Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, November 2025, 11 (11.C), 209-215
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13116
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Penerapan Media Geofun Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Tambangan 01 Kota Semarang

Susilo Tri Widodo[1], Audianna Najwa Kournikova[2], Afifah Dyah Ambar Kusuma[3],Inneke Nur Cholizа[4],Tsabita Rahma Kamila [5], Dewi Rahma Aprilia[6]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Received: 05 Oktober 2025
Revised: 17 Oktober 2025
Accepted: 28 Oktober 2025

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran GeoFun berdampak pada hasil belajar matematika di kelas IV di SD Tambangan 01. GeoFun merupakan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dirancang untuk membuat pembelajaran geometri menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini menggunakan kombinasi kartu (flash card), tusuk gigi, dan plastisin, sehingga siswa dapat membentuk bangun datar secara langsung dan lebih konkret. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan yang melibatkan gerakan dan pengamatan visual. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan menggabungkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi, tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan GeoFun memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari konsep bangun datar, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Dibandingkan dengan metode konvensional, pembelajaran dengan GeoFun membuat suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif. Peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung sangat efektif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, GeoFun direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses belajar yang lebih bermakna..

Keywords: *GeoFun, pembelajaran matematika, hasil belajar, bangun datar, media edukatif, sekolah dasar*

(*) Corresponding Author: susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id[1], audianna@students.unnes.ac.id[2], afifahdyah@students.unnes.ac.id[3], innekenur5657@students.unnes.ac.id[4], tsabitarahmakamila@students.unnes.ac.id[5], dewirahmaaprilia1304@students.unnes.ac.id

How to Cite: Widodo, S., Kournikova, A., Kusuma, A., Choliza, I., Kamila, T., & Aprilia, D. (2025). Penerapan Media Geofun Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Tambangan 01 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *11*(11.C), 209-215. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13116.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang disusun secara terencana dan sistematis guna menciptakan suasana serta kegiatan pembelajaran yang mendukung

peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk memperkuat spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Oleh karena itu, pendidikan menjadi elemen krusial dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, peran strategis guru sebagai pendidik yang berkualitas juga menjadi hal yang sangat esensial.

Pendidikan matematika merupakan bidang pembelajaran penting yang harus diberikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kemampuan analisis, pendekatan sistematis, kemampuan kritis, dan kreativitas, serta kemampuan berkolaborasi. Namun demikian, pada kenyataannya Matematika kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, kurang menarik, bahkan menimbulkan rasa takut bagi sejumlah besar siswa di jenjang sekolah dasar. Kondisi ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam merancang proses pembelajaran yang mampu membangkitkan minat serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh pengetahuan yang telah dimilikinya sebelumnya, termasuk pemahaman terhadap konsep, kejelasan tujuan, serta motivasi yang turut membentuk interaksi siswa dengan materi pembelajaran. (Muhammad Khoirurrozi, Ryan Nurfizar Alvanb & Masruroh, n.d.)

Hasil belajar merupakan pencapaian individu yang diperoleh melalui pengembangan keterampilan sebagai hasil dari proses pembelajaran dan pengalaman yang berlangsung dalam kurun waktu tertentu secara berkelanjutan dengan menggunakan keterampilan kognitif, emosional, psikomotorik, dan campuran, sehingga mengakibatkan individu mengalami perubahan dan peningkatan pengetahuan. Capaian hasil belajar dapat diidentifikasi melalui evaluasi atau penilaian yang diperoleh oleh siswa.. (Cici Mega Yana, Arie Wahyuni, 2024)

Dalam pendidikan matematika, penggunaan objek konkret sangat penting karena membantu menghubungkan pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata. Pendidik dituntut dalam rangka merancang kegiatan pembelajaran matematika yang bersifat kreatif dan inovatif., karena penting untuk menyadari bahwa siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Merupakan tugas pendidik, sebagai fasilitator, untuk menyediakan sumber belajar yang melibatkan siswa, seperti memanfaatkan berbagai media pengajaran. (Solihin & Rahmawati, 2024)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Tambangan 01, khususnya pada siswa kelas IV, ditemukan bahwa banyak siswa yang mengalami kendala dalam memahami matematika, khususnya pada bidang geometri. Kendala tersebut berkontribusi terhadap menurunnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi pencapaian hasil belajar sehingga belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Situasi ini mengindikasikan pentingnya adanya upaya peningkatan melalui penerapan inovasi dalam pembelajaran.

Media GeoFun diimplementasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. GeoFun merupakan singkatan dari Geometry and Fun yang berarti pembelajaran geometri yang menarik. Media ini

dibuat dalam bentuk flash card yang dipadukan dengan alat bantu seperti tusuk gigi dan tanah liat, sehingga siswa dapat langsung membentuk bangun datar dengan tangannya sendiri. Melalui pendekatan ini, Siswa tidak hanya berperan sebagai pengamat atau pendengar, tetapi juga turut aktif berpartisipasi secara langsung dalam proses nyata pengembangan konsep geometri.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara mendalam. Dalam prosesnya, peneliti akan mengumpulkan data dengan mencatat kejadian yang berlangsung, melakukan wawancara dengan berbagai narasumber, menganalisis dokumen yang relevan dengan topik penelitian, mengolah data yang diperoleh, serta menyusun laporan hasil penelitian. Menurut Ahmad Tanzeh Suyitno dalam (Muhammad et al., 2023) penelitian kualitatif biasanya diterapkan dalam bidang ilmu sosial dan budaya, dimana penelitian ini fokus pada perilaku manusia serta makna yang mendasari perilaku tersebut, yang tidak mudah diukur dengan angka-angka. Dalam hal ini sumber data yang didapatkan yaitu dari guru kelas 4 dan siswa kelas 4.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta pengujian hasil melalui pre-test dan post-test. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan pendapat Sri Zanariyah dalam karya *Observasi yang Efektif dan Efisien pada Kegiatan Kuliah Kerja Nyata* (Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai, 2024), observasi merupakan metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung objek atau fenomena yang diteliti di lapangan. Sementara itu, wawancara adalah salah satu metode yang paling umum digunakan dalam pendekatan penelitian kualitatif berupa proses komunikasi atau interaksi tanya jawab antara peneliti dan informan untuk mendapatkan informasi yang mendalam tentang suatu topik atau fenomena yang diteliti (Rima damayanti et al., 2024). Selanjutnya merupakan dokumentasi dalam penelitian, menurut (Rahima & Batanghari Jambi, n.d.) dokumentasi dalam konteks penelitian merupakan metode pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri, mengamati, serta menganalisis dokumen yang telah tersedia. Dokumen tersebut bisa berupa teks, gambar, laporan, foto, maupun berbagai jenis artefak lainnya. Selanjutnya, dilakukan pengujian hasil melalui pelaksanaan pre-test dan post-test dalam penelitian, menurut (Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar et al., 2024) uji hasil menggunakan pre-test dan post-test adalah metode evaluasi untuk mengukur perubahan pengetahuan, pemahaman, atau kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti suatu pembelajaran atau pelatihan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Geofun berdampak pada hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Tambangan 01. Materi yang digunakan adalah *bangun datar*. Metode penelitian menggunakan kuasi eksperimen dengan pretest-posttest control group design.

Jumlah siswa yang dijadikan sampel sebanyak 30 siswa, terbagi menjadi dua

kelompok:

- Kelompok eksperimen (15 siswa) menggunakan media Geofun.
- Kelompok kontrol (15 siswa) menggunakan metode konvensional (ceramah dan buku teks).

Nilai pretest dan posttest diperoleh melalui tes pilihan ganda sebanyak 5 soal.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Pretest

Pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil rata-ratanya adalah:

- Kelompok eksperimen: 58,7
- Kelompok kontrol: 57,3

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok sebanding.

2. Hasil Posttest

Post-test dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui apakah hasil belajar telah meningkat.

- Kelompok eksperimen:
  - Rata-rata posttest: 82,4
  - Peningkatan signifikan dari pretest.
- Kelompok kontrol:
  - Rata-rata posttest: 71,6
  - Peningkatan juga terjadi,tetapi tidak sebesar kelompok eksperimen.

C. Uji Statistik (Uji T)

Uji-t digunakan dengan program SPSS untuk menguji signifikansi perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

- Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed): 0,003
- Karena nilai signifikansi < 0,05, maka H_0ditolak dan H_1diterima.

Interpretasi:

Media Geofun terbukti lebih berhasil meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas IV dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Geofun meningkatkan kemampuan matematika siswa. Media ini adalah jenis permainan edukatif berbasis geometri yang dirancang untuk membuat siswa berpartisipasi dalam aktivitas aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep bangun datar. Dengan aktivitas seperti menyusun bentuk, mencocokkan gambar, dan bermain kuis, siswa lebih mudah memahami materi secara konkret.

Media Geofun berbeda dengan metode konvensional karena membuat belajar menyenangkan dan interaktif. Ini mendukung teori belajar konstruktivistik, yang mengatakan bahwa siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung. Aktivitas belajar menjadi bermakna, memicu rasa ingin tahu, dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Media pembelajaran berbasis permainan sangat relevan untuk anak-anak usia sekolah dasar, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan. Geofun juga mendorong kerjasama, kompetisi sehat, dan pembelajaran aktif, yang menjadi kunci dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika.

Penggunaan media Geofun ternyata sangat membantu siswa dalam memahami materi bangun datar yang sebelumnya terasa sulit. Karena bentuknya seperti permainan, siswa merasa lebih senang dan antusias saat belajar. Mereka tidak merasa sedang belajar matematika yang biasanya dianggap sulit, tetapi seperti sedang bermain sambil belajar. Tentu saja, hal ini menjadikan suasana kelas terasa lebih dinamis dan menyenangkan.

Selain membuat suasana kelas lebih aktif, Geofun juga membuat siswa lebih mudah memahami materi karena mereka bisa langsung melihat dan memanipulasi bentuk-bentuk geometri. Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam mencoba sendiri. Melalui pendekatan ini, pemahaman siswa menjadi lebih cepat karena mereka mengalami proses pembelajaran secara langsung, bukan sekadar membayangkannya.

Geofun juga mengajak siswa untuk bekerja sama satu sama lain dalam menyelesaikan tantangan atau permainan yang disediakan. Saat bermain bersama, mereka saling berdiskusi, berbagi ide, dan menyelesaikan soal bersama. Ini membuat siswa belajar untuk bekerja dalam tim dan menghargai pendapat teman. Nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan toleransi pun ikut terbentuk dalam proses ini.

Sebuah peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa media Geofun benar-benar efektif. Ketika metode yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa, hasil belajar pun ikut meningkat. Maka dari itu, Geofun dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan di kelas, terutama dalam mata pelajaran matematika yang kerap dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar.

Siklus I

Pada tahap pertama ini, pelaksanaan pembelajaran mengikuti rancangan yang telah disusun sebelumnya. Proses belajar dilakukan dalam dua kali pertemuan. Setiap sesi pembelajaran diakhiri dengan kegiatan refleksi guna meninjau jalannya proses dan hasil pembelajaran. Dalam refleksi ini, peneliti bersama guru membahas berbagai temuan dan hasil pengamatan, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis.

Refleksi pada siklus I meliputi evaluasi terhadap aspek perencanaan, pelaksanaan, penilaian, serta pencapaian belajar yang diraih oleh siswa. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi formatif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran belum sepenuhnya terwujud. Detail hasil pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Tes Siswa Siklus I

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan
			Tuntas	Tidak Tuntas	
IV	27 siswa	70,4	17 siswa	10 siswa	63%

Berdasarkan data dalam tabel, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa

mencapai 70,4. Sebanyak 17 siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 10 siswa masih belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan belajar secara keseluruhan baru mencapai 63%, yang masih berada di bawah target minimal sebesar 70%. Oleh karena itu, diperlukan adanya perbaikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran GeoFun serta strategi untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Upaya perbaikan ini akan difokuskan pada kelemahan yang ditemukan pada pelaksanaan siklus I dan akan diterapkan dalam siklus II.

Siklus II

Dengan memanfaatkan media GeoFun sebagai alat peraga yang konkret dalam pembelajaran matematika pada siklus II, pencapaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena suasana kelas terasa lebih interaktif. Media GeoFun juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika, khususnya pada materi bangun ruang.

Refleksi pada siklus ini dilakukan secara komprehensif, mencakup evaluasi terhadap perencanaan pembelajaran, implementasi kegiatan, proses penilaian, serta capaian hasil belajar. Dari hasil analisis data siklus II, terlihat bahwa seluruh aspek pembelajaran mengalami peningkatan, baik dari sisi kualitas pelaksanaan maupun dari hasil evaluasi peserta didik.

Berikut data hasil tes pada siklus II:

Tabel 2. Hasil Tes Siswa Siklus II

Kelas	**Jumlah Siswa**	**Nilai Rata-rata**	**Ketuntasan**		**Persentase Ketuntasan**
			Tuntas	**Tidak Tuntas**	
IV	27 siswa	84,7	24 siswa	3 siswa	89%

Dengan 24 siswa mencapai ketuntasan dan hanya 3 siswa yang belum tuntas, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 84,7. Persentase ketuntasan belajar mencapai **89%**, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media GeoFun berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Oleh karena itu, penggunaan media GeoFun dapat direkomendasikan sebagai strategi yang menyenangkan untuk mengajar matematika di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Geofun berkontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Tambangan 01. Jika dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional, hasil belajar rata-rata siswa meningkat setelah menggunakan media Geofun.

Media Geofun, sebagai media pembelajaran berbasis permainan, mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman siswa terhadap materi

bangun datar. Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses belajar ketika pembelajaran diselenggarakan secara interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, Geofun dapat dijadikan sebagai pilihan media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Cici Mega Yana, Arie Wahyuni, A. N. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Trigonometri*. *2*(1), 63–70.

Muhammad Khoirurrozi, Ryan Nurfizar Alvanb, J. D. N. I., & Masruroh, F. (N.D.). *Implementasi Media Powerpoint Dan Quizizz Untuk Menanamkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras*. 1–9.

Solihin, A., & Rahmawati, I. (2024). Kartu Eksplorasi Etnomatematika-Qr Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *10*(1), 64–79. Https://Doi.Org/10.26740/Jrpd.V10n1.P64-79

Dewi Rahmawati, S. W. (2023). Penerapan Puzzle Geometri Di Ra Al-Mukhlashin Dengan Model Problem Based Learning. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1397-1414.

Nurlailatun Ramdani, S. S. (2024). Implementasi Permainan Gopa Untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 29-35.

Raihatul Miska, Z. H. (2025). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1-9.