

Pengembangan Media Pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bendungan 1 Tahun 2025

Amadia Prasetya ✉, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ita Kurnia, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Rian Damariswara, Universitas Nusantara PGRI Kediri

✉ amasetiya3007@gmail.com

Abstract: *Kaseba (Multi-sided Bag) learning media is a media that can be used to improve student learning outcomes in Mathematics subjects on flat shapes. The purpose of this development research is to determine the validity, practicality, and effectiveness of Kaseba (Multi-sided Bag) learning media to improve learning outcomes on flat shapes in grade IV students of SD Negeri Bendungan 1 in 2025. The research method used in this research and development is R&D (Research and Development). The media developed through the validation stage of media experts and material experts. It can be seen that the media is suitable for use, because it obtained a score of 87,5% with very valid criteria. The results of the practicality of the teacher response questionnaire with a score of 94% with very practical criteria. The results of the practicality of the student response questionnaire got a score of 90% with very practical criteria. So that the Kaseba learning media can be said to be practical. The pretest score obtained an average of 55.93 and the posttest score obtained an average of 91.43. So that the N-Gain value was obtained of 0.8111 with high criteria. So Kaseba learning media can be said to be effective.*

Keywords: *Learning Media, Learning Outcomes, Planar Shapes.*

Abstrak: Media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) merupakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Media yang dikembangkan melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi. Dapat diketahui bahwa media layak digunakan, karena memperoleh skor 87,5% dengan kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan dari angket respon guru dengan skor 94% dengan kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan dari angket respon siswa mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga media pembelajaran Kaseba dapat dikatakan praktis. Nilai pretest memperoleh rata-rata 55,93 dan nilai posttest memperoleh rata-rata 91,43. Sehingga didapatkan hasil nilai N-Gain sebesar 0,8111 dengan kriteria tinggi. Sehingga media pembelajaran Kaseba dapat dikatakan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Bangun Datar.



PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 ini kita perlu mengembangkan ilmu pengetahuan pada aspek pendidikan (Alfiana & Najicha, 2022). Pendidikan yang bermutu dapat dihasilkan dari peningkatan proses pembelajaran dan pemanfaatan sarana prasarana (Mokalu, et al., 2022). Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2022 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan seseorang dapat menuntut ilmu yang merupakan wujud dari proses belajar.

Proses belajar pada seseorang juga tidak luput dari kemampuan kognitifnya. Menurut Jerome Bruner, perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan dari caranya melihat kondisi lingkungan. Urutan dari tiga tahapan tersebut adalah tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik (Lastini, et al., 2024). Saat belajar seseorang memerlukan waktu, sehingga pembelajaran terutama penemuan harus diterapkan sampai batas-batas tertentu yaitu dengan mengarahkan pada satu struktur bidang studi (Buto dalam Lastini, et al., 2024).

Suatu pembelajaran akan menemui keberhasilan apabila siswa diberi suatu alat peraga, salah satunya ialah memanipulasi objek dengan menggunakan media pembelajaran (Huda & Susdarwono, 2023). Pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dan pendidik menggunakan teori belajar untuk mencapai keberhasilan belajar. Hal ini berlaku pada pembelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang membahas tentang pola atau keteraturan dan tingkatan (Betasari, 2020).

Media pembelajaran ialah segala hal yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi ke penerima informasi. Pemberi informasi ialah guru dan penerima informasi adalah siswa. Adanya media pembelajaran berfungsi untuk menstimulasi siswa agar dapat mengikuti pembelajaran yang utuh dan bermakna (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar dan mengajar yang merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025. Dengan adanya media Kaseba diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat pada materi bangun datar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). *Research and Development* ialah suatu proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah proses pengembangan produk pendidikan yang dapat dieksplorasi menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) (Rohaeni, 2020).

Tahapan dari model pengembangan ADDIE ialah *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Rayanto, 2020). Penelitian ini menggunakan dua instrumen pengumpulan data yaitu angket dan tes. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 5 Juni 2025. Subyek dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang mencakup hal-hal di bawah ini:

1. Kevalidan Media Pembelajaran Kaseba

Kevalidan media pembelajaran Kaseba diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi

TABEL 1. Lembar angket validasi ahli media

Aspek	Indikator	Skor					Persentase Skor
		5	4	3	2	1	
Tampilan isi	Perpaduan warna	✓					86%
	Ukuran tulisan	✓					
	Bentuk tulisan	✓					
	Kesesuaian ukuran elemen		✓				
	Variasi ukuran elemen	✓					
	Kesesuaian warna elemen		✓				
	Kerapian media	✓					
Penggunaan	Mudah disimpan			✓			
	Kemudahan navigasi			✓			
	Kejelasan petunjuk	✓					
Pembelajaran	Belajar menjadi menarik			✓			
	Mudah dipahami		✓				
	Memudahkan guru	✓					

TABEL 2. Lembar angket validasi ahli materi

Aspek	Indikator	Skor					Persentase Skor
		5	4	3	2	1	
Aspek pendahuluan	Materi sesuai CP dan ATP		✓				89%
	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓					
	Tidak memiliki aspek yang menyimpang		✓				
Isi	Kebenaran materi		✓				
	Kelengkapan materi		✓				
	Materi berurutan		✓				
	Penulisan mudah dipahami		✓				
Pembelajaran	Kejelasan penggunaan bahasa	✓					
	Ketepatan langkah pembelajaran	✓					
	Bahasa yang digunakan sesuai perkembangan anak	✓					
	Ketepatan waktu yang digunakan		✓				
	Adanya evaluasi bagi peserta didik	✓					
	Mempermudah guru	✓					

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Kaseba

Kepraktisan media pembelajaran Kaseba diperoleh dari angket respon guru dan siswa.

TABEL 3. Angket respon guru

Aspek yang Dinilai	Skor					Persentase Skor
	5	4	3	2	1	
Materi dalam media sesuai CP	2					86%

dan ATP		
Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	
Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami	1	1
Media Kaseba dapat digunakan sesuai materi yang dijelaskan	2	
Keefektifan sumber belajar	1	1
Desain Kaseba sesuai dengan perkembangan anak		2
Ketepatan waktu yang digunakan	1	1
Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran	2	

TABEL 4. *Angket respon siswa*

Aspek yang Dinilai	Persentase Skor
Saya menyukai media Kaseba	90%
Media Kaseba bermanfaat untuk membantu saya belajar bangun datar	
Pembelajaran matematika menggunakan media Kaseba membuat saya lebih aktif belajar	
Pembelajaran matematika menggunakan media Kaseba membuat saya lebih semangat belajar	
Pembelajaran matematika menggunakan media Kaseba membuat saya termotivasi belajar	
Penyajian media Kaseba sangat membantu dalam memahami materi bangun datar	
Melalui media Kaseba saya berani mengemukakan pendapat	
Warna yang digunakan pada media Kaseba menarik	
Model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	

3. Keefektifan Media Pembelajaran Kaseba
Keefektifan media pembelajaran Kaseba diperoleh dari nilai pretest dan posttest siswa.

TABEL 5. *Nilai pretest dan posttest siswa*

Nama	Hasil Pretest	Hasil Posttest
AWR	70	100
AAHP	43	86
ADW	56	85
AKEP	65	90
ANK	71	90
AID	32	90
ASVK	69	95
BFR	64	86
BCL	56	88
DDA	60	85
DBDR	50	92
DMFAH	51	85
GS	55	95
HFR	55	92
HCC	62	100
MAFN	30	95
MFW	65	90

MYKA	70	100
MRA	35	83
MRYP	58	100
NFAY	41	92
QSAS	45	95
RFP	56	90
RSM	44	88
SED	35	82
SHD	70	100
SLBM	85	100
SSR	70	95
ST	55	89
YAR	60	85
Jumlah	1678	2743
Rata-rata	55,93	91,43

PEMBAHASAN

Hasil uji kevalidan diperoleh dari gabungan hasil penilaian validator materi dan validator media. Berikut ini merupakan nilai rata-rata yang diperoleh.

$$V = \frac{Va1 + Va2}{2} = \frac{89\% + 86\%}{2} = \frac{175\%}{2} = 87,5\%$$

Dari hasil yang diperoleh dari rata-rata hasil validator materi dan media yaitu 87,5%, maka media Kaseba dapat dikatakan valid dan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar.

Berdasarkan hasil kepraktisan tersebut maka nilai kepraktisan media pembelajaran Kaseba dari angket respon guru adalah 94% dengan kriteria sangat praktis dan bisa digunakan tanpa adanya perbaikan. Berdasarkan hasil kepraktisan tersebut maka nilai kepraktisan media pembelajaran Kaseba dari angket respon siswa adalah 90% dengan kriteria sangat praktis dan bisa digunakan tanpa adanya perbaikan.

Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest maka diketahui hasil rata-rata penilaian pretest adalah 55,93. Sedangkan hasil rata-rata penilaian posttest adalah 91,43. Hasil yang diperoleh dapat diartikan bahwa nilai posttest lebih besar dari pretest yaitu $91,43 > 55,93$. Ketuntasan klasikal memperoleh nilai 100%, maka media Kaseba dapat digunakan untuk proses pembelajaran materi bangun datar kelas IV. Dari hasil uji N-Gain uji skala luas diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,8111 dengan kriteria tinggi. Sehingga media pembelajaran Kaseba dapat dikatakan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: 1) Media pembelajaran Kaseba valid dan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan; 2) Media pembelajaran Kaseba praktis dan dapat digunakan tanpa adanya perbaikan; 3) Media pembelajaran Kaseba efektif.

Media pembelajaran Kaseba diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bangun datar dan membantu siswa dalam memahami materi bangun datar. Bagi peneliti lain diharapkan dapat melakukan pengembangan dengan cakupan materi yang lebih luas dan lebih muntakhir.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alfiana, H. N., & Najicha, F. U. (2022). Krisis identitas nasional sebagai tantangan generasi muda di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan*, 9(1).
2. Betasari, H. M. (2020). Use of Flat Up Learning Media Improves Learning Outcomes. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, pp. 1541-1546).
3. Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahp, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei). Tahta Media Group.
4. Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan antara teori perkembangan kognitif Piaget dan teori belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54-66.
5. Lastini, F., Haryanti, S., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Implementasi teori perkembangan kognitif bruner pada pembelajaran matematika tentang perkalian di kelas ii sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 478-494.
6. Moku, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan teori belajar dengan teknologi pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475-1486.
7. Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106-121.
8. Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
9. Rindayati, E., Putri, C. A. D., & Damariswara, R. (2022). Kesulitan calon pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran pada kurikulum merdeka. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 18-27.
10. Rohaeni, S. (2020). pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130.