

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KASEBA  
(KANTONG SEGI BANYAK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATERI BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IV SD  
NEGERI BENDUNGAN 1 TAHUN 2025**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah  
Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

**AMADIA PRASETIYA**

NPM: 2114060229

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2025

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

**AMADIA PRASETIYA**  
NPM: 2114060229

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KASEBA  
(KANTONG SEGI BANYAK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATERI BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IV SD  
NEGERI BENDUNGAN 1 TAHUN 2025**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 2 Juli 2025

PEMBIMBING I



**ITA KURNIA, M.Pd**  
NIDN. 0701128306

PEMBIMBING II



**RIAN DAMARISWARA, M.Pd**  
NIDN. 0728129001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**AMADIA PRASETIYA**  
NPM: 2114060229

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KASEBA  
(KANTONG SEGI BANYAK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR MATERI BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IV SD  
NEGERI BENDUNGAN 1 TAHUN 2025**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 17 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd
3. Penguji II : Rian Damariswara, M.Pd



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. AGUS WIDODO, M.Pd**  
NIP. 196908241994031001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Amadia Prasetya  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung/ 30 Juli 2002  
NPM : 2114060229  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2025

Yang Menyatakan



*Amadia Prasetya*  
**AMADIA PRASETIYA**  
NPM: 2114060229

**Motto :**

*Sejatining urip iku urup*

(Filosofi Jawa)

Kupersembahkan karya ini untuk:

**Seluruh orang yang saya cintai dan yang telah mendukung saya sampai saat ini.**

## RINGKASAN

**AMADIA PRASETIYA** : Pengembangan Media Pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bendungan 1 Tahun 2025, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025

Kata Kunci : Media pembelajaran, hasil belajar, bangun datar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi peneliti, bahwa pembelajaran Matematika materi bangun datar di SD Negeri Bendungan 1 masih didominasi pada peran guru dan tidak adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai KKTP. Mengetahui hal ini penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu Kaseba (Kantong Segi Banyak) sebagai media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar. Tujuan penelitian 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.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa SD kelas IV. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kevalidan, angket kepraktisan, pretest, dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut. 1) uji kevalidan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran Kaseba, 2) uji kepraktisan dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Kaseba, 3) Uji keefektifan dengan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran Kaseba

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 0,81 dengan kriteria tinggi. Sehingga media pembelajaran Kaseba dapat dikatakan efektif. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) dikatakan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KASEBA (KANTONG SEGI BANYAK) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI BENDUNGAN 1 TAHUN 2025”** ini ditulis guna memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Bapak Agus Widodo selaku Dekan FKIP yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada mahasiswa.
4. Ibu Ita Kurnia, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberikan dukungan dan pengarahan kepada mahasiswa.
5. Bapak Rian Damariswara, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan dukungan dan pengarahan kepada mahasiswa.
6. Laras dan Bella yang senantiasa kebersamai dalam penelitian ini.
7. Perusahaan Otobus (PO) Harapan Jaya dan Bagong yang turut kebersamai penulis saat pulang dan pergi.
8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada orang tua, teman-teman, dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur, sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samodra luas.

Kediri, 17 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Amadia Prasetiya', with a long horizontal line extending to the right from the end of the signature.

**AMADIA PRASETIYA**  
NPM: 2114060229

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>RINGKASAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B.Identifikasi Masalah .....	8
C.Batasan Masalah .....	9
D.Rumusan Masalah .....	9
E.Tujuan Pengembangan .....	10
F.Manfaat .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.Landasan Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.Hasil Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.Karakteristik Siswa Kelas IV SD .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6.Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7.Kaseba .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
8.Pembelajaran Matematika .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

9.Materi Bangun Datar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.Kerangka Berfikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.Model Pengembangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.Prosedur Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.Desain Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D.Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E.Teknik Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F.Teknik Analisis Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G.Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.Data Produk Hasil Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.Data Uji Coba.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D.Kajian Produk Akhir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2. 1 Capaian Pembelajaran Matematika Fase B.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 1 Kisi-kisi Validasi Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 3 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 4 Hasil Uji Validitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 5 Instrumen Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 1 Desain Media Kaseba .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 4 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 6 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 7 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Terbatas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 8 Hasil Angket Respon Guru Uji Skala Luas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 9 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Uji Skala Luas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 10 Hasil Angket Respon Siswa SDN Bendungan 1..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 11 Hasil Angket Respon Siswa SDN Macanbang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4. 12 Hasil Nilai Pretest dan Posttest SDN Bendungan 1 ... **Error! Bookmark not defined.**

4. 13 Hasil Nilai Pretest dan Posttest SDN Macanbang **Error! Bookmark not defined.**

4. 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2. 1 Bangun Datar Segi Banyak Beraturan ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 2 Bangun Segi Banyak tak Beraturan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 3 Bukan Bangun Segi Banyak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 4 Segitiga Sama Kaki .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 5 Segitiga Sama Sisi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 6 Segitiga Sembarang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 7 Segitiga Lancip .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 8 Segitiga Siku-Siku .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 9 Segitiga Tumpul.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 10 Jajar Genjang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 11 Persegi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 12 Persegi Panjang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 13 Belah Ketupat.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 14 Layang-layang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 15 Trapesium .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. 16 Segiempat Sembarang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 1 Model Pengembangan ADDIE .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 2 Media Pembelajaran Kaseba.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 3 Stik Bangun Datar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 4 Kerangka Bangun Datar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 1 Hasil <i>Need Assessment</i> Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 2 Hasil <i>Need Assessment</i> Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 3 Saran dan Komentar Validator Ahli Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. 4 Saran dan Komentar Validator Ahli Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4. 5 Hasil Uji N-Gain Uji Coba Terbatas.....**Error! Bookmark not defined.**

4. 6 Hasil Uji N-Gain Uji Skala Luas .....**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Pengajuan Judul .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Surat Izin Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Surat Keterangan Pemanfaatan Media di Sekolah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Berita Acara Bimbingan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Need Assessment dan Lembar Wawancara Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. Need Assessment Siswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
7. Perangkat Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
8. Lembar Validasi Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
9. Lembar Validasi Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
10. Angket Respon Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
11. Angket Respon Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
12. Pretest dan Posttest Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
13. Surat Keterangan Bebas Plagiasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
14. Nilai Ulangan Harian Materi Bangun Datar ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
15. Dokumentasi Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada abad ke-21 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). Tahap enaktif adalah tahap seseorang melakukan kegiatan dalam rangka memahami lingkungan sekitarnya dimana tahap ini berlangsung pada usia 0-3 tahun. Pada tahap enaktif, siswa akan berperan dalam memanipulasi objek seperti menyentuh dan memegang. Tahap ikonik adalah tahap dimana seseorang mempelajari objek melalui suatu gambar atau visualisasi verbal dimana tahap ini berlangsung pada usia 3-8 tahun. Tahap simbolik adalah tahap dimana siswa mampu memahami simbol dan konsep serta memiliki ide atau gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam bahasa dan logika. Pada tahap ini siswa sudah mampu memanipulasi simbol dari suatu objek tertentu dimana tahap ini berlangsung pada usia 8 tahun ke atas (Purnomo, 2022). 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). Tahapan belajar dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 ialah proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Sagala & Syaiful pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar sebagai penentu utama keberhasilan pendidikan (dalam Rusmana, 2020). 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). Menurut Tampubolon Matematika mempelajari tentang keteraturan, tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis, berstruktur dan sistematis (2021). Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang objek kajiannya bersifat abstrak sehingga memerlukan penalaran deduktif untuk memahaminya (Juwantara, 2019). Matematika memiliki kajian yang abstrak sehingga memerlukan benda nyata atau konkret untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika itu sendiri.

Permendikbud Nomor 36 tahun 2018 menyatakan tujuan mata pelajaran Matematika di sekolah untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah diantaranya agar peserta didik dapat: (1) Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada. (2) Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam

penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah. (3) Mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti Matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Tujuan pembelajaran Matematika yang terkandung dalam Permendikbud no 22 tahun 2016 meliputi: (1) Memahami konsep, menjelaskan serta menerapkan konsep secara akurat, tepat dan efisien, (2) Menalar, merumuskan serta mengembangkan pola sifat Matematika dalam Menyusun argumen dan pernyataan, (3) Memecahkan masalah Matematika, (4) mengkomunikasikan argumentasi serta gagasan ke dalam bahasa yang lain. Melalui pembelajaran Matematika peserta didik memiliki minat, mempunyai hal-hal yang berkaitan dengan matematika, dan mampu menerapkannya dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari (Hidayat, 2019). Sejalan dengan tujuan pembelajaran Matematika tersebut, maka pembelajaran matematika harus direalisasikan dengan efektif dan sesuai dengan tingkat pengetahuan siswa pada setiap fase (Muna & Fathurrahman, 2023).

Saat menduduki bangku sekolah dasar, siswa terbagi menjadi 3 fase yaitu fase A, B, dan C. Siswa yang duduk di kelas IV termasuk dalam fase B. Pada mata pelajaran Matematika fase B terdapat materi bangun datar. Capaian pembelajaran dari materi ini adalah peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segi banyak). Siswa yang duduk di kelas IV termasuk dalam tahap simbolik. Pada tahap ini siswa dapat memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan abstrak (Hatip & Setiawan, 2021). Dalam pembelajaran Matematika pada tahap ini memerlukan konsep yang bermakna. Tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengetahui pengaplikasian di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Matematika harus dimulai dari benda-benda konkret (Ardika & Tampubolon, 2015).

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 6 di SD Negeri Bendungan 1 pada tanggal 14 Agustus sampai 2

Desember 2023, ditemukan beberapa permasalahan proses pembelajaran di kelas IV pada materi bangun datar. Saat observasi pertama diperoleh guru kelas IV kurang memaksimalkan proses pembelajaran pada materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 mengalami kesusahan dalam memahami materi bangun datar. Hal ini berpengaruh kepada hasil pembelajaran dimana nilai anak tidak mencapai KKTP yang telah ditentukan. Dari permasalahan ini, maka dilanjutkan observasi kedua di sekolah yang sama dan di kelas yang sama dengan murid yang berbeda, yaitu di kelas IV SD Negeri Bendungan 1.

Observasi kedua dilaksanakan pada tanggal 1 November 2024. Berdasarkan hasil observasi, Ibu Minarsih, S.Pd. selaku Guru kelas IV belum memaksimalkan pembelajaran materi bangun datar dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Pembelajaran di kelas hanya memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran yang konkret. Hal ini disebabkan oleh keadaan sekolah, dimana wifi yang tersedia tidak sampai di ruang kelas IV dan di sekolah siswa tidak diperbolehkan untuk membawa gadget. Wifi berpusat pada ruang guru yang jaraknya jauh dari ruang kelas IV. Namun, guru juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran konkret untuk pembelajaran di kelas, sehingga belum memenuhi tujuan pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar.

Setelah observasi dilakukan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan wawancara kepada Guru kelas IV SD Negeri Bendungan 1 pada tanggal 2 November 2024. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, didapatkan bahwa guru hanya mengajar menggunakan buku cerdas tangkas. Guru tidak menggunakan sumber belajar selain dari buku tersebut dan mengajar sesuai panduan yang telah tertera pada buku tersebut. Untuk membuat media pembelajaran, terkadang guru memikirkan biaya yang akan dikeluarkan dan beliau tidak yakin anak-anak akan menyukainya. Keraguan seperti ini menjadikan guru sering tidak menggunakan media pembelajaran

dalam mengajar. Hal ini menyebabkan anak belajar tidak sesuai minat dan kebutuhan gaya belajarnya. Hasil belajar siswa pada materi bangun datar juga menunjukkan nilai yang kurang dari KKTP, sehingga terkadang guru juga perlu melakukan remedi untuk mencapai nilai yang diinginkan.

Siswa diberikan angket pada tanggal 15 November 2024. Berdasarkan angket yang dilakukan diperoleh beberapa pendapat siswa mengenai pembelajaran Matematika selama di kelas. Dari 30 siswa, 28 siswa menyatakan bahwa mata pelajaran Matematika dirasa sulit dan mereka tidak menyukainya. Sebanyak 26 siswa menyatakan bahwa mereka tertarik belajar menggunakan media konkret. Namun guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran, sehingga mereka merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Sebanyak 21 anak menyukai warna media yang mencolok dan berwarna-warni. Dari 30 siswa, sebanyak 18 anak menyatakan suka diberi tugas individu dan 12 anak menyatakan suka diberi tugas secara berkelompok. Jadi, siswa merasa bahwa Matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan mereka tertarik menggunakan media pembelajaran konkret untuk membantu mereka belajar.

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan angket dapat diketahui bahwa Guru kelas IV belum memaksimalkan pembelajaran Matematika materi bangun datar menggunakan media menarik dan konkret sehingga belum memenuhi tujuan pembelajaran Matematika dan tidak dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai atau melebihi KKTP. Guru juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan membosankan. Hal ini membuat pembelajaran anak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Tidak adanya kehadiran media pembelajaran yang konkret, menyebabkan anak dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak tanpa adanya objek nyata, maka ia akan mengalami kesulitan bahkan tidak mampu untuk menyelesaikannya dengan baik. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar anak yang kurang maksimal, terutama pada mata pelajaran matematika. Sebanyak 28 siswa menyatakan bahwa mata pelajaran Matematika dirasa sulit dan mereka tidak

menyukainya. Terutama pada materi bangun datar di kelas IV. Nilai siswa belum memenuhi kriteria yang telah ditentukan yaitu 75. Sehingga, pendidik perlu membantu siswa dalam mempelajari untuk meningkatkan hasil belajarnya. Mengingat Matematika merupakan ilmu yang berguna dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan saat observasi, wawancara guru, dan angket peserta didik, peneliti membuat inovasi media pembelajaran pada pembelajaran Matematika materi bangun datar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SD Negeri Bendungan 1 dalam memahami materi bangun datar. Solusi yang diambil peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah “Kaseba”. Kata “Kaseba” merupakan kependekan dari Kantong Segi Banyak. Media kantong dalam pembelajaran merupakan sarana gaya belajar visual peserta didik bersifat edukatif yang dikemas secara menarik dengan memiliki banyak warna dan memenuhi kevalidan sebagai pendamping proses belajar (Yulia , 2019). Kaseba memiliki tujuan untuk membantu siswa mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar, dekomposisi dan komposisi. Kaseba ini berbentuk balok dengan ukuran 50 cm x 45 cm x 15 cm. Berbahan dasar dari kayu berwarna biru untuk bagian luar dan warna abu-abu di bagian dalam.

Media Kaseba memiliki beberapa kelebihan yaitu disajikan dalam bentuk konkret. Media Kaseba berbentuk konkret sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak dari materi bangun datar. Media Kaseba memiliki warna yang menarik minat siswa dimana sisi luar berwarna biru dan sisi dalam berwarna abu-abu. Di dalam media ini terdapat komponen bangun datar yang beraneka macam bentuk dan warna. Namun media kantong terkadang rawan rusak karena disajikan secara terbuka, sehingga akan disajikan dalam bentuk box. Di dalam box ini akan tersedia kantong pada sisi depan dan sisi belakang akan digunakan untuk menyimpan bahan pendukung lainnya. Meskipun demikian media ini juga memiliki kekurangan lain yaitu berbahan dasar kayu sehingga kurang nyaman saat dibawa. Untuk mengurangi atau meminimalisir kekurangan

tersebut maka pada media Kaseba diberi sebuah gagang. Gagang ini berfungsi untuk memudahkan dalam membawa media Kaseba menggunakan tangan.

Pada temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yosiva (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papin dan Kajib pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini menghasilkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran papin dan kajib pada materi luas bangun datar di SDN 1 Kawalu. Adapun hasil penelitian ini: (1) media pembelajaran papin dan kajib layak digunakan dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat baik, ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat baik, dan validasi guru memperoleh skor rata-rata 4,875 dengan kriteria sangat baik, (2) Penilaian siswa terhadap media pembelajaran papin dan kajib memperoleh skor rata-rata 4,775 dengan kriteria sangat baik, (3) Hasil tes awal siswa memperoleh skor rata-rata 45 dan tes akhir memperoleh skor rata-rata 76,56. Jadi, media pembelajaran papin dan kajib dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi luas dan keliling bangun datar.

Penelitian mengenai media pembelajaran konkret pernah dilakukan oleh Meida Maghfiroh, Khamdun, dan Nur Fajrie (2023). Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Kapindo (Kantong Pintar Doraemon) terhadap Hasil Belajar Matematika”. Dari penelitian tersebut menunjukkan hasil pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa dimana hasil rata-rata sebelum diberi perlakuan sebesar 58,58 dan sesudah menggunakan media sebesar 82,42. Perbedaan hasil rata-rata tersebut memiliki selisih sebesar 23,84 yang menunjukkan berpengaruh cukup signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2020) berjudul “Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) pada Pembelajaran

Tematik Kelas I SD/MI” menghasilkan media pembelajaran bernama Pakapin (Papan Kantong Pintar). Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 93,125% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 93,75% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil validasi dengan praktisi pendidikan memperoleh persentase rata-rata 94,24 % dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil uji coba kelas kecil memperoleh rata-rata 85.57% dengan kriteria “sangat layak” dan uji coba kelas besar memperoleh persentase rata-rata 83,63% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga media ini layak untuk digunakan.

Dari ketiga penelitian terdahulu yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Papin dan Kajib menghasilkan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran papin dan kajib. Begitu pula dengan media pembelajaran Kapindo (Kantong Pintar Doraemon) yang berpengaruh cukup signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Media Papan Kantong Pintar (Pakapin) juga sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan media konkret dan mencapai keberhasilan yang diinginkan, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran konkret yaitu Kaseba. Pengembangan Media Pembelajaran “Kaseba” bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri Bendungan 1.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang di atas, maka dapat kita ketahui bahwa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik merasa bahwa kegiatan pembelajaran pada materi bangun datar kurang menarik.
2. Pemahaman siswa pada materi bangun datar rendah.

3. Antusiasme atau motivasi belajar siswa rendah.
4. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran pada materi bangun datar.
5. Selama proses pembelajaran yang berlangsung sebelumnya, peserta didik tidak pernah menggunakan media pembelajaran konkret.
6. Kurang adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan aspek kognitif anak usia 9-10 tahun.
7. Guru kurang memahami kebutuhan peserta didik.
8. Tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik dalam memahami materi bangun datar belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

### **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan hasil identifikasi masalah peneliti menentukan pembatasan masalah didalam penelitian yang dilakukan yaitu menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran “Kaseba” yang dapat digunakan saat pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi bangun datar untuk anak kelas IV SD.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasar identifikasi masalah di atas, peneliti mengangkat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut,

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Kaseba (Kantong Segi Banyak) untuk meningkatkan hasil belajar materi bangun datar pada siswa kelas IV SD Negeri Bendungan 1 tahun 2025.

#### **F. Manfaat**

Manfaat penelitian yang telah dilakukan dapat menambah wawasan terhadap media pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran Kaseba, yaitu sebagai berikut,

1. Manfaat teoritis

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan dapat menambah wawasan terhadap media pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran Kaseba.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar matematika.

- 2) Menghilangkan rasa bosan saat belajar.
  - 3) Mengantarkan peserta didik dalam proses belajar yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru diserap dengan baik.
  - 4) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi bangun datar.
- b. Bagi Guru
- 1) Meningkatkan kemampuan guru mengenai pengelolaan kelas saat kegiatan belajar mengajar.
  - 2) Memperluas sudut pandang guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran konkret melalui penggunaan media pembelajaran Kaseba.
- c. Bagi Lembaga
- 1) Sebagai media evaluasi terhadap kinerja sekolah dalam meningkatkan pelayanan bagi siswa.
  - 2) Sebagai sarana penentu kebijakan sekolah utamanya tentang usaha dalam meningkatkan sumber daya guru dan profesi guru.
- d. Bagi Pendidikan
- Memberikan alternatif media yang menarik untuk mempermudah penyerapan materi bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar utamanya dalam pembelajaran matematika materi bangun data.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2017). Pendekatan dan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 45-62.
- Akbar, M. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Macam-Macam Sujud Dengan Memaksimalkan Power Point Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Enrekang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Akhir, M., Agus, M., & Sanytiara, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(1), 9-16.
- Alfiana, H. N., & Najicha, F. U. (2022). Krisis identitas nasional sebagai tantangan generasi muda di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Alfina, I. (2021). *Mengupas materi dan soal bangun datar SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Andriono, R. (2021). Analisis peran etnomatematika dalam pembelajaran matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar Kabupaten Garut. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5877-5889.
- Anggraini, R. S. (2020). *Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Anisa, R., & Dewi, R. (2022). Media Promosi Kesehatan Rumah Sakit Umum Daerah Lembang. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 1919-1924.
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-12.
- Ardika, L. D., & Tampubolon, B. (2015). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Bruner Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(6).
- Arina, D.d. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 168-175
- Audina, R., & Dewi, D. F. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105364 Lubuk Rotan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Sosity*, 1(3), 147-158.

- Aulia, S., Meilani, T., & Nabillah, Z. (2022). Strawberry generation: Dilematis keterampilan mendidik generasi masa kini. *Jurnal Pendidikan*, 31(2), 237-244.
- AZIFATUROYKHAN, F. (2023). *Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Numerasi Menggunakan Tahapan Polya Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Pesantren Tinggi Darul'Ulum).
- 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).
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 37-50.
- Fadhilah, L. (2020). *Rumus Bangun Datar Sebagai Motif Batik Dalam Kain Panjang* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. *Kemenag*, 1000, 1-6.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Taqfir*, 11(1), 85-99
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1-17.
- Fitroh, S. F. (2019). Peran Orang Tua Dalam Kegiatan Parenting Guna Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Di Sekolah (Studi Kasus Pada Ibu dari Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ulil Albab Kamal). *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(1), 1-7.
- Florentino, M. (2022). Pengaruh Adat Istiadat Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota Maumere. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 246-256.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal penelitian dan pendidikan IPS*, 12(1), 14-22.
- Hamka, Y. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah pengembangan media foto materi dasar-dasar fotografi.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahp, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei). Tahta Media Group.

- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Hasanah, N., Darmayanti, R., & Sah, R. W. A. (2022). Teori Belajar Bruner dan Dienes.
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87-97.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, H. (2015). *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana.
- Herlina, N., & Lubis, E. E. (2017). *Efektivitas Komunikasi Akun Instagram@ Sumbar\_Rancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Hidayat, A. (2019, October). Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 698-705).
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan lks berbasis rme dengan pendekatan problem solving untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51-63.
- Hobri, dkk. 2022. Matematika. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, dan Teknologi.
- 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.
- Jailani, A. K., Hendra, Y., & Priyadi, R. (2020). Analisis Implementasi Fungsi Media Massa Pada Harian Serambi Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 2(2), 85-93.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Kusumawardani, N. M. D. N., Yulastini, N. K. S., Rahayu, D. S., & Sari, N. K. K. U. (2022). Pemanfaatan Jenis-Jenis Media BK di Sekolah pada Pembelajaran Daring. *Widyadari*, 23(1), 24-33.
- 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.

- Latif, Mukhtar, dkk. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Latifah, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Lestari, D. F. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 7-12.
- Maghfiroh, M., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Kapindo (Kantong Pintar Doraemon) terhadap Hasil Belajar Matematika. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1651-1659.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5482-5492.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran menerapkan inovasi pembelajaran di kelas-kelas inspiratif*. CV Kekata Group.
- Mariyati, L. I. (2017). Usia dan jenis kelamin dengan kesiapan masuk sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Psikologi UMG*, halaman (pp. 331-334).
- Mawaddah, S., & Maryanti, R. (2016). Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP dalam pembelajaran menggunakan model penemuan terbimbing (discovery learning). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Mokalu, 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.
- Mukaromah, F. R., Iriyanto, T., & Anisa, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Koper Pintar (Smart Suitcase) untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 140-146.
- Muna, I., & Fathurrahman, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Matematika di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 99-107.
- Nadila, A., Supriyono, S., & Ratnaningsih, A. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Koper Jurang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 85-92.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati, I. (2019). Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1).
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). *Belajar dan pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2022
- Permendikbud no 22 tahun 2016
- Permendikbud Nomor 36 tahun 2018
- Primaningtyas, M. (2018). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 45-68.
- PURNAMASARI, R. *Eksplorasi Etnomatematika pada Candi Cetho pada Kajian Bangun Datar Kelas IV Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).
- Purnomo, F. S. (2022). Teori belajar Bruner dan keterampilan membaca pemahaman. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46-50.
- Puspitasari, E., & PIAUD, M. (2018). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Din*. Guepedia.
- Rahman, A. (2021). Pengaruh perhatian orang tua dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 171-180.
- Ramdani, D., Supriatna, E., & Yuliani, W. (2023). Validitas dan reliabilitas angket kematangan emosi. *FOKUS: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 6(3), 232-238.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riyadi, L., & Budiman, N. (2023). Capaian pembelajaran seni musik pada Kurikulum Merdeka sebagai wujud merdeka belajar. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 5(1), 40-50.
- Rohaeni, S. (2020). pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122-130.

- Rudyanto, H. E., & Retnoningtyas, W. A. (2018). Integrasi nilai-nilai karakter melalui pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 1*, 34-43.
- Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika, 2*(1a).
- Safitri, S. A. N., Rijanto, T., Ningrum, L. E. C., & Fransisca, Y. PENGEMBANGAN E-MODUL SEBAGAI MEDIA BELAJAR PADA MATERI PEMROGRAMAN DASAR BAHASA C UNTUK SISWA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK AUDIO VIDEO DI SMK 3 SURABAYA.
- Sansena, M. A. (2022). Penerapan Proses Belajar Matematika Sesuai Dengan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Kependidikan, 6*(4), 39-46.
- Setiawan, E. (2023). Pengembangan kantong pintar pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 6*(6), 1183-1186.
- Setiawati, S. M. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA, 35*(1), 31-46.
- Sholeh, A., Cacik, S., Sari, M. P., & Diputra, G. (2022). pengembangan media (PAKAPIN) papan kantong pintar berbasis literasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *ELENOR: Elementary School Journal, 1*(1), 23-32.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science, 2*(1).
- Silalahi, U. (2018). Metodologi analisis data dan interpretasi hasil untuk penelitian sosial kuantitatif.
- Silitonga, E. A., & Magdalena, I. (2020). Gaya Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Cikokol 2 Tangerang. *Pensa, 2*(1), 17-22.
- Silvia, A. L., Mufliva, R., Nurjannah, A., & Cahyaningsih, A. T. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, 7*(1), 352-361.
- Simangunsong, V. H. (2021). Hubungan filsafat pendidikan dan filsafat matematika dengan pendidikan. *Sepren, 3*(1), 14-25.
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09*(02), 193-210.
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar dan pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.

- Suardipa, I. P. (2023). Lini masa kebijakan kurikulum merdeka dalam tatanan kotruksi mutu profil pelajar pancasila. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*(24th Ed.). Al.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Tampubolon, R. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemampuan Metakognisi Siswa* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Triana, M. (2022). Media massa dan public sphere. *Jurnal Scientia*, 4.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 Tahun 2003
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1105-1113.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wibowo, T. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Magnum Pustaka Yogyakarta.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 4(1), 1-46.
- Yaumi, M. (2017, December). Ragam Media Pembelajaran. In *Seminar Nasional Dan Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences* (pp. 21-44).
- Yulia, N. K. T. (2019). Internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach di PAUD Permata Bunda. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 42-55.

Zuhriyah, A., Nurimani, N., Ma'ruf, A. H., & Megawati, M. (2023). Pendampingan Belajar Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Konsep Geometri Berbasis Teori Van Hiele. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(2), 71-82.