

Pengaruh Pemanfaatan Media Geoclock Terhadap Hasil Belajar Kognitiv Siswa Kelas V SD Mata Pelajaran Matematika

Oleh:

Aprilia Manunggal Putri Al Khoirul
Mahardika Darmawan Kusuma Wardana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
April, 2026

Pendahuluan

Hasil belajar kognitif merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Pada kenyataannya, siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama materi lingkaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Media pembelajaran yang kontekstual diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, media Geoclock dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep lingkaran.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Geoclock?
2. Seberapa efektif media Geoclock dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi lingkaran?

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain **pre-eksperimental (one group pretest-posttest)**. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest berbentuk soal esai. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji hipotesis paired sample t-test, dan analisis N-Gain. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator taksonomi Bloom dengan skala penilaian 0–3.

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah penggunaan media Geoclock. Nilai signifikansi uji t sebesar **$0,000 < 0,05$** , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Hasil analisis N-Gain sebesar **0,3840** termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media Geoclock cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar terjadi karena media Geoclock mampu menyajikan konsep lingkaran secara konkret, visual, dan interaktif. Siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran melalui kegiatan kelompok dan eksplorasi media. Peningkatan paling signifikan terjadi pada siswa dengan kemampuan awal rendah. Media ini membantu mengurangi kesenjangan hasil belajar antar siswa. Selain itu, penggunaan konteks jam dinding memudahkan siswa mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Temuan Penting Penelitian

1. Media Geoclock berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa.
2. Nilai N-Gain menunjukkan efektivitas pada kategori sedang.
3. Peningkatan terbesar terjadi pada siswa dengan kemampuan awal rendah.
4. Media pembelajaran konkret dan kontekstual meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Media Geoclock dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian ini membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Secara praktis, media ini dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa.

Referensi

1. Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik.
2. Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika.
3. Desanti, L. A., et al. (2023). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Matematika.
4. Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*.
5. Kero, M. A., & Wewe, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Kontekstual.
6. Nurjamilah, et al. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme.
7. Juniarti, A., et al. (2022). Learning Trajectory Materi Lingkaran.
8. Sugiyono (Metode Penelitian Kuantitatif).
9. Sukarelawa, I., et al. (2024). N-Gain dalam Evaluasi Pembelajaran.

