

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PAPAN BERPAKU (GEOBOARD)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
DI SD NEGERI 1 SUMBERBULU**

Ade aprilia¹, Kurniyatul Faizah², Sudarsri Lestari³
Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia
e-mail: adeaprilialia7394@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui adanya pengaruh media papan berpaku (geoboard) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 di SD Negeri 1 Sumberbulu serta untuk menjelaskan penggunaan media papan berpaku (geoboard) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 di SD Negeri 1 Sumberbulu. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pre-experimental design bentuk one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan test berbentuk achievement test. Instrumen test yang diberikan telah melewati uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji prasyarat yang berisi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis menggunakan uji-t model sampel berpasangan (paired sample test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan berpaku dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh ini terlihat dari hasil yang diperoleh pada pengujian pretest dan posttest. Pada pelaksanaan pretest nilai rata-rata anak sebesar 50. Kemudian pada saat posttest nilai rata-ratanya naik menjadi 70. Pada hasil uji paired samples test, diperoleh nilai sig sebesar 0,00. Hal ini menunjukkan bahwa 0,00 kurang dari 0,05 maka H_a diterima yang berarti media papan berpaku berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas 3 di SDN 1 Sumberbulu.

Kata Kunci: Media papan berpaku, Pembelajaran matematika, Hasil belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the influence of geoboard media on the mathematics learning outcomes of grade 3 students at SD Negeri 1 Sumberbulu and to explain the use of nailed board media (geoboard) on the mathematics learning outcomes of grade 3 students at SD Negeri 1 Sumberbulu. This type of research is quantitative with pre-experimental design in the form of one group pretest-posttest. Data collection techniques use observation, interviews and

tests in the form of achievement tests that aim to measure the achievement. The test instruments given have passed the validity test, reliability test, difficulty level and differentiation. Data analysis techniques in this study include prerequisite tests containing normality tests and homogeneity tests. Hypothesis test using the paired sample test. The results of this study show that the use of nailed board media can affect student learning outcomes. This influence can be seen from the results obtained in pretest and posttest testing. In the implementation of the pretest, the average score of 50 rose to 70 during the posttest, and in the results of the paired samples test, the sig value of 0.00 was less than 0.05, then H_a was accepted which means that the nailed board media has a real effect on the learning outcomes of mathematics subjects for grade 3 students at SDN 1 Sumberbulu.

Keywords: *Nailed board media, Mathematics learning, Learning outcomes*

Accepted: July 10 2022	Reviewed: July 12 2022	Published: August 30 2022
---------------------------	---------------------------	------------------------------

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam dunia pendidikan. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari tingkatan Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, sampai dengan perguruan tinggi, bahkan dalam dunia kerja sekalipun, matematika sangat diperlukan. Pada dunia nyata, matematika dapat berkontribusi besar dalam pemecahan masalah yang ada di dunia kerja, kehidupan sehari-hari, maupun terhadap dunia ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini membuktikan bahwa matematika tidak hanya digunakan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, namun dalam persoalan kehidupan sehari-hari matematika juga sangat dibutuhkan.

Afidah dan Khairunnisa dalam (Muspika 2020) menyatakan bahwa: kata matematika berasal dari bahasa Yunani kuno, *mathema*, yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu, yang ruang lingkupnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi pengkajian matematika. Matematika selain diberikan untuk pemecahan masalah yang ada di aktivitas sehari-hari, matematika juga diberikan untuk melatih siswa agar dapat berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama. Dalam pelajaran matematika siswa diarahkan untuk menumbuhkan sikap berpikir kritis, kreatif, dan logis agar siswa tidak hanya mempelajari tentang konsep-konsep matematika saja.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran matematika. Salah satu buktinya yaitu dengan hasil belajar yang memenuhi standart ketuntasan atau nilai KKM. Guru

dapat menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya sebagai media dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru diuntut untuk kreatif dalam penciptaan media yang bisa membuat siswa lebih memahami materi yang ingin disampaikan. Dalam penggunaan media konkret, siswa akan diajak untuk ikut andil langsung di dalamnya, hal ini akan memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa.

Sanaky dalam (Suryani, Setiawan, and Putria 2018) memberikan definisi media pembelajaran ialah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut Miarso dalam (Nurrita 2018), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Hal ini diperkuat oleh (Asyhari and Silvia 2016) yang juga menyatakan bahwa media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Setiap konsep atau prinsip matematika akan lebih mudah dipahami jika disajikan kepada siswa dalam bentuk-bentuk konkret, karena siswa Sekolah Dasar (SD) yang berumur antara tujuh sampai dengan dua belas tahun pada dasarnya memiliki perkembangan intelektual yang termasuk dalam tahap operasional konkret, sebab cara berfikir logiknya didasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek yang ada. Siswa SD yang berusia 7-11 tahun, umumnya sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda konkret. Dalam usia SD anak-anak akan mempelajari sesuatu dari yang dilihatnya, sehingga anak mengalami proses pembelajaran secara langsung. Siswa yang berusia 7-11 tahun masih suka bermain, sehingga dalam proses pembelajaran guru seharusnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar tercipta pemahaman konsep pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan. Dengan kata lain, dalam pembelajaran matematika guru harus menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, karena materi-materi yang dibahas dalam pembelajaran matematika merupakan materi yang bersifat abstrak, sedangkan tingkat berpikir siswa di sekolah dasar dalam taraf berpikir konkret.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di SDN 1 Sumberbulu diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika kelas 3 pada materi luas dan keliling bangun datar, guru telah berupaya menjelaskan materi dengan baik. Guru telah menjelaskan bagian luas dan keliling bangun datar serta cara menyelesaikan soal latihan-latihan. Upaya tersebut diharapkan dapat membuat siswa memahami materi yang diberikan dan diharapkan siswa mampu mengaplikasikannya serta

menyelesaikan masalah pada kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika. Namun ternyata, pembelajaran dengan metode tersebut belum bisa sepenuhnya mencapai tujuan pembelajaran. Pada observasi awal juga belum nampak penggunaan media pembelajaran selain buku materi yang digunakan sebagai sumber bahan ajar. Hal ini turut mempengaruhi siswa sehingga kurang aktif dalam pembelajaran. Beberapa siswa cenderung mengobrol bersama temannya, bahkan terlihat beberapa siswa mengantuk. Selain kejadian di atas, banyak siswa yang hasil belajarnya belum tuntas KKM. Hasil belajar yang kurang memuaskan ini tampak pada evaluasi di akhir pembelajaran.

Solusi yang ditawarkan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu siswa lebih mudah dan senang untuk mempelajari matematika khususnya pada bangun datar, yang nantinya akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar matematika. Media yang dimaksud ialah media papan berpaku (*geoboard*). *Geoboard* atau papan berpaku adalah sebuah pengembangan media dari media *display* atau biasa dikenal dengan papan peragaan. *Geoboard* atau papan berpaku ini adalah media visual diam. Dalam media pembelajaran ini, indera penglihatanlah yang akan berperan penting, karena media visual diam lebih mengandalkan pada indera penglihatan. Menurut Sanjaya dalam (Dolhasair, Istiyati, and Karsono 2017) media visual merupakan sebuah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Oleh karena itu, media visual merupakan media yang dapat dilihat dan dituangkan ke dalam bentuk simbol-simbol bahasa verbal maupun non-verbal dan dengan mudah dapat menyampaikan pesan kepada penerima. Selain itu, media papan berpaku atau *geoboard* harganya terjangkau dan dapat dibuat sendiri.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) terhadap hasil belajar siswa kelas 3 mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Sumberbulu". Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mayasari et al. 2017) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media papan berpaku, siswa lebih senang dalam belajar dan dapat lebih mudah dalam mengerjakan soal yang berhubungan dengan mencari luas bangun datar segi empat dan segitiga. Hal ini di dukung juga oleh hasil penelitian dari (Mufarida 2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *geoboard* dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi siswa dengan menerapkan motivasi siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar.

Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu, ialah sama-sama membahas mengenai media pembelajaran *geoboard* terhadap mata pelajaran matematika dengan materi pokok geometri. Namun terdapat perbedaan penelitian

yang telah dilakukan terdahulu dengan penelitian ini, yaitu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Mayasari et al. 2017) metodenya ialah pelatihan masyarakat, dan penelitian yang dilakukan oleh (Mufarida 2018) menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sehingga analisis datanya juga berbeda. Tidak hanya terletak pada metode dan analisis data saja yang berbeda, tetapi lokasi dari penelitian terdahulu juga berbeda dengan penelitian ini. Hal inilah yang menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. (Sugiyono 2019) menjelaskan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan ialah *pre-experimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest*. (Sugiyono 2019) Menjelaskan dalam *one group pretest-posttest* ada *pretest* dan *posttest*, sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan *pretest*. Jika nilai *posttest* lebih besar dari *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif. Desain Penelitiannya sebagai berikut:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi diklat)

X = perlakuan (*treatment*)

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Sumberbulu yang berlokasi di Desa Sumberagung Kecamatan Songgon Kabupaten Banyuwangi dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada bulan juni 2022 sampai selesai. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas 3 SDN 1 Sumberbulu yang berjumlah 20 siswa. Sampel pada penelitian ini diambil menggunakan teknik sampling jenuh. (Sugiyono 2019) menjelaskan bahwa sampel jenuh adalah sampel yang bila ditambah jumlahnya, tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi informasi yang telah di peroleh. (Sugiyono 2019) juga menambahkan bahwa teknik sampling ini sering digunakan

bila jumlah populasi relative kecil, yaitu kurang dari 30 Orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data berupa uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat digunakan untuk mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan tiap data variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Adapun, uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah uraian dari uji normalitas, homogenitas dan hipotesis.

1. Uji normalitas

Tujuan dari uji ini ialah untuk mengetahui nilai perbedaan yang ada pada penelitian memiliki nilai distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 24 *for windows* dengan *kolmogorov-smirnov*. Teknik analisisnya ialah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi normal
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi tidak normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varian populasi data sama atau tidak. Uji ini dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 24 *for windows*. Teknik analisisnya berpedoman pada ketentuan berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tidak memiliki variansi yang homogeny (tidak sama)
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data memiliki variansi yang homogeny (sama).

3. Uji hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya peneliti ingin menguji kebenaran apakah ada pengaruh antara dua variabel, maka peneliti menggunakan uji-t model sampel berpasangan (*Paired sample test*). *Paired sample test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel untuk satu grup sampel tunggal memiliki distribusi nilai sama atau tidak. Untuk mengujinya secara signifikansi digunakan perhitungan *t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS 24 *for windows* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig. $< 0,05$, maka H_a (Media papan berpaku berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas 3 di SDN 1 Sumberbulu) diterima

- b. Jika nilai $\text{sig.} > 0,05$, maka H_a (Media papan berpaku berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas 3 di SDN 1 Sumberbulu) ditolak.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) terhadap hasil belajar matematika pada materi luas dan keliling bangun datar

Sebelum media diterapkan, sampel terlebih dahulu diberikan soal *pretest*. Tujuan pemberian soal *pretest* ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi luas dan keliling bangun datar. Hasil nilai *pretest* berada di angka 0 sebagai nilai paling rendah dan angka 80 sebagai nilai paling tinggi. Setelah *Pretest* dilakukan, maka berikutnya dilakukan pembelajaran dengan perlakuan/*treatment* (dalam penelitian ini menggunakan media papan berpaku).

Mekanisme perlakuan yang dilakukan yaitu diawali dengan siswa dibimbing berdo'a diawal pembelajaran, selanjutnya guru meletakkan papan berpaku di depan kelas (digantung/disandarkan). Setelah itu, guru menanyakan bentuk keramik lantai dan bentuk benda lain di kelas kepada siswa, guru mengajak siswa untuk menyebutkan nama-nama bangun datar dan contohnya yang ada dalam kelas. Setekah itu , guru mendemonstrasikan secara klasikal cara membentuk bangun datar menggunakan media papan berpaku. Dalam perlakuan ini, guru mengenalkan arti keliling dan luas bangun datar melalui penjelasan dan tanya jawab. Setelah itu, guru menjelaskan cara menghitung luas dan keliling bangun datar menggunakan media papan berpaku. Guru juga mengarahkan siswa untuk membentuk bangun datar pada media papan berpaku. Kemudian guru membimbing siswa untuk menghitung bersama luas dan keliling bangun datar yang telah dibentuk pada media papan berpaku. Selanjutnya, guru membimbing siswa untuk menggambar bangun datar pada kertas berpetak. Setelah itu, guru membimbing siswa menentukan keliling setiap bangun datar yang digambar sebelumnya. Siswa secara mandiri dituntut mampu memecahkan masalah kontekstual. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya atau mendiskusikan materi yang belum dipahami.

Setelah perlakuan *treatment* selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya ialah pemberian soal *posttest*. Soal *posttest* diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan/*treatment*. Hasil setelah media papan berpaku diterapkan, siswa menjadi lebih berantusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media papan berpaku.

Media papan berpaku memberikan semangat baru bagi peserta didik, karena dalam proses pembelajaran sebelumnya, belum diterapkan media pembelajaran yang menuntut siswa turut untuk ikut di dalam pembelajaran. Suasana yang terjadi dalam proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan. Siswa juga dapat melihat dan memperagakan serta membentuk bangun datar secara langsung menggunakan media papan berpaku. Media pembelajaran papan berpaku dapat menjadikan siswa lebih aktif, pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak menjadi bosan, namun tetap mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Saat pembelajaran sedang berlangsung antusias siswa saat mengikuti pembelajaran sangat baik dan juga banyak yang dapat menjawab pertanyaan guru terkait luas dan keliling bangun datar. Kelebihan tersebut secara tidak langsung dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

2. Pengaruh penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) terhadap hasil belajar matematika pada materi luas dan keliling bangun datar

Setelah *treatment* dilaksanakan, selanjutnya siswa diberikan soal *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah media papan berpaku yang telah diterapkan. Soal *posttest* juga digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media papan berpaku setelah diterapkan. Untuk mengetahui adanya pengaruh perlakuan tersebut, maka digunakan uji t. Namun sebelum dilakukan uji t, maka dilakukan uji analisis prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Pada uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.194 pada *pretest* dan 0.741 pada *posttest* yang berarti nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian data tersebut berdistribusi normal. Setelah uji normalitas dilakukan, selanjutnya ialah uji homogenitas. Data yang diperoleh dari nilai signifikansi uji homogenitas ialah 0,207 yang berarti ($0,207 > 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan data tersebut homogen (sama).

Setelah dilakukan uji prasyarat, selanjutnya akan dilakukan uji-t untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh media papan berpaku terhadap hasil belajar siswa. Uji t yang digunakan ialah *paired sample* karena dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hasil perhitungan uji *paired sample* menggunakan aplikasi *SPSS Versi 24 For Windows* dengan hasil nilai signifikasi sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* dapat di simpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) dalam penggunaan media papan berpaku terhadap hasil belajar siswa kelas 3 SDN 1 Sumberbulu Songgon.

Berdasarkan hasil penelitian, nilai siswa menunjukkan peningkatan setelah diberi perlakuan berupa penerapan media papan berpaku saat pembelajaran matematika materi luas dan bangun datar. Berikut ini ialah daftar hasil nilai siswa saat *pretest* dan *posttest*:

Tabel 1. Daftar nilai *pretest* dan *posttest* nilai siswa kelas 3 SDN 1 Sumberbulu Songgon

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Adzanna	80	80
2	Raditia	80	90
3	Amat	0	40
4	Norma	80	80
5	Bunga	80	100
6	Meiana	80	100
7	Savira	80	100
8	Elvia	80	90
9	Fery	30	40
10	Vincent	70	80
11	Ardha	20	70
12	Yongki	50	50
13	Mohamat	30	50
14	Moh. Zidan	30	40
15	Febi	30	40
16	Aldi	30	70
17	Moh. Lutfi	50	60
Rata-rata		50	70

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai terendah saat *pretest* ialah 0 dan nilai tertinggi ialah 80 dengan rata-rata 50. Sedangkan hasil nilai *posttest* berada pada rata-rata 70 dengan angka 40 sebagai nilai terendah dan 100 sebagai nilai tertinggi. Media papan berpaku membantu siswa untuk menghitung luas dan keliling bangun datar secara nyata.

Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media berpaku ini juga dikarenakan kelebihan media tersebut. Menurut (Muspika 2020) media papan berpaku (*geoboard*) memiliki beberapa kelebihan yakni : a) Siswa dapat membuat macam-macam bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, laying-layang dan jajar genjang. b) Bentuknya yang sederhana sehingga mudah dalam proses pembuatannya, c) Alat dan bahan mudah didapatkan. d) Terdapat

unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat membentuk macam-macam bangun datar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Keberhasilan proses pembelajaran menggunakan media papan berpaku ditunjukkan dengan antusias siswa yang meningkat saat mengikuti pelajaran matematika. Selain itu penggunaan media papan berpaku dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta membuat suasana kelas lebih menyenangkan karna siswa dilibatkan secara langsung ke dalam proses pembelajaran dengan membebaskan siswa membentuk bangun datar sesuai dengan keinginannya. Hal ini dirasakan cukup memuaskan bagi guru dan peneliti. Dari hasil penelitian dan pembahasan ini diketahui bahwa menggunakan media papan berpaku berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 3 SDN 1 Sumberbulu. Dari hasil penelitian terdapat peningkatan nilai yang dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yang sebelumnya 50 naik menjadi 70.
2. Penggunaan media papan berpaku dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh ini terlihat dari hasil yang diperoleh pada uji *paired samples test* dengan nilai sig sebesar 0,00 yang berarti kurang dari 0,05 maka H_a diterima sehingga media papan berpaku berpengaruh secara nyata terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas 3 di SDN 1 Sumberbulu.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5 (1): 1-13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Dolhasair, G, S Istiyati, and Karsono. 2017. "Penggunaan Media Geoboard (Papan Berpaku) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar | Karsono | Didaktika Dwija Indria." *Jurnal Didaktika Dwija Indria* (SOLO). 2017. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgdsolo/article/view/10339>.
- Mayasari, Novi, Nelly Indriastuti P, Dwi Erna Novianti, Ari Indriani, and Ali Noeruddin. 2017. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Geoboard Dalam Pembelajaran Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Segi Empat Dan Segitiga." *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1 (1): 60-65.

- Mufarida, Indah. 2018. "MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GEOBOARD MATERI BANGUN DATAR KELAS II SDN GEBANG 1." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Muspika, Muspika. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Papan Berpaku (Geoboard) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar." *Universitas Negeri Makassar*.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3 (1): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Edisi Cetakan Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N, A Setiawan, and A Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.