

## PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI SUDUT DAN SIMBOL SISWA KELAS III SD MELALUI MEDIA PATATIK

Eka Septiana<sup>1\*</sup>, Diana Ermawati<sup>2</sup>, Lintang Kironoratri<sup>3</sup>

PGSD FKIP, Universitas Muria Kudus

\*[201933030@std.umk.ac.id](mailto:201933030@std.umk.ac.id)

Page | 115

### Abstract

*This study is based on the lack of students' understanding of concepts in theme learning as evidenced by the results of interviews and observations with data on daily test scores obtaining a percentage of 56% incompleteness in Mathematics content and 50% in Bahasa Indonesia content. This study aims to describe the improvement of concept understanding by applying Patatik (Papan Pintar Tematik/Thematic Smart Board) learning media on angle material and symbols of grade III elementary school students. Patatik media is a Thematic Smart Board media used for theme learning, especially for Mathematics and Bahasa Indonesia content. Concept understanding is the ability to comprehend the material to be reexpressed in another form. This Class Action Research was carried out in class III SDN Sumberjo with 18 students as research subjects. This research took place over 2 cycles consisting of 2 meetings each cycle with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The instruments used were observation sheets, interview guidelines, and concept understanding tests. The validity test used was content validity. Data collection techniques were tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis used quantitative and qualitative data analysis. The results of this study showed an increase in students' concept understanding in cycle I obtained a classical percentage of 61% with a sufficient category then experienced an increase in cycle II obtained a classical percentage of 83% with a good category.*

**Keywords:** Concept understanding, angle and symbol, Patatik Media.

Received: 2023-8-23

Accepted: 2023-12-18

Published: 2023-12-30

### Abstrak

Penelitian ini berlatar belakang dari kurangnya pemahaman konsep siswa pada pembelajaran tema yang dibuktikan dari hasil wawancara dan observasi dengan data nilai ulangan harian memperoleh persentase ketidakuntasan 56% muatan Matematika dan 50% pada muatan Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep dengan menerapkan media pembelajaran *Patatik* (Papan Pintar Tematik) pada materi sudut dan simbol siswa kelas III SD. Media *Patatik* merupakan media Papan Pintar Tematik yang digunakan untuk pembelajaran tema khususnya muatan Matematika dan Bahasa Indonesia. Pemahaman konsep merupakan kemampuan memahami materi untuk diungkapkan kembali dalam bentuk lainnya. PTK ini dilaksanakan di kelas III SDN Sumberjo dengan subjek penelitian 18 siswa. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan setiap siklusnya dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes pemahaman konsep. Uji validitas yang digunakan adalah validitas isi. Teknik pengumpulan data adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa pada siklus I memperoleh persentase klasikal sebesar 61% dengan kategori cukup kemudian mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh persentase klasikal sebesar 83% dengan kategori baik.

**Kata Kunci:** Pemahaman Konsep; Sudut dan Simbol; Media Patatik

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya membangun dunia melalui manusia seutuhnya dengan tujuan mengembangkan wawasan, ilmu pengetahuan, dan keterampilan melalui 3 aspek yaitu mental, moral, dan fisik.<sup>1</sup> Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Berbagai upaya mencapai tujuan pendidikan melalui kegiatan belajar di sekolah mulai dari tingkatan dasar. Tercapainya tujuan pendidikan dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa melalui komponen bahan ajar, sumber belajar, model dan media pembelajaran.<sup>2</sup>

Media pembelajaran penting digunakan sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi antara sumber dan penerima.<sup>3</sup> Manfaat penggunaan media pembelajaran adalah dapat membantu siswa belajar melalui media nyata sehingga siswa mendapat pengalaman yang bermakna dalam memahami konsep. Kedudukan media dalam pembelajaran sama halnya dengan model pembelajaran, karena model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran seringkali memerlukan media yang terintegrasi dan disesuaikan dengan kondisi yang dihadapi.<sup>4</sup> Pada dasarnya anak usia sekolah dasar antara 7-12 tahun tergolong dalam tahapan operasional konkret yang mana anak sudah dapat berpikir logis dengan menggunakan objek yang nyata. Pentingnya melibatkan anak usia sekolah dasar terhadap objek nyata adalah karena menurut mereka belajar menggunakan objek nyata akan lebih meyakinkan daripada memahami konsep yang abstrak. Guru harus bisa memilih media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang sifatnya lucu, unik, dan penuh dengan gambar.<sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk mengkonkritisasi suatu konsep yang sifatnya abstrak menjadi nyata agar pemahaman siswa.

Kemampuan pemahaman konsep dalam belajar merupakan suatu kemahiran dasar yang harus dimiliki siswa.<sup>6</sup> Pentingnya pemahaman konsep harus diajarkan mulai usia sekolah dasar. Pemahaman konsep berhubungan dengan pembelajaran yang bertujuan

---

<sup>1</sup> Sugiyono et al., *Peta Jalan Pendidikan Indonesia*, (2020).

<sup>2</sup> Septi Nurfadhillah et al., “*Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah*,” EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains 3, no. 2 (2021): 289–98, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

<sup>3</sup> Aisyah Nurhikmah et al., “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*,” Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora 2, no. 3 (2023): 442.

<sup>4</sup> Nurfadhillah et al., “*Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah*.” EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains 3, no. 2 (2021): 289–98.

<sup>5</sup> Lintang Kironoratri, “*Komik Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Memproduksi Teks Cerpen*,” Jurnal Pendidikan Dasar, (2020), 8–11.

<sup>6</sup> Darmawan Harefa et al., “*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa*” 08, no. January (2022): 325–32.

mempermudah penyelesaian masalah dan menghindari miskonsepsi yang diperoleh saat belajar.<sup>7</sup> Pemahaman yang baik dapat membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup> Pemahaman konsep berkaitan dengan guru dimana guru harus bisa menyalurkan konsep kepada siswa agar dapat diterima dan diaplikasikan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>9</sup> Berbagai upaya yang dilakukan guru untuk memberikan suatu pemahaman agar dapat direkam siswa dalam memori ingatannya. Jadi sebagai seorang guru harus bisa menyampaikan suatu konsep kepada siswanya agar dapat dipahami dan dikembangkan ketika memahami konsep materi sd dalam berbagai muatan mata pelajaran.

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang termuat dalam pembelajaran tematik. Matematika merupakan suatu ilmu yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari yang memiliki sifat matematika sebagai objek langsung meliputi konsep, keterampilan, kenyataan, dan hakikat matematika serta matematika sebagai objek tidak langsung yang meliputi kemampuan berpikir atau pemecah masalah.<sup>10</sup> Matematika identik dengan perhitungan dan angka yang membuat siswa rata-rata tidak menyukai pelajaran ini. Matematika pada tingkat sekolah dasar mengajarkan konsep-konsep yang sifatnya abstrak atau tidak nyata serta penalaran logika. Salah satu ciri utama ilmu Matematika adalah bersifat deduktif yang artinya tidak menerima generalisasi dari suatu konsep berdasarkan pengamatan. Penalaran deduktif, yaitu kebenaran dari suatu konsep atau pernyataan yang didapatkan dari kebenaran konsep sebelumnya dengan suatu konsep lain yang saling berhubungan. Selain itu pembelajaran Matematika juga menganut kebenaran yang bersifat konsisten yang artinya sesuatu yang ada pada Matematika apabila benar dikatakan benar dan salah dikatakan salah, jadi harus bersifat konsisten atau berasal dari konsep terdahulu yang sudah teruji kebenarannya.<sup>11</sup>

Selain pembelajaran matematika mata pelajaran Bahasa Indonesia juga termasuk dalam pembelajaran tematik. Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan sebagai alat komunikasi dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami materi/ konsep pembelajaran.<sup>12</sup> Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai alat komunikasi baik dalam bentuk verbal maupun non verbal dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa pada dasarnya identik dengan kemampuan berpikir yang artinya manusia tidak hanya berpikir menggunakan otak melainkan dapat menggunakan sebuah

<sup>7</sup> Suci Zakiah and Dewi H Tatang, “*Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar*,” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, (2019), 130–36.

<sup>8</sup> Diana Ermawati et al., “*Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Desimal Melalui Strategi Later U Pada Siswa Kelas 5 SD N 3 PIJP*” 2, no. 3 (2023): 400–404.

<sup>9</sup> Radiusman, “*Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika*” 6 (2020): 1–8.

<sup>10</sup> Diana Ermawati et al., “*Analisis Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematis Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD*,” *Theorems X* (2023): 161–72.

<sup>11</sup> Nasrin Nabilah, “*Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget*,” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2021): 69–79, <https://jurnal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/3574>.

<sup>12</sup> Muhammad Ali, “*Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*” 3, no. 1 (2020).

bahasa. Tidak ada penalaran tanpa bahasa dan tidak ada bahasa tanpa penalaran. Jadi antara pikiran dan perkataan mempunyai hubungan yang berkesinambungan dalam sebuah komunikasi.

Peneliti menemukan beberapa permasalahan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas 3 yang dilakukan peneliti terkait dengan pembelajaran tematik kelas 3 di SDN Sumberjo pada hari Kamis, 29 Oktober 2022 terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu kurang pemahaman konsep. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai ulangan harian pada tema 5 subtema 1 sebanyak 18 siswa dengan rata-rata yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan presentase sebesar 56%. Kemudian sebanyak 9 siswa tidak tuntas dengan presentase 50% pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa cenderung kesulitan menyatakan ulang konsep, siswa bingung mengklasifikasikan objek berdasarkan sifatnya, siswa belum sepenuhnya bisa memberikan contoh dan non contoh dari suatu konsep, dan siswa masih kebingungan dalam mengubah konsep dalam berbagai bentuk. Mata pelajaran muatan Matematika dan Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran tematik integratif terpadu. Pembelajaran terpadu sendiri merupakan pembelajaran yang menghubungkan sejumlah konsep dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema yang menjadi pusat untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Keterkaitan mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia terhadap pembelajaran terpadu adalah siswa dalam memahami konsep-konsep yang berbeda menjadi satu bagian yang saling berkaitan.

Salah satu alat peraga untuk membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran tematik khususnya pada muatan Matematika dan Bahasa Indonesia adalah dengan menerapkan alat peraga atau media Papan Pintar Tematik (*Patatik*). Ada banyak media lain yang bisa digunakan pada pembelajaran tema, tetapi peneliti menggunakan media Papan Pintar Tematik (*Patatik*) karena dirasa cocok dan efektif untuk pembelajaran tema 8 subtema 1 kelas 3. Media ini belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Media Papan Pintar Tematik (*Patatik*) adalah alat peraga yang terbentuk dari sebuah papan. Papan ini sejenis dengan papan tempel yang terbentuk dari garis tegak dan lurus. Media Patatik terbagi menjadi 2 sisi atas dan bawah. Pada sisi atas digunakan pada pembelajaran Matematika untuk belajar mengidentifikasi sudut sedangkan pada sisi bawah digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi identifikasi simbol. Kelebihan penggunaan media ini adalah dapat membantu siswa dalam memahami 2 konsep sekaligus yaitu tentang sudut dan simbol karena media ini digunakan untuk 2 materi. Selain itu media ini juga ramah anak yang mana tidak membahayakan siswa.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, dkk (2021) menunjukkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 1 Aku Anggota Pramuka materi jenis sudut pada siswa kelas 3 SDN Temboro terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran tematik setelah menggunakan media ular tangga.<sup>13</sup> Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini memiliki kebaruan yaitu menggunakan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang bernama Papan Pintar Tematik (Patatik) yang mana media ini digunakan tidak hanya untuk materi sudut saja melainkan gabungan antara materi sudut pada muatan Matematika dan simbol muatan Bahasa Indonesia. Selain hal tersebut penelitian ini juga lebih menekankan pada pemahaman konsep siswa terhadap materi sudut dan simbol.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan batasan masalah dalam penelitian ini adalah membahas pemahaman konsep siswa dengan menerapkan media Papan Pintar Tematik (Patatik). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep dengan menerapkan media pembelajaran *Patatik* (Papan Pintar Tematik) pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana subtema 1 Aku Anggota Pramuka pada materi sudut dan simbol siswa kelas III SD. Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan karena seberapa berpengaruh media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep yang berbeda-beda. Hasil penelitian tersebut dapat memberikan informasi atau motivasi bagi para peneliti maupun guru dalam mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam suatu kelas yang melibatkan proses pembelajaran maupun hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di daerah Kabupaten Blora Kecamatan Ngawen yang berlokasi di SDN Sumberjo pada kelas III dengan jumlah 18 siswa pada Semester II tahun ajaran 2023/2024. Tahapan penelitian ini menggunakan model lewin yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan selama 2 siklus dengan 2 kali pertemuan setiap siklusnya pada pembelajaran muatan Matematika dan Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Papan Pintar Tematik (Patatik). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara guru dan siswa serta soal tes dalam bentuk uraian. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Expert Jugment (validitas isi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

---

<sup>13</sup> Dina Lestari, Ika Candra Sayekti, and Siti Khanifah, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Ular Tangga Materi Sudut Kelas 3 SDN 3 Temboro,” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 3 (2022): 132–38, <https://doi.org/10.36654/edufit.v4i3.213>.

### C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas peningkatan pemahaman konsep materi sudut dan simbol siswa kelas III SDN Sumberjo yang dilakukan. Berikut ini adalah deskripsi hasil dari penelitian pada setiap siklusnya.

#### Pra Siklus

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan wawancara kepada siswa dan guru. Adapun hasil wawancara menunjukkan permasalahan bahwa siswa kesulitan memahami suatu konsep yang diberikan oleh guru. Contohnya adalah siswa mengalami kesulitan ketika menyatakan ulang suatu konsep menggunakan bahasanya sendiri. Selain itu siswa juga mengatakan bahwa tidak menyukai pelajaran yang banyak kata-kata dan angka. Siswa cenderung lebih suka pelajaran yang sifatnya nyata secara langsung. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung monoton yang hanya ceramah dan penugasan tanpa adanya media yang digunakan. Selain itu peneliti juga mencari data hasil nilai ulangan harian siswa dengan tujuan dijadikan perbandingan pada tahapan siklus yang akan dilakukan. Data yang digunakan adalah hasil ulangan harian siswa pada pembelajaran tema 5 (Cuaca) subtema 1 (Keadaan Cuaca) pada muatan pembelajaran Matematika dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 dari 18 siswa dengan persentase ketidaktuntasan sebesar 56% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 dengan persentase 50% pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### Siklus I

##### Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) tema 8 Praja Muda Karana subtema 1 Aku Anggota Pramuka, menyusun Silabus dan RPP dengan menerapkan media Papan Pintar Tematik (Patatik) untuk 2 kali pertemuan, mempersiapkan Media Pembelajaran Papan Pintar Tematik, dan menyusun soal evaluasi yang berjumlah 5 butir soal uraian pemahaman konsep.

##### Tahap Pelaksanaan

###### Pertemuan I

Kegiatan Pendahuluan yang dilakukan peneliti yang bertindak sebagai guru mengawali pembelajaran dengan berdoa dan melakukan absensi. Selanjutnya peneliti memberikan sebuah apersepsi sebelum pembelajaran dimulai kemudian dilanjutkan menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengajukan sebuah pertanyaan terkait materi sudut dan simbol.

Pada kegiatan inti peneliti memulai dengan memberi sebuah pertanyaan terkait dengan materi sudut dan simbol. Tujuan guru memberikan pertanyaan adalah untuk mengetahui respon dari siswa apakah sudah siap untuk belajar atau belum serta mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki siswa. Pada saat guru menjelaskan

mengenai sudut siswa masih kebingungan sehingga guru menerapkan media pembelajaran Papan Pintar Tematik (Patatik) terkait dengan bentuk sudut. Siswa secara bergantian memainkan media tersebut. Langkah selanjutnya adalah guru memberikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok. Guru membantu siswa apabila kesulitan mengerjakan LKS dengan cara menyuruh siswa agar berdiskusi bersama kelompoknya kemudian memainkan media Papan Pintar Tematik untuk memecahkan permasalahan yang ada di LKS. Setelah semua selesai mengerjakan guru meminta perwakilan kelompok untuk maju mempresentasikan hasil pekerjaan mereka. Setelah semua selesai guru kemudian mengulas kembali materi yang telah diajarkan agar siswa tidak lupa.

Kegiatan Penutup dilakukan di akhir pembelajaran selama kurang lebih 10 menit. Peneliti mengajak siswa menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila secara bersama-sama kemudian dilanjutkan dengan membaca doa yang dipimpin oleh salah satu siswa. Kegiatan diakhiri dengan mengucap salam.

## Pertemuan II

Kegiatan Pendahuluan pada pembelajaran 2 dimulai dengan mengucapkan salam kemudian berdoa bersama dilanjutkan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan sebuah motivasi terhadap siswa.

Kegiatan Inti dilakukan peneliti dengan mengorientasi peserta didik untuk belajar. Kemudian peneliti memberikan sebuah pertanyaan terkait hubungan sikap hormat dengan sudut serta makna warna pada setiap simbol Garuda Pancasila. Siswa memberikan respon kebingungan terhadap hal itu. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah membagi siswa menjadi 3-4 kelompok kemudian memberikan sebuah LKS untuk dikerjakan. Sebelum mengerjakan guru membahas pertanyaan awal terkait sikap hormat dan makna warna simbol Garuda Pancasila. Peneliti meminta 2 siswa untuk maju. Satu siswa mempergakan sikap hormat dan yang satu memainkan media Papan Pintar Tematik (Patatik) dengan membentuk sudut yang diperagakan temannya. Selanjutnya untuk penggunaan media pada muatan Bahasa Indonesia yaitu dengan menjodohkan warna beserta maknanya pada media Patatik. Setelah itu siswa mengerjakan LKS dengan arahan peneliti. Setelah selesai siswa mempresentasikan hasil diskusi peneliti memberikan apresiasi dan ulasan materi dengan membaca kembali materi yang diajarkan

Kegiatan Penutup pada akhir pembelajaran guru memberikan soal evaluasi yang berjumlah 5 butir soal uraian pemahaman konsep. Guru memberikan waktu selama 30 menit untuk mengerjakan soal kemudian dikumpulkan kembali. Setelah itu pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

### Tahap Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti mengamati proses pembelajaran dari pembelajaran I dan 2. Pada saat pembelajaran pertemuan 1 suasana kelas sulit untuk dikondisikan serta siswa masih kebingungan memahami konsep dengan menggunakan media pembelajaran karena gabungan dari 2 materi sudut dan simbol. Pada pertemuan 2 terlihat terjadi peningkatan kondisi kelas sedikit mudah untuk dikondisikan. Selain itu antusias siswa semakin tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran. Siswa selalu memberikan respon apabila peneliti memberi pertanyaan melalui media pembelajaran Papan Pintar Tematik.

### Tahap Refleksi

Tahap refleksi dilakukan dengan tujuan mengetahui dan mengevaluasi kekuarangan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pembelajaran siklus I pada pertemuan 1 dan 2 terdapat beberapa kendala serta tindak lanjut yang akan dilakukan peneliti pada siklus II.

Tabel 1. Refleksi pembelajaran siklus I

No	Kendala	Tindak Lanjut
1.	Siswa kebingungan menggunakan media pada materi sudut	Pada siklus II peneliti lebih memfokuskan siswa menggunakan media Papan Pintar Tematik
2.	Kondisi kelas yang disulit dikendalikan karena siswa antusias dalam menggunakan media sehingga menimbulkan keramaian	Pada siklus II peneliti akan mengkondisikan kelas dengan melakukan ice breaking dan pada saat mengulas materi peneliti mengulas menggunakan media agar siswa lebih paham

## Siklus II

### Tahap Perencanaan

Peneliti menyusun silabus muatan pembelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia materi sudut dan simbol sesuai KI dan KD, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan 1 membahas identifikasi perisai pada burung Garuda Pancasila dan Identifikasi besar sudut. Pertemuan 2 membahas keseluruhan materi, mempersiapkan media *Patatik* dan menyusun Soal Evaluasi

## **Tahap Pelaksanaan**

### **Pertemuan I**

Kegiatan Pendahuluan peneliti yang bertindak sebagai guru mengkondisikan suasana kelas agar tenang. Setelah itu peneliti mengajak berdoa bersama dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa.

Kegiatan Inti peneliti meminta siswa untuk membaca bahan pelajaran yang diberikan kepada mereka. Selanjutnya, para peneliti mengajukan pertanyaan mengenai hubungan antara perisai bintang dan sudut. Terdapat umpan balik dari siswa yaitu siswa mengangkat tangan kemudian menjawab pertanyaan guru. Langkah selanjutnya guru meminta siswa berkelompok sesuai dengan kelompok sebelumnya. Guru mengajak siswa memainkan media Papan Pintar Tematik untuk membahas makna perisai dari simbol Garuda Pancasila dan jenis sudut pada bangun datar. Bermain menggunakan media tersebut dilakukan secara gantian per kelompok. Setelah semua bermain selanjutnya guru memberikan LKS mengenai permasalahan yang berkaitan dengan materi makna perisai dan jenis-jenis sudut. Setelah semua selesai hasil diskusi dipresentasikan perwakilan kelompok didepan kelas. Setelah itu guru dan siswa memberikan apresiasi berupa tepuk tangan. Kegiatan selanjutnya adalah guru mengulas materi dengan menggunakan media Papan Pintar Tematik dengan tujuan siswa dapat memahami konsep sudut dan simbol secara nyata. Kegiatan Penutup pada akhir pembelajaran guru menutup dengan menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila. Kemudian dilanjutkan dengan doa bersama dan ditutup dengan salam

### **Pertemuan II**

Kegiatan Pendahuluan dimulai dengan kegiatan berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa. Sebelum pembelajaran di mulai peneliti memberikan sebuah motivasi agar siswa semangat belajar. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran materi yang akan dibahas yaitu membahas keseluruhan materi sudut dan simbol dari siklus I dan siklus II.

Pada kegiatan inti peneliti mengulas kembali materi dari siklus I. peneliti mengajak siswa berdiskusi dengan memberikan LKS untuk dikerjakan kelompok. Setiap kelompok maju bergantian bermain media pembelajaran untuk memahami konsep secara keseluruhan materi sudut dan simbol. Setelah itu siswa melanjutkan mengerjakan LKS dan perwakilan kelompok maju untuk presentasi. Setelah semua selesai peneliti mengulas kembali dengan melakukan tebak-tebakan menggunakan media Patatik.

Kegiatan Penutup dilakukan dengan mengerakan soal tes evaluasi siklus II dengan durasi waktu 30 menit. Setelah semua selesai peneliti mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancaila dilanjutkan dengan berdoa dan memberikan salam.

### Tahap Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap penggunaan media pembelajaran dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep materi sudut dan simbol. Pertemuan 1 siswa terlihat sangat antusias dalam bermain media Patatik. Siswa lebih senang bermain media pembelajaran daripada mengerjakan LKS. Pada pertemuan 2 antusias siswa masih sama dalam menggunakan media Papan Pintar Tematik (Patatik) siswa bisa menjalin kersama dengan teman lainnya pada saat mengerjakan LKS karena peneliti mengajak siswa memecahkan masalah yang ada di LKS menggunakan media Patatik.

### Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi yang dilakukan peneliti pada siklus II adalah menganalisis dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan pada pembelajaran pertemuan 1 dan 2. Berdasarkan kegiatan refleksi dari siklus 1 peneliti telah memberikan tindak lanjut pada siklus II. Upaya tindak lanjut tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan memperoleh hasil tes evaluasi pemahaman konsep dengan rata-rata 81 dan persentase ketuntasan sebesar 83% yang tergolong dalam kategori baik.

### Progres Peningkatan Nilai Pemahaman Konsep

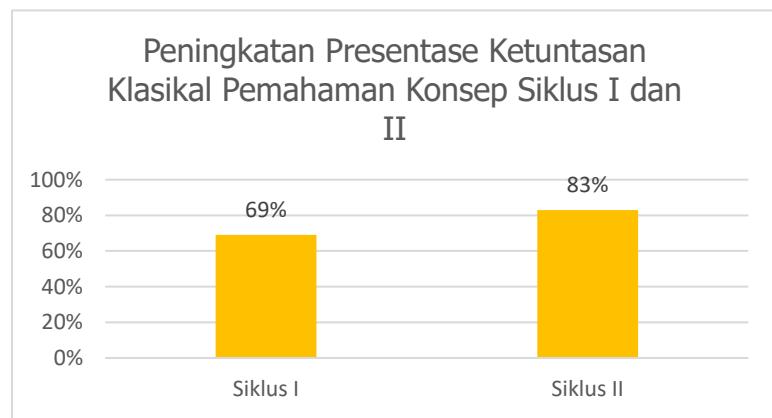
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas III SDN Sumberjo mengalami peningkatan hasil pengerjaan soal evaluasi secara klasikal yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Peningkatan Nilai Evaluasi Pemahaman Konsep Siklus I dan II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	70	81
Siswa Tuntas	11	15
Siswa Tidak Tuntas	7	3
Presentase Ketuntasan Klasikal	61%	83%

Berdasarkan tabel tersebut, peningkatan pemahaman konsep materi sudut dan simbol pada kelas III SDN Sumberjo telah mengalami peningkatan pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 70 dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 11 siswa dan siswa tidak tuntas sebanyak 7 siswa sehingga memperoleh persentase ketuntasan sebesar 69% meningkat sebesar 22% pada siklus II memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 83% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3. Jadi dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman konsep materi sudut dan simbol melalui media Patatik. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar diagram berikut ini.

Adapun peningkatan setiap indikator pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel berikut.



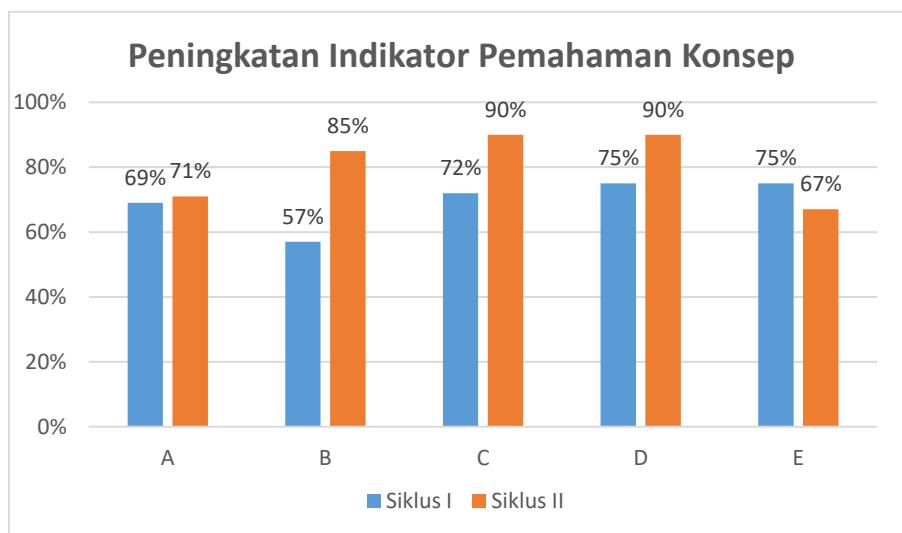
Gambar 1. Peningkatan Presentase Ketuntasan Klasikal Pemahaman Konsep Siklus I dan II

Selain presentase nilai klasikal dari siklus I dan II terdapat peningkatan presentase pada tiap indikator siklus I dan II sebagai berikut.

Tabel 3. Peningkatan Presentase Pemahaman Konsep Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Menyatakan ulang konsep	69%	71%
Mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu	57%	85%
Memberikan contoh dan non contoh konsep	72%	90%
Menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis	75%	90%
Mengembangkan syarat cukup dan perlu	75%	67%

Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar diagram peningkatan berikut ini.



Gambar 2. Peningkatan Indikator Pemahaman Konsep Siklus I dan II

Berdasarkan pada gambar tersebut, telah terjadi peningkatan presentase pada setiap indikator per siklusnya. Dapat dilihat bahwa indikator yang mengalami kenaikan presentase tertinggi dari siklus I ke siklus II adalah indikator (B) mengklasifikasi objek menurut sifat tertentu. Pada siklus I memperoleh presentase sebesar 57% kemudian pada siklus II meningkat sebesar 28% menjadi 85%. Peningkatan terjadi disebabkan karena siswa pada siklus I belum sepenuhnya mengetahui konsep dari materi sudut dan simbol karena siswa belum terlalu bisa menggunakan media *Patatik* sehingga dapat mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Adapun rata-rata jawaban siswa pada soal evaluasi siklus I siswa banyak mengalami kesalahan menjawab karena siswa masih bingung konsep dasar dari materi sudut dan simbol yang sifatnya abstrak sehingga kesulitan dalam mengelompokkan objek berdasarkan sifatnya. Pada siklus II siswa sudah terbiasa bermain media *Patatik* sehingga menyebabkan siswa semakin paham terhadap konsep yang dipelajari maka dari itu siswa rata-rata menjawab soal evaluasi mengalami peningkatan dari siklus I yaitu siswa sudah mampu mengklasifikasikan objek berdasarkan sifatnya. *Educational games are one of the game-based learning environments design to stimulate thinking, including concentration, comprehension, and problem Solving.*<sup>14</sup> Permainan berbasis pembelajaran merupakan salah satu perangkat yang dikemas untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan sebagai alat belajar yang mampu mengkonkritkan konsep dapat membantu siswa memahami konsep yang dipelajari sehingga siswa akan lebih mudah untuk mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat konsep masing-masing.

Sedangkan indikator siswa pemahaman konsep siswa yang memperoleh presentase paling rendah adalah indikator (E) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep pada siklus I memperoleh 75% kemudian pada siklus II memperoleh 67% sehingga mengalami penurunan sebesar 8%. Hal tersebut disebabkan pada siklus I soal tes evaluasi muatan Matematika yaitu siswa mampu menentukan yang mana syarat cukup dan perlu dari konsep sudut rata-rata jawaban siswa adalah siswa mampu menjawab soal pada indikator tersebut walaupun jawaban mereka tidak sepenuhnya benar. Sedangkan pada siklus II siswa mengalami kesulitan dari indikator soal tes evaluasi yang mengenai bagian-bagian sudut. Adapun inti soal pada indikator mengembangkan syarat perlu dan cukup hampir sama dengan soal evaluasi pada siklus I akan tetapi terdapat perbedaan yaitu tingkat kesulitan soal lebih tinggi yaitu perbedaan perintah soal dan variasi bentuk soal. Hal tersebut yang membuat siswa merasa bingung dan cenderung sama sekali tidak menjawab soal sehingga mempengaruhi rendahnya presentase pada indikator mengembangkan syarat perlu dan cukup pada siklus II. Kesulitan belajar dapat berasal dari berbagai faktor seperti kurangnya pemahaman materi sehingga menyebabkan kurangnya ketelitian siswa dalam memecahkan

---

<sup>14</sup> Diana Ermawati and Nova Amalia, "The Effect Of Mat Joyo Application On Students Understanding of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School," *JPSD* 9, no. 1 (2023): 12–22.

permasalahan soal, siswa kurang memahami informasi soal sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>15</sup>

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Sumberjo pada tahun ajaran 2023/2024, diperoleh simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran Papan Pintar Tematik (Patatik) dapat membantu siswa memahami konsep pada gabungan materi pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia sehingga dapat mempermudah siswa dalam menghubungkan suatu konsep dengan konsep lain. Selain itu siswa merasa tertarik dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung saat menerima konsep yang diberikan oleh peneliti. Penggunaan media *Patatik* dapat meningkatkan pemahaman konsep materi sudut dan simbol kelas III SDN Sumberjo dengan hasil tes pemahaman konsep telah mencapai nilai rata-rata 81 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 83% yang berakhir pada siklus II. Penggunaan media pembelajaran yang berupa alat peraga merupakan salah satu solusi yang bisa digunakan guru di SDN Sumberjo untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di kelas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. “*Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*” 3, no. 1 (2020).
- Ermawati, Diana, and Nova Amalia. “*The Effect Of Mat Joyo Application On Students Understanding of Mathematical Concepts Fifth Grade Elementary School.*” JPSD 9, no. 1 (2023): 12–22.
- Ermawati, Diana, Della Ayu, Wahyu Amaruddin, Liftiya Ayu, and Cynthia Carla Ika. “*Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Bilangan Desimal Melalui Strategi Later U Pada Siswa Kelas 5 SD N 3 PIJP*” 2, no. 3 (2023): 400–404.
- Ermawati, Diana, Irsyad Fardani, Dika Nurunnaja, Mah Aulia Ulfatun Ni, and Devina Dwi Astuti. “*Analisis Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematis Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD.*” Theorems X (2023): 161–72.
- Harefa, Darmawan, Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Tatema Telambanua, and Fatolosa Hulu. “*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa*” 08, no. January (2022): 325–32.
- Kironoratri, Lintang. “*Komik Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Media Pembelajaran Memproduksi Teks Cerpen.*” Jurnal Pendidikan Dasar, 2020, 8–11.
- Lestari, Dina, Ika Candra Sayekti, and Siti Khanifah. “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

<sup>15</sup> Safitri Wulandari, Pendidikan Dasar, and Universitas Negeri Malang, “*Kesulitan Belajar Siswa Dalam Berpikir Tingkat Tinggi Berdasarkan Teori Newman*” 10, no. 1 (2023): 48–59.

*Menggunakan Media Ular Tangga Materi Jenis Sudut Kelas 3 SDN 3 Temboro.*” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 3 (2022): 132–38. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.213>.

Nabila, Nasrin. “*Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget.*” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2021): 69–79.

Nurfadhillah, Septy, Adelia Ramadhanty Wahidah, Gestika Rahmah, Fadlatul Ramdhan, Sevira Claudia Maharani, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. “*Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah.*” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 289–98.

Nurhikmah, Aisyah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, and Arita Marini. “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.*” *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): 442.

Radiusman. “*Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika*” 6 (2020): 1–8.

Sugiyono, Aman, Dyah Kumalasari, Sutopo, and Apri Nuryanto. *Peta Jalan Pendidikan Indonesia*, 2020.

Wulandari, Safitri, Pendidikan Dasar, and Universitas Negeri Malang. “*Kesulitan Belajar Siswa Dalam Berpikir Tingkat Tinggi Berdasarkan Teori Newman*” 10, no. 1 (2023): 48–59.

Zakiah, Suci, and Dewi H Tatang. “*Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar.*” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 2019, 130–36.