

LAPORAN AKHIR PENELITIAN



**PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENYENANGKAN DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA BANGUN DATAR SEGI EMPAT**

NYAYU MASYITA ARIANI

NIDN: 0020096701

RISNANOSANTI

NIDN: 0021016801

MIZA ANNIZA

NPM: 2284202008

CHINTIA PUTRI PRATAMA

NPM: 2284202009

**Dibiaya dari DIPA LPPM Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Kegiatan SKIM Penelitian Pemula Sumber Pendanaan Institusi
Universitas Muhammadiyah Bengkulu tahun Anggaran 2023/2024
No Kontrak: 135.1.P/LPPM UMB/2023**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

2023

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Menggunakan Media Bangun Datar Segi Empat

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Dra. Nyayu Masyita Ariani, M.Pd
NIDN : 0020096701
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Pendidikan Matematika
Nomor HP : 082179498594
Alamat surel (e-mail) : nyayu.masyita@gmail.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : Dr. Risnanosanti, M.Pd
NIDN : 0021016801
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Anggota (2)

Nama Lengkap : Miza Anniza
NPM : 2284202008
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Anggota (3)

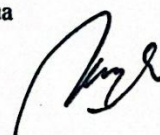
Nama Lengkap : Chintia Putri Pratama
NPM : 2284202009
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Bengkulu
Tahun Pelaksanaan : 2023
Biaya Tahun Berjalan : Rp10.000.000,00
Biaya Keseluruhan : Rp10.000.000,00

Bengkulu, 12 Agustus 2023

Mengetahui,
Dekan FKIP

Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

Ketua


Dra. Nyayu Masyita Ariani, M.Pd
NIDN. 0020096701

Mengetahui,
Ketua LPPM UMB

Dr. Risnanosanti, M.Pd
NIP. 196801211992022001

RINGKASAN

Tujuan dilakukan pengamatan dan observasi ini adalah untuk mengetahui pembelajaran matematika menyenangkan dengan menggunakan media bangun datar segi empat. Metode yang digunakan adalah observasi dan penggunaan alat peraga. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bangun datar segi empat menggunakan kertas karton cukup efektif dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, antusias siswa cukup tinggi untuk mengikuti pembelajaran matematika. Namun masih ada kendala yakni siswa kurang memperhatikan guru dan kurang percaya diri saat menjelaskan sifat-sifat bangun datar di depan kelas. Selanjutnya guru memperhatikan siswa secara keseluruhan agar tidak terjadi keramaian pada siswa yang tidak diperhatikan. Sedangkan untuk mengatasi kendala tersebut guru memberi motivasi dan meyakinkan siswa agar tidak malu saat maju ke depan untuk menjelaskan identifikasi sifat-sifat bangun datar.

Kata Kunci: Matematika, Bangun Datar, Segi Empat

PRAKATA

Alhamdulillah puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proses penelitian dan penulisan Laporan hasil penelitian dengan judul “**Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Menggunakan Media Bangun Datar Segi Empat**” Peneliti sangat menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki peneliti sehingga banyak kendala dan kesulitan yang dihadapi dalam menyelesaikan penelitian ini. Namun berkat dorongan, serta bantuan baik moral maupun materil dari beberapa pihak, akhirnya semua kesulitan dapat diatasi. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan perkenankan peneliti menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih, kepada yang terhormat:

1. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mensuport baik moral maupun meterial dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan.
2. Kepala SD Negeri 190 Bengkulu Utara yang telah memberikan izin dan memfasilitas kami untuk melakukan pengabdian.
3. Siswa SD Negeri 190 Bengkulu Utara yang telah ikut berpartisipasi dan antusiasnya dalam mengikuti kegiatan pengabdian.

Bengkulu, 12 Agustus 2023

Ketua Pengabdian

Dra. Nyayu Masyita Ariani, M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1. PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang.....	6
1.2 Rumusan Masalah	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pendekatan Pembelajaran Matematika.....	9
2.2 Media Pembelajaran dalam Konteks Matematika	9
2.3 Pembelajaran Matematika Menyenangkan	9
2.4 Penggunaan Bangun Datar Segi Empat dalam Pembelajaran Matematika	9
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	11
3.1 Tujuan Penelitian.....	11
3.2 Manfaat Penelitian.....	11
BAB 4. TARGET DAN LUARAN.....	12
BAB 5. METODE PENELITIAN.....	13
BAB 6. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI	15
6.1 Hasil.....	15
6.2 Luaran yang Dicapai	17
BAB 7. KESIMPULAN	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN.....	21

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran. Matematika merupakan pelajaran penting diberikan sejak dini karena peranannya di segala jenis dimensi kehidupan. Matematika juga mempunyai peranan dalam berbagai disiplin ilmu lain, memajukan daya pikir manusia, serta mendasari perkembangan teknologi modern. Di sekolah, matematika tidak lepas dari permasalahan-permasalahan yang memerlukan kemampuan pemecahan masalah siswa untuk dapat menyelesaikannya (Shadiq F. 2014).

Menurut Permendikbud No. 59 Tahun 2014, diberikannya pelajaran matematika di jenjang pendidikan menengah atas bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan siswa sebagai dasar dan penguatan kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Suhendri, 2011).

Tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan scientific (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajaran bermakna yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Semua kemampuan yang telah dinyatakan di atas, diharapkan dapat dimiliki oleh siswa. Namun tidak dapat terwujud apabila hanya mengandalkan proses pembelajaran yang selama ini terbiasa ada di sekolah kita, seperti mengajarkan dengan diajari teori/definisi/teorema, kemudian diberikan contoh-contoh dan terakhir diberikan latihan soal. Proses belajar seperti ini tidak membuat anak didik berkembang dan memiliki bernalar berdasarkan pemikirannya, tapi justru lebih menerima ilmu secara pasif. Dengan demikian, langkah-langkah dan proses pembelajaran yang selama ini umumnya dilakukan oleh para guru di sekolah adalah kurang tepat, karena justru akan membuat anak didik menjadi pribadi yang pasif (Suhendri, 2011).

Upaya pembaharuan untuk memperbaiki pembelajaran matematika sudah sejak lama dilakukan dengan berbagai cara dan tujuan. Upaya pembaharuan tersebut berupa perubahan kurikulum beserta tujuan yang diperjelas, ada juga pembaharuan melalui proses pembelajarannya di kelas (Trianto, 2012).

Belajar matematika pada dasarnya merupakan proses yang diarahkan pada satu tujuan yaitu menggunakan materi matematika secara praktis maupun secara konseptual. Secara praktis maksudnya mampu menerapkan matematika pada bidang- bidang lain, sedangkan secara konseptual dapat mempelajari matematika lebih lanjut. Belajar matematika juga merupakan mempelajari ide-ide, struktur-struktur sehingga seseorang tersebut dapat mengalami perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika, misalnya terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan mampu menerapkan ke dalam kehidupan nyata.

Menurut Kline (Pitadjeng, 2006: 1) belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Untuk itu dalam belajar anak diberi kesempatan merencanakan dan menggunakan cara belajar yang mereka senangi. Pendapat ini juga berlaku bagi anak SD yang belajar matematika. Belajar matematika akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Agar dapat memenuhi kebutuhan untuk dapat belajar matematika dalam suasana yang menyenangkan, maka guru harus mengupayakan adanya situasi dan kondisi yang menyenangkan, strategi yang menyenangkan, dan penggunaan media yang menyenangkan serta bermanfaat.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 190 Bengkulu Utara, diketahui siswa kelas IV belum dapat mengaitkan isi dari mata pelajaran dengan pengalaman mereka sendiri sehingga mereka belum menemukan makna dari pembelajaran tersebut. Hal itu mengakibatkan siswa malas mengulang pelajaran di rumah, karena siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit. Akibat dari hal ini hasil belajar matematika siswa cukup rendah dan masih di bawah standar rata-rata yang diharapkan (75%). Selanjutnya siswa sulit mengingat rumus-rumus pada bangun datar. Selain itu, siswa kurang teliti dalam menggunakan rumus yang sesuai ataupun dalam memasukkan angka ke dalam rumus sehingga hasil yang diharapkan tidak tercapai; Nilai rata-rata matematika siswa yaitu 75, cukup rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan siswa cenderung berpikir pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, sehingga siswa kurang berminat untuk belajar matematika.

Dengan adanya beberapa permasalahan pada observasi tersebut, perlu strategi yang tepat dan menyenangkan agar siswa dapat lebih berminat dan asik untuk belajar matematika, terkhusus pada materi bangun datar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media bangun datar segi empat dalam pembelajaran matematika terhadap minat belajar siswa?
2. Apakah penggunaan media bangun datar segi empat dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, khususnya terkait dengan bangun datar segi empat?

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendekatan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan proses kompleks yang tidak hanya melibatkan transfer pengetahuan konseptual, tetapi juga mempertimbangkan aspek psikologis dan motivasional siswa (Ernest, 1991). Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat memengaruhi minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Hiebert & Grouws, 2007). Berbagai pendekatan telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika, termasuk pendekatan yang menekankan pada penggunaan media pembelajaran yang beragam dan menarik (NCTM, 2000).

2.2 Media Pembelajaran dalam Konteks Matematika

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks matematika telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa (Moyer, 2001). Media-media tersebut dapat berupa benda-benda konkret, gambar, video, permainan interaktif, atau aplikasi komputer yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran matematika (Jones & Kwon, 2011). Penelitian oleh Suyitno (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dan konkret dalam pengajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik.

2.3 Pembelajaran Matematika Menyenangkan

Konsep pembelajaran matematika yang menyenangkan menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang positif dan interaktif bagi siswa (Maloney et al., 2010). Pendekatan ini bertujuan untuk mengubah persepsi tradisional tentang matematika sebagai subjek yang sulit dan membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan relevan bagi siswa (Gómez-Chacón et al., 2017). Penelitian telah menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika serta hasil belajar mereka (Arends, 2009).

2.4 Penggunaan Bangun Datar Segi Empat dalam Pembelajaran Matematika

Bangun datar segi empat, seperti persegi panjang, persegi, trapesium, dan lainnya, adalah bagian integral dari kurikulum matematika di berbagai tingkat pendidikan. Penggunaan bangun datar segi empat sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep-konsep geometri, seperti luas, keliling, sifat-sifat, dan hubungan antarbagian dari bangun datar tersebut (Clements & Battista, 1992). Penelitian oleh Jupri & Drijvers (2016)

menyoroti pentingnya menggunakan representasi visual dan manipulatif, termasuk bangun datar segi empat, dalam meningkatkan pemahaman geometri siswa.

BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif menggunakan media bangun datar segi empat. Dengan suasana yang menyenangkan, diharapkan siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3.2 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan metode-metode pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan efektif. Penerapan media bangun datar segi empat dapat menjadi model bagi guru dan lembaga pendidikan lainnya untuk memperkaya cara mengajar mereka.

BAB 4. TARGET DAN LUARAN

No.	Jenis luaran	Target capaian (<i>accepted,</i> <i>published,</i> terdaftar atau <i>granted,</i> atau status lainnya)	Status capaian dan keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
1.	Artikel di Jurnal Nasional terakreditasi sinta 1-6.	<i>Published</i>	INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, https://j-innovative.org/index.php/Innovative/index

BAB 5. METODE PENELITIAN

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun bahan dan keterangan, yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang menjadi objek pengamatan (Tahun et al., 2021). (Suyitno, 2004) Kegiatan diawali dengan menganalisis situasi dengan cara observasi baik dengan terjun langsung kelapangan maupun melalui pencarian data dan informasi yang dapat diakses melalui internet, hal ini digunakan untuk mengetahui kondisi terkini yang terjadi di SD Negeri 190 Bengkulu Utara yang bertempat di Desa Pasar Bombah dan dapat diketahui banyak hal terkait dengan permasalahan-permasalahan dan potensi yang ada di desa yang berhubungan tujuan kegiatan.

2. Pendampingan Menggunakan Alat Peraga

(Widiyono, 2021) mengemukakan bahwa pendampingan adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang yang bersifat konsultatif, interaktif, komunikatif, motivatif, dan negosiatif. Kegiatan Pendampingan juga dilakukan dalam proses pengimplementasian program Kampus Mengajar Angkatan III. Hal ini dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan untuk membantu mitra agar dapat bersama-sama menjalankan program dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Menurut Siti Adha dkk, (2014: 19) alat peraga adalah sebagai berikut : Satu di antara beberapa cara untuk untuk mengaktifkan siswa berinteraksi dengan materi ajar diperlukan suatu alat bantu yang disebut alat peraga. Dalam interaksi ini siswa akan membentuk komunitas yang memungkinkan mereka untuk mencintai proses pembelajaran. Pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan karena dengan menggunakan alat peraga siswa berpikir abstrak sehingga penggunaan alat peraga sangat diperlukan dalam menjelaskan dan menanamkan konsep pembelajaran matematika (Suyitno, 2004) matematika. Azhar Arsyad mengatakan, “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dengan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran”(Azhar Arsyad, 2013: 9). Pengabdian ini terfokus pada siswa kelas IV, pada kelas ini motivasi dan tingkat pemahaman dalam mata pelajaran matematika nya masih sangat kurang. Maka dari itu pengabdian ini dilakukan dengan pendampingan penggunaan media pembelajaran yang berupa alat peraga agar siswa lebih termotivasi belajar matematika,

sehingga mereka menganggap bahwa pembelajaran matematika itu menyenangkan dan asyik. Karena pembelajaran yang dilakukan selama ini di SD Negeri 190 Bengkulu Utara dilakukan dengan cara monoton dengan metode ceramah tanpa ada inovasi seperti menggunakan media-media yang bisa dibuat menjadi alat untuk membantu pembelajaran dalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar. Pengabdian ini dilakukan dengan cara memberikan materi kepada siswa disekolah pada saat pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran yang dikemas secara menarik agar siswa tidak merasa bosan pada saat belajar. Adapun materi yang akan diajarkan pada saat pengabdian yaitu, unsur-unsur pada bangun ruang kubus serta luas dan kelilingnya. Pengabdian ini juga bertujuan untuk membuat inovasi baru di SD Negeri 190 Bengkulu Utara dalam hal kegiatan belajar mengajar, dan alat yang digunakan pun sangat familiar atau biasa di temui dilingkungan sekitar agar lebih mudah dibayangkan oleh para siswa, dalam pembelajaran nanti pun diujung waktu pertemuan akan diadakan kompetisi semacam kuis yang berhadia agar pembelajaran lebih menarik lagi.

3. Lokasi dan Waktu

Kegiatan pengabdian melalui kampus mengajar angkatan III ini dimulai dari bulan Februari-Juni 2022 dengan waktu pelaksanaan kurang lebih selama empat bulan berlokasi di SD Negeri 190 Desa Teluk Ajang, Kecamatan Air Padang, Kabupaten Bengkulu Utara.

BAB 6. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

6.1 Hasil

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 190 Bengkulu Utara bertepatan di desa pasar bambah, pelaksanaannya dilakukan selama empat Bulan, pada bulan Februari-Juni 2022, dengan sebelumnya telah mengadakan observasi dan wawancara terlebih dahulu, pengabdian ini terfokus pada siswa kelas IV dengan melibatkan 20 siswa, (8 perempuan dan 12 laki-laki).

Berdasarkan hasil observasi pada kelas IV saat pembelajaran, diperoleh informasi bahwa anak-anak dalam pembelajaran matematika masih kurang optimal, hal ini disebabkan beberapa faktor seperti kurang menariknya pembelajaran matematika bagi siswa, kurangnya strategi pembelajaran yang diperagakan oleh guru. Sedangkan hasil wawancara kepada beberapa anak kelas IV mengenai pembelajaran matematika banyak anak yang kurang menyukai pelajaran matematika karena terkenal sulit.

Berdasarkan dari hasil observasi ketika masuk kelas motivasi anak-anak untuk belajar masih kurang dan siswa kurang bersemangat untuk belajar matematika. Berdasarkan langkah-langkah analisis data yang telah dilakukan dapat memberikan gambaran yang jelas untuk mencapai tujuan pengabdian yang telah ditentukan. Data yang dianalisis adalah data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru pada saat proses pembelajaran matematika. Observasi dilakukan terhadap aktivitas siswa untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran dan aktivitas guru untuk melihat penggunaan media bangun datar segi empat, serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

Dalam kegiatan pengabdian yang telah dilakukan dengan cara menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media bangun datar segi empat yang dikhususkan untuk mata pelajaran matematika, untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta mendorong siswa agar berfikir bahwa matematika itu mudah dan bukan suatu hal yang menyeramkan dalam kegiatan belajar mengajar, untuk itu media- media itu diperlukan untuk membuat mereka penasaran dan bertanya apa yang akan kita lakukan pada saat pembelajaran, ketika mereka bertanya dan penasaran kita bisa melibatkan mereka langsung dalam penggunaan media atau alat tersebut agar pembelajaran lebih bermakna.

Pengabdian ini dilakukan oleh mahasiswa, dosen pendamping serta para guru yang berada di sekolah. Dalam pengabdian ini menggunakan alat berupa, alat peraga yang digunakan yaitu media belajar bangun datar yang terbuat dari kertas karton dan dibungkus atau dihiasi oleh kertas kado. Dalam kegiatan ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 kelompok dengan masing-masing kelompok mempunyai anggota sebanyak 4 dan 5 siswa. Penerapan dilakukan secara bergantian, serta diberikan soal yang diberikan poin setiap kali mereka menjawab dengan benar. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa lebih semangat dan senang ketika mengikuti pembelajaran.

Kegiatan Pembelajaran dipaparkan sebagai berikut :

1. Kegiatan Awal

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini diawali dengan guru membuka kegiatan pelajaran dengan mengucapkan salam, mengajak berdo'a yang dipimpin ketua kelas kemudian guru mengabsensi kehadiran siswa. Dalam kegiatan ini guru mendapatkan kriteria sangat baik. Kemudian kegiatan guru dilanjutkan dengan mengajak siswa melakukan tepuk warna untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Guru mendapatkan kriteria sangat baik karena berhasil mengajak siswa untuk berkonsentrasi bersama-sama. Selanjutnya guru bersama siswa bertanya jawab berhubungan dengan benda-benda yang ada di dalam kelas yang bentuknya menyerupai persegi, segitiga, persegi panjang, trapesium dll. Dalam kegiatan ini guru mendapat kriteria baik, karena banyak siswa yang menjawab. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dalam menyampaikan tujuan pembelajaran guru menuliskan ke papan tulis agar siswa fokus dalam pembelajaran yang akan disampaikan. Guru mendapat kriteria sangat baik karena tulisan tujuan pembelajaran dapat dibaca dengan jelas dan pertanyaan berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Pada tahap kegiatan ini, guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai pengertian bangun datar, siswa kelas V banyak yang diam dan tidak menjawab pertanyaan dari guru, tetapi terdapat ada dua siswa putri yang mengangkat tangan untuk mencoba menjawab pertanyaan yang dibesrkan oleh guru. Dalam kegiatan ini guru mendapat kriteria baik karena dapat membangkitkan rasa ingin tau siswa. Guru pun memberikan pujian kepada siswa tersebut dan guru menjelaskan apa pengertian bangun datar dan menjelaskan langkah-langkah sebelum melakukan pengamatan. Guru mendapat kriteria

baik. Setelah selesai menjelaskan pengertian dan langkah-langkah sebelum melakukan pengamatan, guru menyusun siswa untuk mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar. Dalam kegiatan ini guru mendapat kriteria baik. Pada kegiatan guru meminta siswa untuk bertanya apabila ada yang belum mengerti tidak terlaksana. Sehingga dalam kegiatan ini guru mendapat kriteria sangat kurang karena guru tidak menanyakan kepada siswa. Guru membimbing siswa dalam membentuk kelompok untuk melakukan pengamatan. Guru mendapat kriteria sangat baik karena meskipun ada beberapa siswa yang tidak suka karena pembagian kelompok dilakukan secara acak. Setelah terbentuk kelompok guru membagikan LKS pada setiap kelompok belajar. Guru mendapat kriteria baik. Guru meminta kelompok belajar untuk melakukan pengamatan mendapat kriteria baik. Guru memantau kegiatan pengamatan mendapat kriteria baik. Selanjutnya Guru membimbing kelompok belajar yang mengalami kesulitan saat melakukan pengamatan. Guru mendapat kriteria sangat baik. Setelah selesai mengerjakan LKS setiap perwakilan kelompok diminta membacakan hasil kerja ke depan kelas untuk di bahas bersama-sama. Dalam kegiatan ini guru mendapat kriteria baik. Selanjutnya guru memberikan penguatan pada setiap hasil pengamatan, karena banyak perbedaan dengan siswa. Guru mendapat kriteria baik.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru memberikan umpan balik berupa pertanyaan dan penjelasan kepada siswa. Dalam kegiatan ini guru mendapat kriteria sangat baik karena dapat membangkitkan antusias siswa untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari. Dalam kegiatan ini guru mendapat kriteria baik karena ada sebagian siswa yang tidak ikut menyimpulkan materi pembelajaran. Pada tahap guru memberikan reward tidak terlaksana, sehingga guru mendapat kriteria sangat kurang karena guru lupa memberikan reward kepada kelompok belajar yang aktif. Guru menutup pelajaran dengan memberitahukan kepada siswa untuk pertemuan selanjutnya kemudian mengucapkan salam. Dalam kegiatan ini guru mendapatkan kriteria nilai baik.

6.2 Luaran yang Dicapai

Publikasi di Jurnal :

Tahun	2023
Jenis Luaran*	Artikel

Judul Artikel	Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Menggunakan Media Bangun Datar Segi Empat
Nama Jurnal	INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research
P-ISSN	2807-4246
E-ISSN	2807-4238
Vol	3
Nomor	3
Halaman	37-48
URL	https://j-innovative.org/index.php/Innovative/index

BAB 7. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bangun datar segi empat menggunakan kertas karton cukup efektif dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, antusias siswa cukup tinggi untuk mengikuti pembelajaran matematika. Namun masih ada kendala yakni siswa kurang memperhatikan guru dan kurang percaya diri saat menjelaskan sifat-sifat bangun datar di depan kelas. Selanjutnya guru memperhatikan siswa secara keseluruhan agar tidak terjadi keramaian pada siswa yang tidak diperhatikan. Sedangkan untuk mengatasi kendala tersebut guru memberi motivasi dan meyakinkan siswa agar tidak malu saat maju ke depan untuk menjelaskan identifikasi sifat-sifat bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Pitadjeng. (2006). Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Shadiq, F. Pembelajaran Matematika (Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa). (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)
- Permendikbud No. 59 Tahun 2014
- Suhendri, Huri. Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. (Jurnal Formatif, 1(1) 2011)
- Trianto. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012)
- Mustaji. 2009. Media Pembelajaran. Surabaya : ARfireBGF,Ardiyatna.P
- Sobel, Max A dan Evan Maletsky. 1999. Mengajar Matematika : Sebuah Buku Sumber Alat Peraga. Aktivitas, Sinergi. Jakarta : PT. Gelora Aksara Pratama
- Sudjana, Nana. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2010. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung : Sinar Baru Algensido
- Trianto, 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi konstruktivistik. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher

LAMPIRAN
(bukti luaran yang didapatkan)