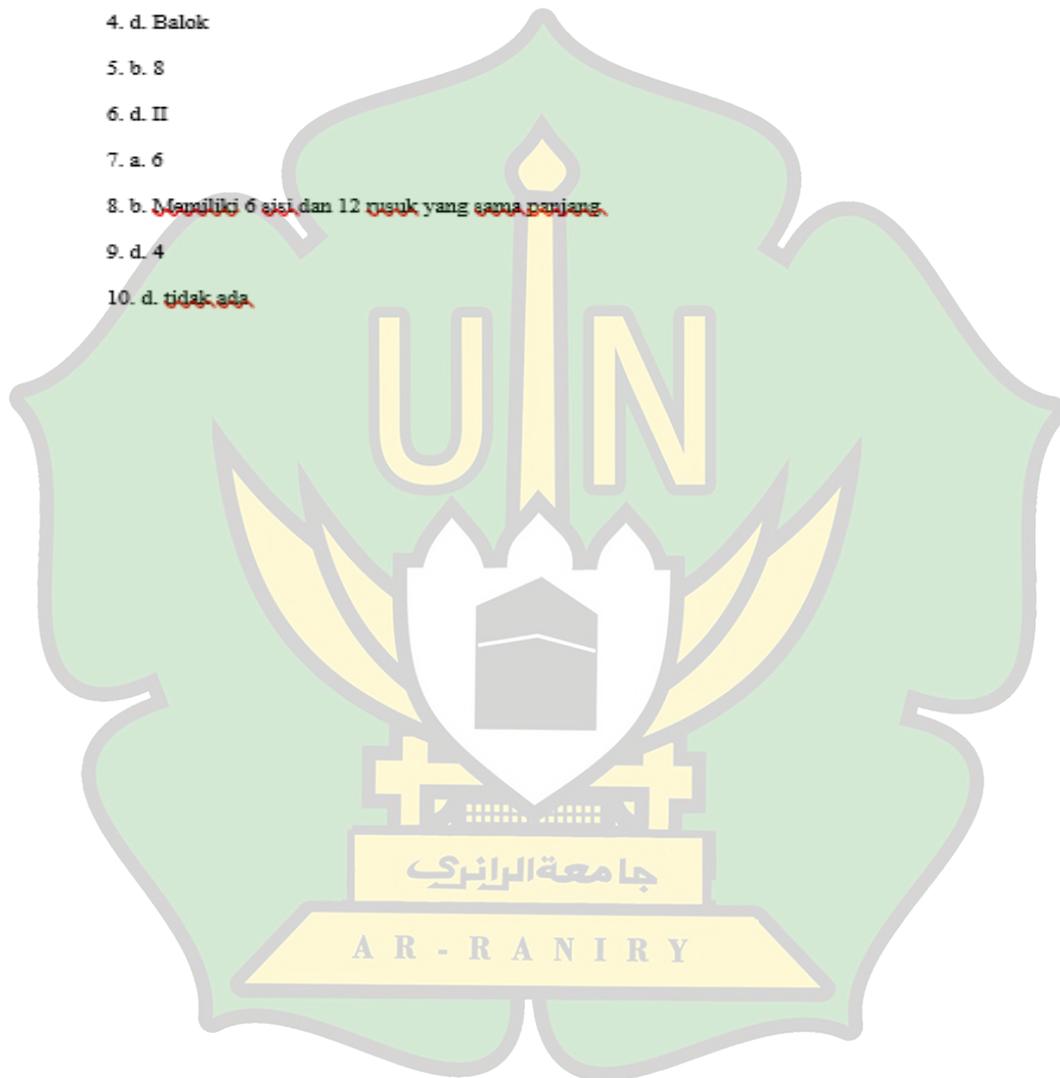
10. Berapakah jumlah simetris putar pada balok?
a. 2 c. tak terhingga
b. 4 d. tidak ada

جامعة الرازي

A R - R - Selamat Bekerja -

Berikut adalah kunci jawaban dari soal-soal tentang bangun ruang.

1. c. kerucut, balok, bola
2. c. 12
3. b. Ruang
4. d. Balok
5. b. 8
6. d. II
7. a. 6
8. b. Memiliki 6 sisi dan 12 rusuk yang sama panjang.
9. d. 4
10. d. tidak ada.



Soal Posttest

Soal Pos test

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

1. Bangun ruang yang memiliki 6 sisi yang berbentuk persegi adalah?
a) Kubus
b) Balok
c) Limas Segitiga
d) Prisma Segitiga
2. Berapakah jumlah sisi pada sebuah prisma segitiga?
a) 4
b) 5
c) 6
d) 7
3. Luas Permukaan pada sebuah kubus dengan panjang sisi 4 cm adalah?
a) 16 cm^3
b) 24 cm^3
c) 64 cm^3
d) 128 cm^3
4. Sebuah balok memiliki panjang 6 cm, lebar 4 cm, dan tinggi 5 cm. Berapakah luas permukaan balok tersebut?
a) 80 cm^2
b) 100 cm^2
c) 124 cm^2
d) 148 cm^2
5. Berapa jumlah rusuk pada sebuah limas segiempat?
a) 5
b) 6
c) 7
d) 8
6. Berapa jumlah rusuk pada sebuah prisma segi tiga?
a) 8
b) 3
c) 6
d) 9

7. Jika luas permukaan sebuah kubus adalah 96 cm^2 , berapakah panjang sisi kubus tersebut?

- a) 4 cm
- b) 16 cm
- c) 8 cm
- d) 10 cm

8. Berapakah luas permukaan sebuah balok dengan memiliki lebar 6 cm, tinggi 8 cm, dan panjang 10 cm?

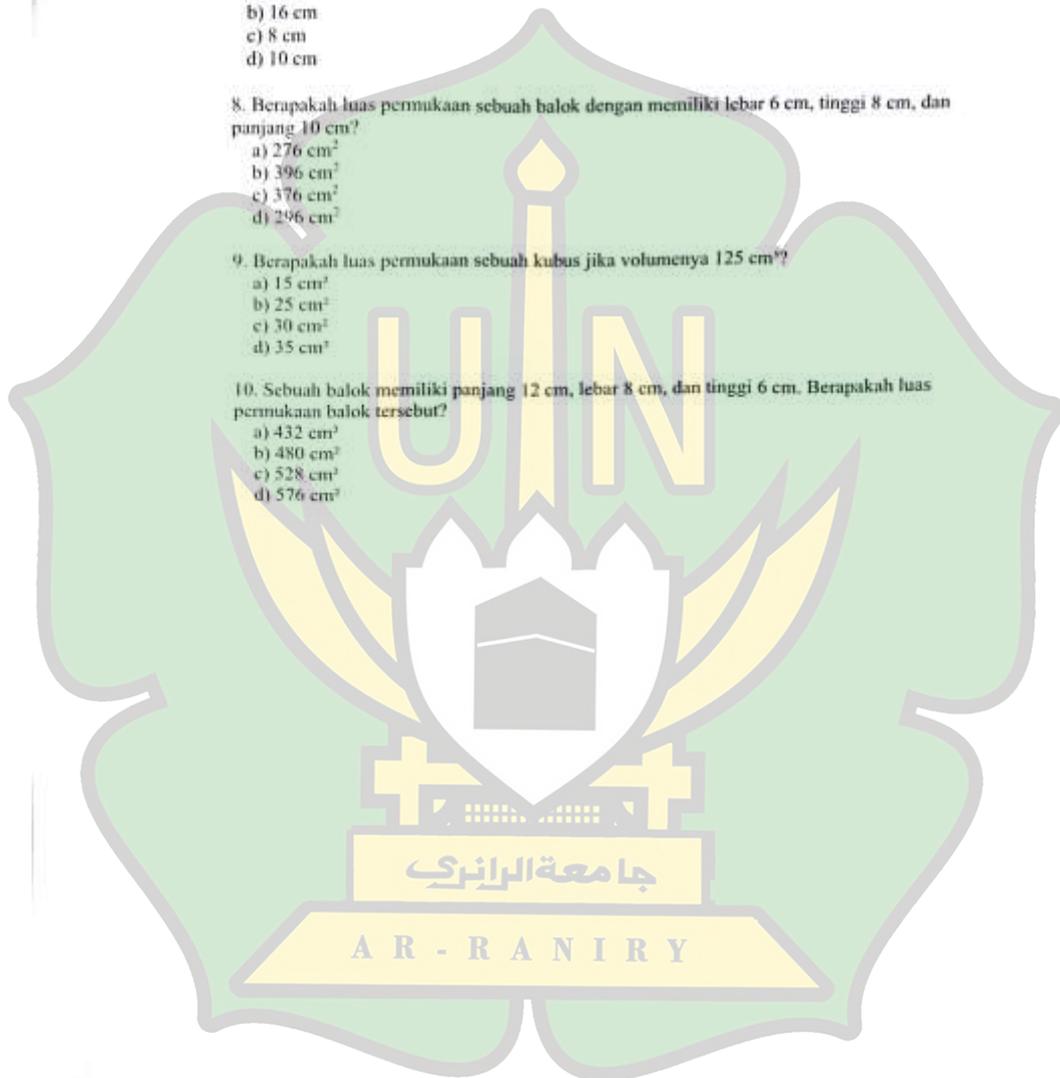
- a) 276 cm^2
- b) 396 cm^2
- c) 376 cm^2
- d) 296 cm^2

9. Berapakah luas permukaan sebuah kubus jika volumenya 125 cm^3 ?

- a) 15 cm^2
- b) 25 cm^2
- c) 30 cm^2
- d) 35 cm^2

10. Sebuah balok memiliki panjang 12 cm, lebar 8 cm, dan tinggi 6 cm. Berapakah luas permukaan balok tersebut?

- a) 432 cm^2
- b) 480 cm^2
- c) 528 cm^2
- d) 576 cm^2



KUNCI JAWABAN |

1. Jawaban: a) Kubus
2. Jawaban: b) 5
3. Jawaban: b) 24 cm^3
4. Jawaban: d) 148 cm^2
5. Jawaban: d) 8
6. Jawaban: d) 9
7. Jawaban: b) 16 cm
8. Jawaban: c) 376 cm
9. Jawaban: c) 30 cm
10. Jawaban: a) 432 cm^2



Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I Kelas Eksperimen**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)****Satuan Pendidik : MIN 26 Aceh Besar****Kelas/Semester : V/II (Dua)****Materi : Bangun Ruang Sederhana****Alokasi Waktu : 2 × 35 menit****A. Kompetensi Inti**

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan masyarakat
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas 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

Matematika

- 3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).
- 4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

C. Indikator pencapaian Kompetensi

Matematika

- 3.6.1 menganalisis jaring-jaring kubus..
- 3.6.2 Menganalisis jaring-jaring balok.
- 3.6.3 mengidentifikasi bentuk jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok.
- 3.6.4 Memahami bentuk jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok.
- 4.6.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).
- 4.6.2 Menyajikan penyelesaian masalah yang terkait dengan jaring-jaring kubus dan balok.

D. Tujuan pembelajaran

- Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran mengamati, menanya, mengeksplorasi, menganalisis, dan mengkomunikasikan dengan berbantuan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang, peserta didik dapat:
 - 1. Siswa dapat mengetahui jaring-jaring bangun ruang pada benda konkret.
 - 2. Siswa dapat membuat jaring-jaring bangun ruang balok dan kubus.

E. Materi pembelajaran

- Bangun Ruang Sederhana

F. Metode pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

G. Media pembelajaran

- Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang
- Papan Tulis
- Spidol

H. Sumber pembelajaran

- Buku Matematika untuk SD/MI. kelas 5 (jilid 2) Rika Setyaningsih Kurikulum 2013 revisi

I. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius dan Menghargai Kedisiplinan Siswa). • Guru mengecek kesiapan diri dan mengisi lembar kehadiran siswa. • Guru menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya. • Guru mengingatkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari melalui bantuan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. • Apabila materi diajarkan dengan baik dan sungguh-sungguh dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang jaring-jaring bangun ruang. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. • Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait pembelajaran yang telah dijelaskan. 	10 Menit

	<p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberitahukan materi pembelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu berbantuan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. • Guru memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung. • Guru membagikan kelompok belajar. • Guru menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan Langkah-langkah pembelajaran. 	
<p>Kegiatan Inti (Orientasi peserta didik kepada masalah)</p>	<p>MENGAMATI Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan benda-benda yang berbentuk kubus dan balok baik itu yang terdapat di dalam kelas maupun pada media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. ❖ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik, memberikan contoh-contoh soal untuk dapat dikembangkan peserta didik yang berhubungan dengan. <ol style="list-style-type: none"> a. Materi yang disampaikan guru tentang jaring-jaring bangun ruang berbantuan media jaring-jaring bangun ruang. b. Contoh-contoh soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. ❖ Membaca (Literasi) <ul style="list-style-type: none"> • Dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lainnya, yang berhubungan dengan jaring-jaring kubus dan balok. ❖ Mendengar <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan pemberian materi dari guru yang berkaitan dengan jaring-jaring kubus dan balok dengan 	<p>50 Menit</p>

	<p>menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang.</p> <p>❖ Menyimak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar tentang jaring-jaring kubus dan balok untuk melatih kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi. 	
Mengorganisasikan peserta didik	<p>MENANYA (4C: CRITICAL THINKING)</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya:</p> <p>❖ Mengajukan Pertanyaan tentang jaring-jaring kubus dan balok yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>	
Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok	<p>MENGUMPULKAN INFORMASI</p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <p>❖ Mengamati objek/kejadian,</p> <p>❖ Membaca sumber lain selain buku teks (Literasi)</p> <p>Mengunjungi laboratorium komputer perpustakaan sekolah untuk mencari dan membaca artikel tentang jaring-jaring kubus dan balok.</p> <p>❖ Mengumpulkan informasi (4C: Collaboration)</p> <p>Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan Solusi masalah terkait materi pokok yaitu jaring-jaring kubus dan balok.</p>	
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<p>MENYIMPULKAN (4C: COMMUNICATION)</p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berfikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. • Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang jaring-jaring kubus dan balok. • Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikannya. • Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. • Menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa: laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang jaring-jaring kubus dan balok. • Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. • Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. • Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. 	
Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p>MENGASOSIASIKAN (HOTS: REFLEKTIF)</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang 	

	<p>berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai jaring-jaring kubus dan balok. • Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berfikir induktif serta deduktif dalam membuktikan: jaring-jaring kubus dan balok. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Siswa merangkum kesimpulan pembelajaran. • Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran. • Refleksi (menanyakan bagaimana pembelajaran kita hari ini, apakah menyenangkan?) • Guru memberikan pesan moral dan mengajak siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	10 Menit

J. Penilaian Hasil Belajar

- a. Penilaian Sikap : Teknik Non Tes, Bentuk Pengamatan Sikap dalam Pembelajaran
- b. Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes, Bentuk Kinerja
- c. Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Tertulis, Bentuk Uraian

Mengetahui,
Guru Kelas V B

Aceh Besar, 24 Mei 2024
Mahasiswa Peneliti

(Syarifah, S.Ag.)
NIP. 196704042007012048

(Reza Kuntara)
NIM. 200209035

Kelompok:

Kelas:

Mata Pelajaran:

Kegiatan 1

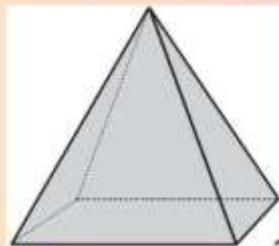
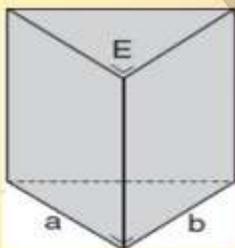
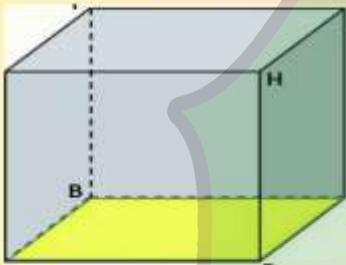
Berilah nama bangun ruang di bawah ini sesuai dengan pilihan yang disediakan!

KUBUS

BALOK

PRISMA SEGI TIGA

LIMAS SEGI EMPAT



UIN

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

SOAL EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas : V

No. Absen :

Petunjuk :

1. Awali dengan membaca Basmalah.
2. Bacalah soal dengan baik dan teliti.
3. Pahami setiap soal dan jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar.

1. Berapa jumlah rusuk pada sebuah kubus?
 - a. 4
 - b. 6
 - c. 8
 - d. 12
2. Berapa banyak sisi yang dimiliki oleh sebuah balok?
 - a. 4
 - b. 6
 - c. 8
 - d. 12
3. Berapa banyak titik sudut yang dimiliki oleh sebuah prisma segitiga?
 - a. 3
 - b. 5
 - c. 6
 - d. 8
4. Berikut adalah bangun ruang yang memiliki 6 sisi yang berbentuk persegi. Bangun ruang apakah ini?
 - a. Kubus
 - b. Balok
 - c. Prisma Segitiga
 - d. Limas Segi Empat

5. Berikut adalah sebuah bangun ruang yang memiliki 5 sisi, dengan 4 sisi berupa segitiga dan 1 sisi berupa persegi. Bangun ruang apakah ini?
- Balok
 - Prisma Segitiga
 - Limas Segi Empat
 - Kubus



KUNCI JAWABAN

1. B. 6
2. B. 6
3. D. 8
4. A. kubus
5. C. limas segi empat



Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidik : MIN 26 Aceh Besar

Kelas/Semester : V/II (Dua)

Materi : Luas Permukaan Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

Alokasi Waktu : 2 × 35 menit

C. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

D. Kompetensi dasar

Matematika

- 3.7 Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya.
- 4.7 Mengidentifikasi bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya.

C. Indikator pencapaian Kompetensi

Matematika

- 3.7.1 Menguraikan luas permukaan bangun ruang balok. (C4)
- 3.7.2 Mengevaluasi cara menyelesaikan luas permukaan bangun ruang balok (C5)
- 4.7.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait luas permukaan bangun ruang balok (P3)

D. Tujuan pembelajaran

- Dengan mengamati media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang, peserta didik dapat menguraikan luas permukaan bangun ruang kubus dan balok dengan benar.
- Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menentukan cara mengevaluasi luas permukaan bangun ruang kubus dan balok dengan benar.
- Dengan penugasan, peserta didik dapat menyelesaikan masalah sehari-hari terkait luas permukaan bangun ruang kubus dan balok dengan tepat.

E. Materi pembelajaran

- Luas Permukaan Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

F. Metode pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik R A N I R Y
- Metode : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

G. Media pembelajaran

- Media Pembelajaran Jaring-Jaring Bangun Ruang
- Papan Tulis
- Spidol

H. Sumber pembelajaran

- Buku Matematika untuk SD/MI. kelas 5 (jilid 2) Rika Setyaningsih Kurikulum 2013 revisi

II. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius dan Menghargai Kedisiplinan Siswa). • Guru mengecek kesiapan diri dan mengisi lembar kehadiran siswa. Menyajikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. • Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme (PPK Kemandirian). <p>Motivasi</p> <p>Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi Luas Permukaan Bangun Ruang (Kubus dan Balok) dengan memperlihatkan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. (Mengamati)</p> <p>Setelah siswa mengamati media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang yang telah disediakan oleh guru, timbul rasa penasaran dari siswa. (Menanya)</p> <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari ini. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di pelajari hari ini. • Guru menyampaikan pendekatan apa yang akan di terapkan dalam pembelajaran ini. 	10 Menit
Kegiatan Inti	MENGAMATI	50 Menit

(Orientasi peserta didik kepada masalah)	<p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik dengan cara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan benda-benda yang berbentuk kubus dan balok baik itu yang terdapat di dalam kelas maupun pada media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. ❖ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan lembar kerja kepada peserta didik, memberikan contoh-contoh soal untuk dapat dikembangkan peserta didik yang berhubungan dengan. <ul style="list-style-type: none"> c. Materi yang disampaikan guru tentang jaring-jaring bangun ruang berbantuan media jaring-jaring bangun ruang. d. Contoh-contoh soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. ❖ Membaca (Literasi) <ul style="list-style-type: none"> • Dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lainnya, yang berhubungan dengan luas permukaan kubus dan balok. ❖ Mendengar <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan pemberian materi dari guru yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok dengan menggunakan media pembelajaran jaring-jaring bangun ruang. ❖ Menyimak <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengar penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar tentang beberapa cara menentukan rumus luas permukaan kubus dan balok untuk melatih kesungguhan, ketelitian, dan mencari informasi. 	
Mengorganisasikan peserta didik	<p>MENANYA (4C: CRITICAL THINKING) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar.</p>	

	<p>Mengajukan Pertanyaan terkait luas permukaan kubus dan balok yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.</p>	
<p>Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok</p>	<p>MENGUMPULKAN INFORMASI Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati objek/kejadian, ❖ Membaca sumber lain selain buku teks (Literasi) Mengunjungi perpustakaan sekolah untuk mencari dan membaca artikel tentang cara menentukan luas permukaan kubus dan balok. ❖ Mengumpulkan informasi (4C: Collaboration) Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan Solusi masalah terkait materi pokok yaitu luas permukaan kubus dan balok. 	
<p>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>MENGGOMUNIKASIKAN (4C: COMMUNICATION) Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berfikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. • Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang luas permukaan kubus dan balok. • Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikannya. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. • Menyimpulkan tentang poin-poin penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa: laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang luas permukaan kubus dan balok. • Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. • Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. <p>Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.</p>	
<p>Menganalisa & mengevaluasi proses pemecahan masalah</p>	<p>MENGASOSIASIKAN (HOTS: REFLEKTIF)</p> <p>Peserta didik menganalisa masukan, tanggapan dan koreksi dari guru terkait pembelajaran tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. • Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai luas permukaan kubus dan balok. <p>Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berfikir induktif serta deduktif dalam membuktikan: luas permukaan kubus dan balok.</p>	

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami. • Siswa merangkum kesimpulan pembelajaran. • Guru memberikan penguatan tentang pembelajaran. • Refleksi (menanyakan bagaimana pembelajaran kita hari ini, apakah menyenangkan?) • Guru memberikan pesan moral dan mengajak siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran). 	10 Menit
---------	--	----------

J. Penilaian Hasil Belajar

- a. Penilaian Sikap : Teknik Non Tes, Bentuk Pengamatan Sikap dalam Pembelajaran
- b. Penilaian Keterampilan : Teknik Non Tes, Bentuk Kinerja
- c. Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Tertulis, Bentuk Uraian

**Mengetahui,
Guru Kelas V B**

**Aceh Besar, 24 Mei 2024
Mahasiswa Peneliti**

**(Syarifah, S.Ag.)
NIP. 196704042007012048**

**(Reza Kuntara)
NIM. 200209035**

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

“Luas Permukaan Bangun Ruang Kubus & Balok”

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/ Semester : V / 2
 Alokasi Waktu : 25 menit
 Anggota Kelompok :

1.
 2.
 3.
 4.
 5.

A. Tujuan LKPD
 Setelah mengerjakan LKPD ini, peserta didik dapat mengerjakan dan memecahkan masalah tentang luas permukaan bangun ruang kubus & balok dalam kehidupan sehari-hari.

B. Alat dan Bahan
 1. Alat :
 1) Media yang ada di sekitar sekolah & kelas.
 2) Benda berbentuk kubus & balok dalam kelas (kotak pensil, kotak stapler, dan kotak tinta spidol)
 2. Bahan :
 Kertas HVS

A R - R A N I R Y

C. Langkah Kerja
 1. Duduklah dikelompok yang sudah ditentukan!
 2. Ukurlah ukuran kardus yang telah disediakan!
 3. Buatlah ukuran dari kardus tersebut pada kotak di bawah ini!

=
 =
 =

4. Diskusikanlah dengan temanmu cara mencari luas permukaan benda tersebut!

5. Tuliskanlah hasil diskusimu pada kolom di bawah ini! Bekerjalah dengan teliti dan hati-hati!

Luas Permukaan

6. Lihatlah disekeliling kelasmu. Temukanlah barang-barang yang berbentuk balok!

7. Ukurlah ukuran dari benda tersebut, dan catatlah pada kolom di bawah ini!

Nama Benda :

=

=

=

8. Diskusilah dengan temanmu luas permukaan benda tersebut!

9. Tuliskanlah hasil diskusimu pada kolom di bawah ini!

Luas Permukaan Balok

10. Bacalah cerita di bawah ini !

Pak Trisna memiliki 50 ekor kelinci yang bebas berkeliaran di perkarangan belakang rumahnya. Ia berencana membuat kandang untuk kelincinya. Pak Trisna membuat kandang dengan menggunakan bilah bambu yang akan diambinya di hutan dan alasnya dari triplek. Jika kandang yang akan dibuat memiliki panjang 6 m, lebar 2 m, dan tinggi 3 m. Berapakah luas permukaan kandang kelinci yang akan dibuat oleh Pak

11. Berdasarkan cerita di atas, diskusikanlah dengan temanmu cara menyelesaikan masalah tersebut !
12. Tuliskanlah hasil diskusimu pada kolom di bawah ini dengan membuat diketahui, ditanya, dijawab dan kesimpulan !

Penyelesaian:

Diketahui:

Ditanya:

Jawab:

Kesimpulan:

13. Presentasikanlah hasil diskusi yang telah kamu lakukan sesuai arahan guru !

D. Kesimpulan:

KUNCI JAWABAN LKPD

1.

Kardus
 $P = 33\text{cm}$
 $l = 22\text{ cm}$
 $t = 10\text{ cm}$

Kardus

$$\begin{aligned} L &= 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t) \\ &= 2(33\text{cm} \times 22\text{cm}) + 2(22\text{cm} \times 10\text{cm}) + 2(33\text{cm} \times 10\text{ cm}) \\ &= 2(726\text{cm}^2) + 2(220\text{cm}^2) + 2(330\text{cm}^2) \\ &= 1.452\text{ cm}^2 + 440\text{ cm}^2 + 660\text{ cm}^2 \\ &= 2.552\text{ cm}^2 \end{aligned}$$

2. Benda berbentuk balok yang ada di dalam kelas adalah 2 buah lemari, kardus besar dan kotak pensil

Kotak stapler
 $P = 9\text{ cm}$
 $l = 4\text{ cm}$
 $t = 2\text{ cm}$

Kotak stapler

$$\begin{aligned} L &= 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t) \\ &= 2(9\text{cm} \times 4\text{cm}) + 2(4\text{cm} \times 2\text{cm}) + 2(9\text{cm} \times 2\text{ cm}) \\ &= 2(36\text{cm}^2) + 2(8\text{cm}^2) + 2(18\text{cm}^2) = 124\text{ cm}^2 \end{aligned}$$

Kotak pensil
 $P = 39\text{ cm}$
 $l = 19\text{ cm}$
 $t = 4\text{ cm}$

Kotak Pensil

$$\begin{aligned} L &= 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t) \\ &= 2(39\text{cm} \times 19\text{cm}) + 2(19\text{cm} \times 4\text{cm}) + 2(39\text{cm} \times 4\text{ cm}) \\ &= 2(741\text{cm}^2) + 2(76\text{cm}^2) + 2(156\text{cm}^2) \\ &= 1.482\text{ cm}^2 + 152\text{ cm}^2 + 312\text{ cm}^2 \\ &= 1.946\text{ cm}^2 \end{aligned}$$

Kotak tinta spidol

$$P = 4 \text{ cm}$$

$$l = 4 \text{ cm}$$

$$t = 6 \text{ cm}$$

Kotak tinta spidol

$$\begin{aligned} L &= 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t) \\ &= 2(4\text{cm} \times 4\text{cm}) + 2(4\text{cm} \times 6\text{cm}) + 2(4\text{cm} \times 6\text{cm}) \\ &= 2(16\text{cm}^2) + 2(24\text{cm}^2) + 2(24\text{cm}^2) = 72 \text{ cm}^2 \end{aligned}$$

3.

Diketahui :

Pak Trisna memiliki 50 ekor kelinci

Pak Trisna akan membuat kandang kelinci dari bilah bambu

Panjang = 6 m

Lebar = 2 m

Tinggi = 3 m

Ditanya : Berapakah luas permukaan kandang kelinci yang akan dibuat oleh Pak Trisna?

Dijawab:

$$\begin{aligned} L &= 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t) \\ &= 2(6\text{m} \times 2\text{m}) + 2(2\text{m} \times 3\text{m}) + 2(6\text{m} \times 3\text{m}) \\ &= 2(12\text{m}^2) + 2(6\text{m}^2) + 2(18\text{m}^2) \\ &= 24\text{m}^2 + 12\text{m}^2 + 36\text{m}^2 \\ &= 72 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Kesimpulan : jadi luas permukaan kandang yang akan dibuat oleh Pak Trisna adalah 72 m^2

D. Simpulan

Cara menentukan luas permukaan dari balok adalah $L = 2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t)$

SOAL EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas : V

No. Absen :

Petunjuk :

1. Awali dengan membaca Basmalah.
2. Bacalah soal dengan baik dan teliti.
3. Pahami setiap soal dan jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar.

1. Sebuah kubus memiliki panjang rusuk 5 cm. Berapakah luas permukaan kubus tersebut?
 - a. 100 cm^2
 - b. 125 cm^2
 - c. 150 cm^2
 - d. 200 cm^2

2. Sebuah balok memiliki panjang 8 cm, lebar 4 cm, dan tinggi 6 cm. Berapakah luas permukaan balok tersebut?
 - a. 160 cm^2
 - b. 192 cm^2
 - c. 224 cm^2
 - d. 288 cm^2

3. Sebuah kubus memiliki luas permukaan 294 cm^2 . Berapakah panjang rusuk kubus tersebut?

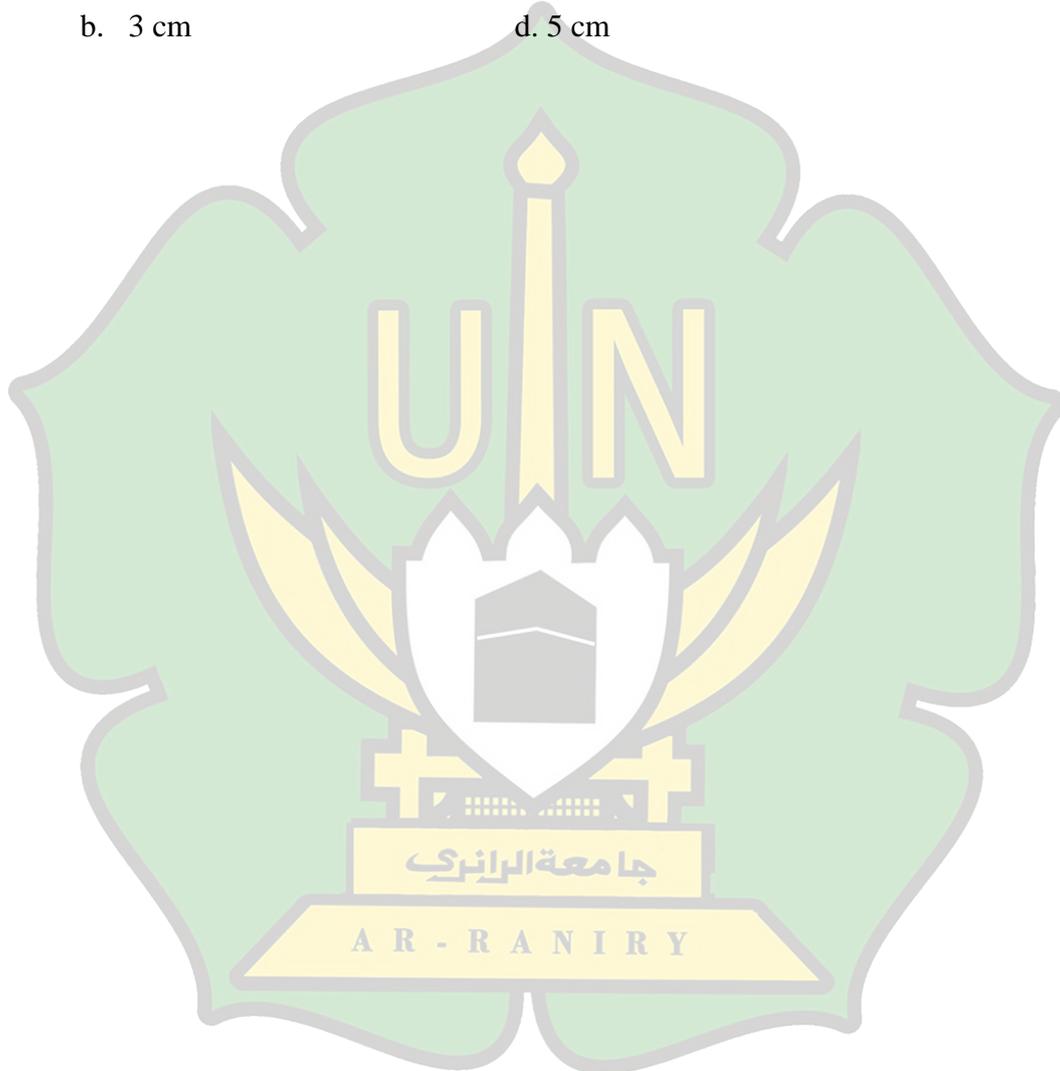
a. 5 cm	c. 7 cm
b. 6 cm	d. 8 cm

4. Sebuah balok memiliki luas permukaan 216 cm^2 . Jika panjang balok adalah 9 cm dan lebar 4 cm, berapakah tinggi balok tersebut?

- a. 2 cm
- b. 3 cm
- c. 4 cm
- d. 5 cm

5. Sebuah kubus memiliki luas permukaan 96 cm^2 . Berapakah panjang rusuk kubus tersebut?

- a. 2 cm
- b. 3 cm
- c. 4 cm
- d. 5 cm



KUNCI JAWABAN

1. D. 150 cm^2
2. B. 192 cm^2
3. B. 6 cm
4. B. 3 cm
5. C. 4 cm



Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar
Kelas / Semester : V / 2
Muatan Pembelajaran : Matematika
Materi Pokok : Bangun Ruang Sederhana
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual 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.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas sistematis, logis dan kritis, 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).	3.6.1 Menentukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) (C3) 3.6.2 Menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) (C4)
4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).	4.6.1 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mendengar penjelasan guru, peserta didik dapat menentukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) dengan benar.
2. Dengan mendengar penjelasan guru, peserta didik dapat menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) dengan benar.
3. Dengan mendengar penjelasan guru, peserta didik dapat membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok) dengan tepat dan bertanggung jawab.

D. Materi Pembelajaran

Bangun Ruang Sederhana (Kubus dan Balok)

E. Metode Pembelajaran

- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab
- Pendekatan : Saintifik

F. Media Pembelajaran

- Papan Tulis
- Spidol

G. Sumber Belajar

- Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013
- Buku siswa Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdoa, memeriksa kehadiran, mengecek kelengkapan belajar, posisi dan tempat duduk. • Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dan materi sebelumnya. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran yang akan dilakukan. 	2 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan gambar yang ada dibuku secara langsung kepada peserta didik. 	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar yang ditunjukkan guru • Peserta didik merespon pertanyaan guru sebagai berikut : jika sisi-sisi dihimpitkan lagi bangun apa yang akan terbentuk? • Peserta didik mendapat penjelasan bahwa bentuk gambar tersebut yang disebut jaring-jaring. • Guru menampilkan gambar tentang bangun ruang dan jaring-jaringnya • Peserta didik mengamati penjelasan guru tentang jaring-jaring bangun ruang kubus dan balok. • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan. • Setelah proses tanya jawab selesai, guru memberikan tugas berupa soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran • Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran • Siswa memimpin doa untuk menutup proses pembelajaran • Guru memberikan salam penutup. 	8 menit

I. Penilaian Hasil Belajar

- Penilaian Sikap : Teknik Non Tes.
- Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Tertulis.

**Mengetahui,
Guru Kelas V A**

**Aceh Besar, 24 Mei 2024
Mahasiswa Peneliti**

**(Haswita, S. Ag.)
NIP. 197407061999052001**

**(Reza Kuntara)
NIM. 200209035**

Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : MIN 26 Aceh Besar
Kelas / Semester : V / 2
Muatan Pembelajaran : Matematika
Materi Pokok : Luas Permukaan Bangun Ruang
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dan konseptual 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.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas sistematis, logis dan kritis, 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 Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menjelaskan bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya (kubus dan balok).	3.7.1 Menguraikan luas permukaan bangun ruang balok. (C4) 3.7.2 Mengevaluasi cara menyelesaikan luas permukaan bangun ruang balok (C5)
4.7 Mengidentifikasi bangun ruang yang merupakan gabungan dari beberapa bangun ruang, serta luas permukaan dan volumenya. (kubus dan balok).	4.7.1 Menyelesaikan masalah sehari-hari terkait luas permukaan bangun ruang balok (P3)

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mendengarkan penjelasan dari guru, peserta didik dapat menganalisis luas permukaan bangun ruang kubus dan balok dengan benar.
- Setelah berdiskusi terkait penghitungan luas permukaan bangun ruang kubus dan balok, peserta didik dapat mempelajari hasil hitung luas bangun ruang kubus dan balok dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

Luas Permukaan Bangun Ruang (Kubus dan Balok)

E. Metode Pembelajaran

- Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab
- Pendekatan : Saintifik

F. Media Pembelajaran

- Papan Tulis
- Spidol

G. Sumber Belajar

- Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013
- Buku siswa Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V Kurikulum 2013

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan berdoa, memeriksa kehadiran, mengecek kelengkapan belajar, posisi dan tempat duduk. • Guru menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa dan materi sebelumnya. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian pembelajaran yang akan dilakukan. 	2 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukan gambar yang ada dibuku secara langsung kepada peserta didik. 	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati gambar yang ditunjukkan guru • Peserta didik distimulus untuk bertanya tentang materi yang dipelajari. • Peserta didik mendapat penjelasan bahwa materi yang akan dijelaskan saat ini yaitu tentang luas permukaan bangun ruang. • Guru memperlihatkan gambar pada buku yang berisi berupa bangun ruang beserta ukuran bangun ruang tersebut. • Peserta didik mengamati penjelasan guru tentang luas permukaan bangun ruang kubus dan balok. • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan. • Setelah proses tanya jawab selesai, guru memberikan tugas berupa soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran • Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran • Siswa memimpin doa untuk menutup proses pembelajaran • Guru memberikan salam penutup. 	8 menit

I. Penilaian Hasil Belajar

- Penilaian Sikap : Teknik Non Tes.
- Penilaian Pengetahuan : Teknik Tes Tertulis.

Mengetahui,
Guru Kelas V A

Aceh Besar, 24 Mei 2024
Mahasiswa Peneliti

(Haswita, S. Ag.)
NIP. 197407061999052001

(Reza Kuntara)
NIM. 200209035

Lampiran 12 Hasil *Pretest* Siswa

Soal Pre test

Nama : ARIFA No. Absen : 1
 Kelas : V A Nama Sekolah : MA'ALIMUL ULUM 7010 2016

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Yang termasuk bentuk dari bangun ruang adalah
 a. Kubus, balok, persegi
 b. Jajar penjang, lingkaran, tabung
 c. Kerucut, balok, bola
 d. Bola, tabung, trapesium

2. Balok dan kubus mempunyai rusuk sebanyak ... buah
 a. 10 b. 11 c. 12 d. 13

3. Kubus merupakan bentuk dari bangun
 a. Datar c. Lipat
 b. Rong d. Simetri

4. Di bawah ini yang termasuk bangun ruang adalah
 a. Persegi c. Lingkaran
 b. Delah ketupat d. Balok

5. Banyaknya titik sudut pada balok adalah ... buah.
 a. 6 b. 8 c. 10 d. 12

6. Perhatikan jaring-jaring di bawah ini!

II	I
III	
IV	
VI	V

Jaring-jaring kubus disamping jika alasnya IV, maka atas/mutunya adalah
 a. VI b. III c. I d. II

Soal Pre test

Nama : MURYATI No. Absen : 1
 Kelas : V A Nama Sekolah : MA'ALIMUL ULUM 7010 2016

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Yang termasuk bentuk dari bangun ruang adalah
 a. Kubus, balok, persegi
 b. Jajar penjang, lingkaran, tabung
 c. Kerucut, balok, bola
 d. Bola, tabung, trapesium

2. Balok dan kubus mempunyai rusuk sebanyak ... buah
 a. 10 b. 11 c. 12 d. 13

3. Kubus merupakan bentuk dari bangun
 a. Datar c. Lipat
 b. Rong d. Simetri

4. Di bawah ini yang termasuk bangun ruang adalah
 a. Persegi c. Lingkaran
 b. Delah ketupat d. Balok

5. Banyaknya titik sudut pada balok adalah ... buah.
 a. 6 b. 8 c. 10 d. 12

6. Perhatikan jaring-jaring di bawah ini!

II	I
III	
IV	
VI	V

Jaring-jaring kubus disamping jika alasnya IV, maka atas/mutunya adalah
 a. VI b. III c. I d. II

Nilai *Pretest* siswa kelas Kontrol

Soal Pre test

Nama : DAFFA

No. Absen :

Kelas : VB

Nama Sekolah : MIN 26 LAMPUR ACEH BESAR

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Yang termasuk bentuk dari bangun ruang adalah
 a. Kubus, balok, persegi
 b. Jajar genjang, lingkaran, tabung
 c. Kerucut, balok, bola
 d. Bola, tabung, trapesium

2. Balok dan kubus mempunyai rusuk sebanyak ... buah
 a. 10 b. 11 c. 12 d. 13

3. Kubus merupakan bentuk dari bangun
 a. Datar c. Lipat
 b. Ruang d. Simetri

4. Dibawah ini yang termasuk bangun ruang adalah
 a. Persegi c. Lingkaran
 b. Belah ketupat d. Balok

5. Banyaknya titik sudut pada balok adalah ... buah.
 a. 6 b. 8 c. 10 d. 12

6. Perhatikan jaring-jaring di bawah ini!



Jaring-jaring kubus disamping jika alasnya IV, maka atas/tutupnya adalah

- a. VI b. III c. I d. II

Soal Pre test

Nama : M. Zakiyudin

No. Absen :

Kelas : VB

Nama Sekolah : MIN 26 ACEH BESAR

Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Yang termasuk bentuk dari bangun ruang adalah
 a. Kubus, balok, persegi
 b. Jajar genjang, lingkaran, tabung
 c. Kerucut, balok, bola
 d. Bola, tabung, trapesium

2. Balok dan kubus mempunyai rusuk sebanyak ... buah
 a. 10 b. 11 c. 12 d. 13

3. Kubus merupakan bentuk dari bangun
 a. Datar c. Lipat
 b. Ruang d. Simetri

4. Dibawah ini yang termasuk bangun ruang adalah
 a. Persegi c. Lingkaran
 b. Belah ketupat d. Balok

5. Banyaknya titik sudut pada balok adalah ... buah.
 a. 6 b. 8 c. 10 d. 12

6. Perhatikan jaring-jaring di bawah ini!

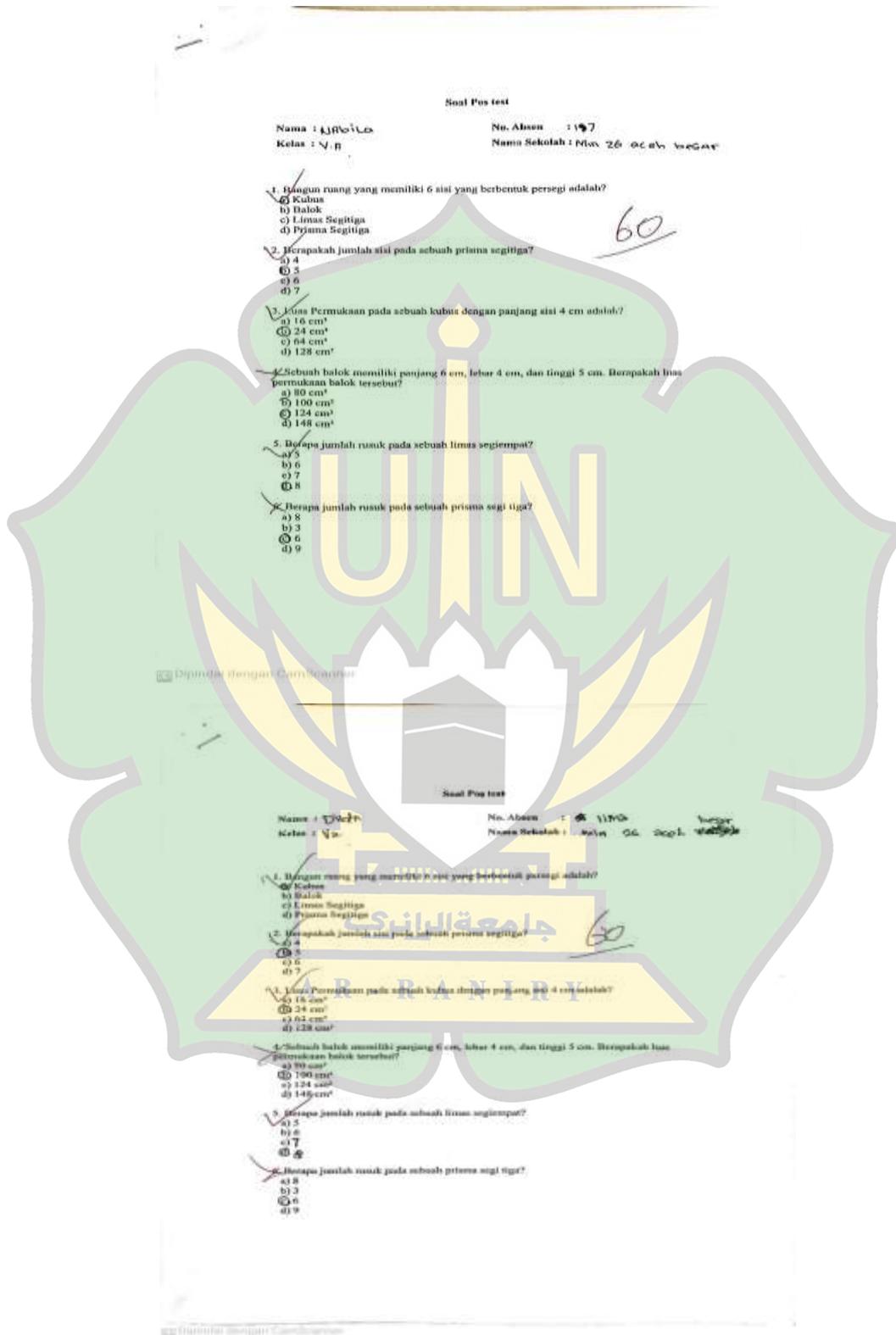


Jaring-jaring kubus disamping jika alasnya IV, maka atas/tutupnya adalah

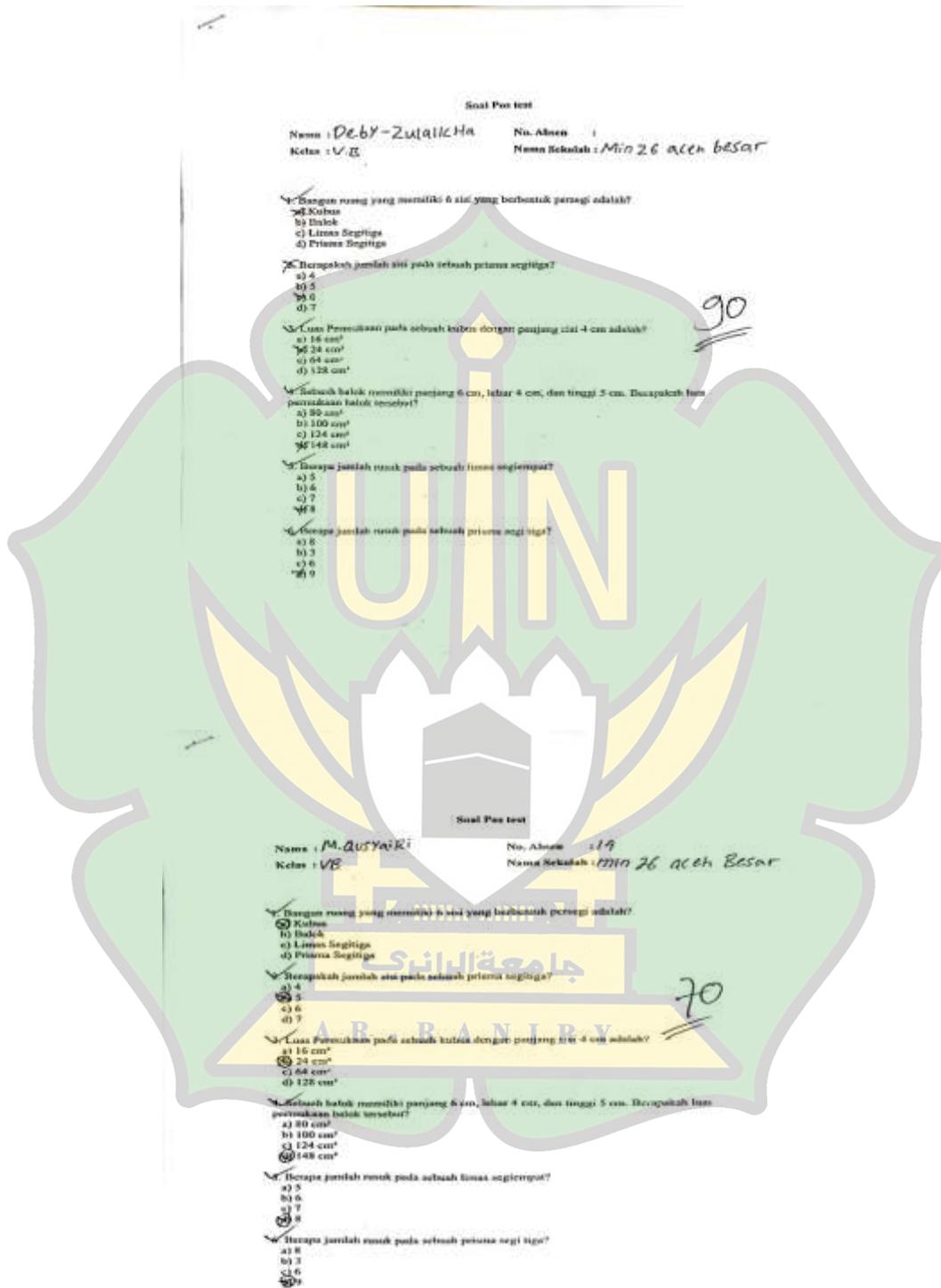
- a. VI b. III c. I d. II

Nilai *Pretest* siswa kelas Eksperimen

Lampiran 13 Hasil *Posttest* Siswa



Nilai *Posttest* siswa kelas Kontrol



Nilai Posttest siswa kelas Eksperimen

DOKUMENTASI PENELITIAN



Melaksanakan *Pretest* di kelas kontrol



Melaksanakan *Pretest* di kelas Eksperimen



Melakukan *Treatment* (perlakuan) tanpa menggunakan Media Pembelajaran di kelas kontrol



Melakukan *Treatment* (perlakuan) menggunakan Media Pembelajaran di kelas eksperimen



Melaksanakan *Posttest* di kelas kontrol



Melaksanakan *Posttest* di kelas Eksperimen

Riwayat Hidup Penulis

Nama : Reza Kuntara
 Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 27 Juli 2000
 Jenis Kelamin : Laki – laki
 Agama : Islam
 No. Telp/HP : 082274853127
 e-mail : rezakuntara2707@gmail.com
 Alamat : Meunasah Keude Lueng Putu, Kec. Bandar Baru, Kab. Pidie Jaya
 Pekerjaan : Mahasiswa

Data Orang Tua

Ayah : Boimin
 Pekerjaan : -
 Alamat : -
 Ibu : Nuraini
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 Alamat : Meunasah Keude Lueng Putu, Kec. Bandar Baru, Kab. Pidie Jaya

Riwayat Pendidikan

SD/MI : SD Negeri 88 Pekanbaru (2006-2011)
 : SDN Cot Baroh Langien (2011-2013)
 SMP/MTS : SMPN 1 Bandar Baru (2013-2016)
 SMA/MA : SMAN 1 Bandar Baru (2016-2019)
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh (2020-2024)

Darussalam, 02 Agustus 2024
 Penulis,

Reza Kuntara