

**Penggunaan Media *Geoboard* (papan berpaku) Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD ( *Student Team Achievement Divisions*) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IVB MI Wahid Hasyim Gondanglegi Tahun Pelajaran 2017-2018**

Nanik Ulfa,

[nanikulfaunira@gmail.com](mailto:nanikulfaunira@gmail.com)

Fakultas Ilmu Keislaman

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

**Abstract**

*This study aims to improve the understanding of the concept of circumference and the area of flat building using geoboard media (nailed boards) through STAD type cooperative learning. The use of media in this study is expected to help students learn Mathematics. There are three major groups in the Mathematics curriculum, namely planting concepts, understanding concepts and developing skills. Understanding the basic concepts (planting concepts) is the pursuit of a new concept of Mathematics when students have never studied the concept. Understanding of concepts is advanced learning from concepts, which aims to make students better understand a mathematical concept. While coaching skills is advanced learning from planting concepts and understanding concepts. Learning skill development aims to make students more skilled in using various mathematical concepts. The results of this study are known from the average value of students of the first cycle with the average value of students being 68.3, and the number of students completing learning being 56.65%. In the second cycle, the average value of students increased to 77.54 and the number of students completing learning rose again to 82.60%. And from the results of the analysis, it was found that from the first cycle, the correct concept was 50% and in the second cycle, it rose to 75%. From the final test of the second cycle, it showed that students managed to understand the concept of circumference and the area of flat building using geoboard media through STAD type cooperative learning.*

*Keywords: Understanding of Concepts, Geobord, STAD*

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar menggunakan media *geoboard* (papan berpaku) melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD. Penggunaan media dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar matematika. Ada tiga kelompok besar dalam kurikulum matematika, yaitu penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan. Pemahaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembejaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Sedangkan pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Hasil dari penelitian ini diketahui dari rata-rata nilai siswa dari siklus I dengan rata-rata nilai siswa 68,3 jumlah siswa tuntas belajar sebanyak 56,65 %, pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 77,54 dan jumlah siswa tuntas belajar naik kembali menjadi 82,60 %. Dan dari hasil analisis didapatkan bahwa dari siklus I yang benar konsep 50% dan pada siklus II naik menjadi 75 %. Dari tes akhir siklus II menunjukkan bahwa siswa berhasil memahami konsep keliling dan luas bangun datar dengan menggunakan media *geoboard* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD.

**Keywords:** *Pemahaman Konsep, Geobord, STAD*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memepengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabi'at sesuai dengan cita-cita pendidikan. Misi pendidikan tidaklah hanya menyajikan pengetahuan untuk keperluan kehidupan sehari-hari. Matematika, diasumsikan dapat mengembangkan intelektual yang dimaksud tadi. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi

informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Oleh karena itu, untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi di masa depan diperlukan matematika yang kuat sejak dini.

Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran operasional konkret tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang tidak boleh diremehkan. Sebab proses pembelajaran yang berkualitas selalu menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang kaya dan bervariasi.

Melihat pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, penulis banyak menemukan masalah yang terdapat pada kelas. Baik dari siswa maupun dari guru. Guru dalam mengajarnya tidak menggunakan metode dan media yang bervariasi, sehingga siswa bersikap pasif dalam pembelajaran dan menyebabkan rendahnya pemahaman siswa yang mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa. Masalah tersebut memicu keinginan penulis untuk menggunakan media pada pembelajaran matematika khususnya materi bangun datar. Penulis melaksanakan penelitian di MI Wahid Hasyim Gondanglegi karena kegiatan pembelajaran matematika di MI tersebut lebih banyak menggunakan pendekatan *teacher center* sehingga membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam pemilihan media, guru hanya menggunakan media gambar untuk menjelaskan materi, hal ini membuat siswa kurang tertarik untuk belajar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti merancang pembelajaran menggunakan media melalui pembelajaran Kooperatif STAD. (*Student Team Achievement Divisions*) dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keliling dan luas bangun datar. Dalam hal ini bangun datar yang dimaksud adalah segitiga, persegi, dan persegi panjang.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>) \_\_\_\_\_, 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikdasmen

*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.<sup>2</sup> Menurut *Slavin*, pembelajaran kooperatif ditunjukkan adanya kolaborasi antara beberapa pemikiran sehingga diperoleh pemahaman yang lebih baik.<sup>3</sup> Model *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekedar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yaitu :<sup>4</sup> (1) saling positif; (2) tanggung jawab perorangan; (3) tatap muka; (4) komunikasi antar anggota; (5) evaluasi proses kelompok.

Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut ;<sup>5</sup>

1. Siswa dalam 1 kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan jumlah 4 atau 5 orang.
2. Setiap kelompok harus heterogen yaitu laki dan perempuan, bermacam suku dan kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
3. Anggota tim menggunakan lembar kegiatan untuk menuntaskan pelajarannya.
4. Kemudian saling membantu sama lain untuk memahami pelajaran melalui tutorial, kuis dan melakukan diskusi.

Media dalam belajar berfungsi sebagai benda pendamping dimana berfungsi untuk menerjemahkan teori yang abstrak sehingga mudah untuk dipahami.<sup>6</sup> Dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah media *Geoboard*/papan berpaku. *Geoboard* adalah alat bantu dalam mengajarkan konsep geometri, seperti konsep bangun datar, konsep keliling bangun datar, dan menghitung serta menentukan luas sebuah bangun datar.<sup>7</sup>

Cara pembuatan *Geoboard* yaitu potong dua buah tripleks berukuran sama, tempelkan kedua tripleks tersebut dengan menggunakan lem kayu, sesudah kering lalu ampelas pinggiran triplek tersebut supaya halus, sesudah diampelas lalu warnai dengan menggunakan

---

<sup>2</sup>) Solihatin, Etin & Raharjo. 2009. *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara. Hal 4

<sup>3</sup>) Nugroho, U *et.al.* 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berorientasi Keterampilan dan Proses*. 5 (1): 108

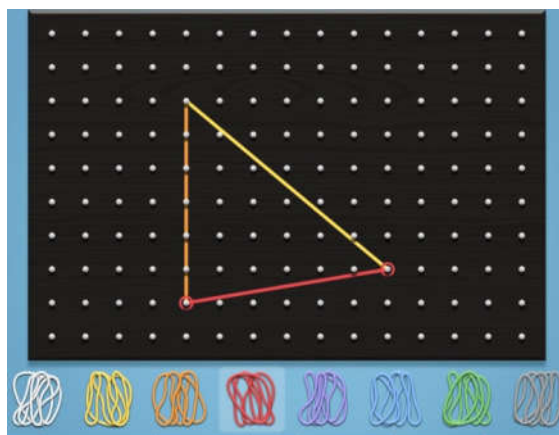
<sup>4</sup>) Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning :Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo. Hal 23-25

<sup>5</sup>) Slavin . 1995. *Cooperative Learning, Theory and Practice 4th edition*. Allyn and Bacon Publishers. Hal.71

<sup>6</sup>) Lastrijanah, *et al.* 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

<sup>7</sup>) Lastrijanah, *et al.* 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

pilok. Setelah cat pilok kering, buatlah persegi kecil berukuran serupa dengan menggunakan mistar dan spidol, kemudian tancapkan paku-paku yang telah disediakan tepat di setiap pertemuan garis.<sup>8</sup>



**Gambar 2**  
**Media Geoboard.<sup>9</sup>**

Kelebihan *Geoboard*/Papan Berpaku sebagai berikut:<sup>10</sup>

- a. Bentuknya sederhana sehingga mudah pembuatannya
- b. Lebih ekonomis karena biayanya murah dan dapat digunakan berkali-kali
- c. Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh
- d. Terdapat unsur bermain dalam penggunaannya karena dapat digunakan untuk membentuk macam-macam bangun datar dengan permainan karet gelang.

Manfaat dari alat peraga *geoboard* (papan berpaku) yaitu :

- a. Guru dapat dengan cepat menunjukkan bermacam-macam bentuk geometri, seperti segitiga, persegi panjang, persegi, layang-layang dan lain-lain.
- b. Dengan papan paku juga dapat dicari keliling dan luas dari bangun tersebut.

---

<sup>8</sup>) Lastrijanah, et al. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

<sup>9</sup>) Winasis, Depi Dwi. 2012. *Alat Peraga Geoboard*. <http://coretantangann.blogspot.co.id/2012/04/alat-peraga-papan-berpaku-geoboard.html>. ( Diakses 23 Januari 2018)

<sup>10</sup>) Depi, Dwi Winasis. 2012. *Alat Peraga Papan Berpaku*. Diakses dari <http://coretantangann.blogspot.com/2012/04/alat-peraga-papan-berpaku-geoboard.html>. ( Diakses pada 17 Januari 2018 )

- c. Siswa dapat lebih mudah membentuk geometri tanpa memerlukan waktu yang lama.<sup>11</sup>

Pemahaman dapat didefinisikan sebagai ukuran kualitas dan kuantitas hubungan suatu ide dengan ide yang telah ada. Tingkat pemahaman bervariasi. Pemahaman bergantung pada ide yang sesuai yang telah dimiliki dan tergantung pada pembuatan hubungan baru antara ide.<sup>12</sup> Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami atau cara mempelajari baik-baik supaya paham dengan beberapa pengetahuan.

Sejalan dengan hal di atas mengungkapkan bahwa, pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.<sup>13</sup>

Konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan ketrampilan.<sup>14</sup> Pemahaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembedaan suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika. Sedangkan pembinaan ketrampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan ketrampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan gabungan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan campuran (*mix method*). Jenis Penelitian ini yaitu Tindakan Kelas yang bersifat kolaboratif *participant*, kerjasama yang

---

<sup>11</sup> ) Winasis, Depi Dwi. 2012. *Alat Peraga Geoboard*. <http://coretantangann.blogspot.co.id/2012/04/alat-peraga-papan-berpaku-geoboard.html>. ( Diakses 23 Januari 2018)

<sup>12</sup>) Walle, John A Van De. 2006. *Sekolah Dasar dan Menengah Matematika Pengemabangan Pengajaran*. Terjemahan oleh Suyono. Jakarta : Erlangga, hal 26

<sup>13</sup>) Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas, hal 2

<sup>14</sup>) Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, hal 2

dilakukan oleh peneliti dengan praktisi lapangan. Penelitian dilakukan di MI Wahid Hasyim Gondanglegi Wetan.

Desain penelitian menggunakan model model Kemmis dan Mc. Taggart yang merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperlihatkan Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).<sup>15</sup>

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pengujian tes kognitif dan psikomotorik. Tes kognitif untuk mengukur kemampuan pemahaman tentang konsep dan materi yang diajarkan, sedangkan pengujian psikomotorik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk soal cerita.

## **PEMBAHASAN**

Kegiatan pertama dalam penelitian ini disebut dengan pra tindakan. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas, tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran umum mengenai proses pembelajaran matematika di dalam kelas. selanjutnya guru kelas juga menunjukkan beberapa dokumen berupa RPP, buku ajar dan data nilai siswa. Dari hasil observasi tersebut peneliti mencoba menganalisis kesulitan sekaligus mencari solusi untuk pembelajaran yang akan dilakukan.

Untuk mendukung hasil wawancara dengan guru kelas, peneliti melakukan tes kepada siswa. Dari hasil tes tersebut diperoleh rata-rata nilai siswa adalah 59. Dari rata-rata tersebut tercatat ada 48% dari 23 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Setelah dilakukan analisa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep keliling dan luas dari segitiga, persegi, dan persegi panjang.

Tahap selanjutnya adalah Siklus I, dalam siklus ini ada 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam tahap perencanaan peneliti mulai menyusun RPP dengan menggunakan media *geoboard* (papan berpaku) melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Divisions*) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Selanjutnya peneliti juga menyiapkan lembar observasi guna mengetahui kegiatan siswa dalam proses pembelajaran.

---

<sup>15</sup>)Kusuma, Wijaya& Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks. Hal.20

Tahap pelaksanaan tindakan dalam siklus I dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Diawal pembelajaran guru memberikan penjelasan terkait dengan materi yang akan dipelajari, selanjutnya guru memeriksa kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan mengulang kembali materi prasyarat yang sudah dipelajari sebelumnya.

Dalam kegiatan inti, pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk kelompok yang masing-masing kelompok terdiri 4 -5 orang. Guru menjelaskan petunjuk penggunaan *geoboard*. Setelah dipastikan siswa memahami bagaimana penggunaan *geoboard*, guru mempersilahkan siswa untuk mulai menggunakan *geoboard*. Setelah semua siswa mencoba menggunakan *geoboard*, dan dianggap sudah bisa, guru mempersilahkan siswa untuk maju mencoba mengerjakan soal dan memberikan penjelasan terkait jawaban yang diberikan. Selanjutnya siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan bimbingan guru.

Kegiatan penutup dalam pembelajaran, guru melakukan evaluasi dengan memberikan tes tulis tentang keliling dan luas bangun datar (segitiga, persegi dan persegi panjang). Alam tes tersebut selain soal untuk tes kognitif, juga disertakan soal untuk tes psikomotorik.

Setelah tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi dan refleksi. Setelah dilakukan observasi dengan melihat hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, siswa menjadi lebih aktif, namun demikian ada beberapa siswa yang belum bisa menggunakan media karena keterbatasan media dan waktu. Hasil tes juga menunjukkan adanya peningkatan dari hasil tes sebelum tindakan. Sehingga berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan pada siklus kedua.

Pada perencanaan siklus II, peneliti tetap menggunakan media *geoboard*, peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sekaligus menyusun lembar observasi kegiatan pembelajaran. Namun dalam siklus II ini peneliti menyiapkan media untuk setiap kelompok, hal ini dilakukan untuk memaksimalkan penggunaan media.

Pelaksanaan tindakan pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan guru mencoba mengingatkan



kembali materi sebelumnya, hal ini dilakukan untuk mengecek kesiapan siswa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan peneliti dan observer selama pelaksanaan pembelajaran telah menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya, hal dapat dilihat dari lembar observasi siswa dan hasil evaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah siswa tuntas belajar, dari prasiklus ke siklus I terjadi peningkatan sebanyak 8 % atau 2 siswa, karena dirasa belum mencapai keberhasilan penelitian dilanjutkan ke siklus II dan terjadi peningkatan kembali sebanyak 21 % atau 6 siswa. Hasil evaluasi siswa tuntas belajar, dari prasiklus 47,8 % atau 11 siswa, pada siklus I naik menjadi 56,65 % atau 13 siswa dan pada siklus II naik menjadi 82,60 %. dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai.

Dalam penelitian terdapat beberapa kelemahan pembelajaran kooperatif tipe STAD ( *Student Teams Achievement Teams* ) antara lain, terdapat kelompok yang tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan peneliti dikarenakan anggota kelompok tidak aktif, ada juga siswa belum memahami konsep luas dan keliling sehingga membutuhkan bantuan kelompok lain untuk menjelaskan tentang konsep keliling dan luas. Hal ini sesuai dengan pendapat Hudoyo, Herman yang mengemukakan bahwa salah satu kelemahan pembelajaran STAD ( *Student Teams Achievement Teams* ) bahwa jika anggota kelompok itu tidak ada yang pandai, maka tidak akan menghasilkan sesuatu sehingga dengan demikian proses belajar menjadi tidak efektif.

Suasana dalam kelas kurang kondusif, sebagian siswa kelas IVB MI Wahid Hasyim tidak sabar ingin maju ke depan dan ada juga yang ngobrol dengan temannya. Kelemahan ini menyebabkan, masih adanya siswa yang belum tuntas belajar. Hal ini dapat terlihat dari lembar observasi dan hasil evaluasi. Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan sebanyak 13 siswa atau 43,35 % dan pada siklus II sebanyak 17,4 % siswa belum tuntas belajar. Siswa yang belum tuntas belajar tersebut ada 4 siswa, dua diantaranya memang belum dapat memahami konsep sedangkan siswa yang bernama Nazilatur Rohma dan M. Ri'an Wahyu M. memang membutuhkan perhatian khusus, mengingat siswa tersebut tergolong siswa berkebutuhan khusus dan siswa yang hiperaktif.

Adapun penilaian hasil evaluasi siswa dapat digambarkan pada table berikut ini

**Hasil Evaluasi Siswa Kelas IVB**

Keterangan	Pra Siklus	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
Peserta didik yang tuntas	11	13	19
Peserta didik yang belum tuntas	12	10	4
Rata-rata Nilai	59,13	68,3	77, 54
Persentase Ketuntasan	47,8 %	56,65 %	82,60 %
Presentase Belum Tuntas	51,2 %	43,35 %	17,4 %

Dengan dilakukannya serangkaian tindakan kegiatan pembelajaran melalui model *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Teams*), dapat digunakan dalam materi keliling dan luas bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil test siswa dari setiap siklusnya.

selain penerapan model *cooperative learning* tipe STAD (*Student Teams Achievement Teams*), penggunaan media *geoboard* juga sangat membantu siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran dipilih karena siswa masih dalam tahap pembelajaran operasional konkret, selain itu media juga dapat membantu siswa untuk memahami teori yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan Lastrijanah yang menyatakan bahwa media dalam belajar berfungsi sebagai benda pendamping dimana berfungsi untuk menerjemahkan teori yang abstrak sehingga mudah untuk dipahami.<sup>16</sup>

Dengan beberapa kelebihan yang dimiliki *geoboard*, yaitu (1) Bentuknya konkret dan sederhana, peneliti dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media *geoboard*. (2) Lebih ekonomis, bahan dan alat produksinya relatif murah sehingga semua peneliti dapat

---

<sup>16)</sup> Lastrijanah, et al. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. *Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. Vo.4, No.2

membuatnya dan dapat digunakan berulang-ulang. (3) Kelebihan yang lain terdapat unsur bermain, dalam menggunakan media selain bermain dan siswa dapat memahami konsep keliling dan luas. Media *geoboard* sangat membantu siswa dalam memahami konsep keliling dan luas dan hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi selanjutnya yang berhubungan dengan konsep keliling dan luas.

Perlunya menguasai konsep awal untuk memahami konsep selanjutnya, hal ini sesuai dengan teori *cognitive Taxonomy Bloom*, pemahaman siswa yang dimaksud adalah pemahaman siswa yang menerminkan domain terhadap suatu konsep matematika. Pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media *Geoboard* didapatkan fakta bahwa perolehan hasil evaluasi siswa meningkat dan secara klasikal sebanyak 82,60 % telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian penggunaan media *Geoboard*, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari konsep keliling dan luas. Sebagaimna yang telah dikemukakan oleh Lastrijanah bahwa *Geoboard* adalah alat bantu dalam mengajarkan konsep geometri, seperti konsep bangun datar, konsep keliling bangun datar, dan menghitung serta menentukan luas sebuah bangun datar.<sup>18</sup> dan telah sesuai dengan pendapat Hidayat sholeh pemahaman adalah kemampuan untuk memberi arti pada suatu objek atau subyek pembelajaran.<sup>19</sup>

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media *geoboard* (papan berpaku) melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar. Media *geoboard* (papan berpaku) merupakan pengembangan dari papan yang biasa digunakan oleh guru. Dalam hal ini papan tersebut dikembangkan menjadi sebuah media yang dapat digunakan oleh siswa secara langsung. Papan tersebut dilengkapi dengan garis, dan paku. Sedangkan untuk membuat pola bangun datar siswa dapat menggunakan tali atau karet sehingga mengurangi penggunaan kapur, serta dapat dengan mudah dibentuk dan diubah ukurannya.

---

<sup>17</sup>) Gunawan, Imam, dkk. *Taksonomi Bloom Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*, diakses tanggal 16 Januari 2017

<sup>18</sup>) Lastrijanah, et al. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hal Belajar Siswa. Effect od Geoboard Learning Media to Student Learning Results*. No.4, No.2

<sup>19</sup>) Hidayat, Sholeh. 2015. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset

Penelitian ini tentunya masih banyak kekurangan dan perlu pengembangan. Oleh sebab itu bagi peneliti yang akan datang dapat mengembangkan media serta melengkapi dengan petunjuk penggunaannya sehingga akan memudahkan siswa. Selain itu media juga bisa diperkecil sesuai dengan kebutuhan siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, cet 1: Jakarta: Kencana, 2008
- Tim Pengembang Buku Panduan Skripsi. 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat*. Malang: Raden Rahmat Pers.
- Markaban. 2008. *Model Pembelajaran Terbimbing pada pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Kependidikan Matematika
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif progresif*. Jakarta: Prenadia Media
- Sanjaya, W. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktek Pengembangan*. Jakarta: Teori dan Praktek Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenada Media.