

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya sekedar memberikan informasi dan keterampilan, tetapi juga mencakup upaya mewujudkan aspirasi, kebutuhan, dan kemampuan individu guna mencapai kehidupan pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan tidak hanya sekedar mempersiapkan kehidupan di masa depan, tetapi juga berlaku bagi kehidupan peserta didik masa kini yang sedang berkembang menuju tingkat kedewasaan.¹

Dunia pendidikan dimanapun terus mengalami perkembangan secara dinamis, setiap negara di dunia pasti melakukan peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan masing-masing. Pendidikan di Indonesia juga melakukan perubahan dengan tujuan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan guna mencapai pendidikan yang lebih baik.² Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui pembelajarana yang dirancang sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Upaya yang dapat dilakukan dalam

¹ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

² Badrudin Badrudin et al., "Standarisasi Pendidikan Nasional," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2024): 1797.

peningkatan mutu pendidikan melalui kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang diantaranya komponen bahan ajar, model pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran.³

Namun permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa lebih banyak belajar secara teoritis. Namun pada kenyataannya teori-teori yang dipelajari oleh peserta didik belum bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik kurang memahami materi pembelajaran secara mendalam. Oleh karena itu, diharapkan peran guru mampu memacu potensi dan kreativitas peserta didik. Upaya guru yang dapat dilakukan dalam mengatasi hal-hal tersebut serta mampu meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.⁴

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat informasi dari guru kepada peserta didik. Tujuan penerapan media pembelajaran memberikan stimulus kepada peserta didik agar termotivasi serta ikut serta aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman yang bermakna.⁵ Media pembelajaran

³ Eka Septiana, Diana Ermawati, and Lintang Kironoratri, "Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Sudut Dan Simbol Siswa Kelas III SD Melalui Media Paktik," *Jurnal Magistra* 14, no. 2 (2023): 116.

⁴ Annisa Qathratun Nada, Firman, and Desyandri, "Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Model Discovery Learning Pada Materi Pengukuran Sudut Di Kelas V Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2024): 4724.

⁵ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021: 29.

dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sumber belajar yang membantu dalam memperluas wawasan peserta didik. Selain itu dengan media pembelajaran guru juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang memiliki hubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Setiap detik, setiap menit semua orang secara tidak sadar telah menggunakan konsep matematika. Dalam semua jenjang pendidikan pastinya mempelajari matematika. Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Sebab matematika hanya dianggap sebagai ilmu abstrak yang berisi angka, rumus dan teori kompleks yang disajikan secara abstrak. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu didesain dengan menarik dan disesuaikan dengan tahap berpikir anak jenjang SD/MI guna meminimalisir persepsi peserta didik bahwa matematika itu sulit.⁶

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III MI Islamiyah II Badas juga mengalami hal serupa yakni dalam menyampaikan materi masih sering menggunakan metode ceramah. Sedangkan, sumber belajar menggunakan buku paket dan buku pendamping atau LKS. Dalam pemanfaatan media pembelajaran masih tergolong jarang dikarenakan guru masih sering merasa kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang cocok pada setiap materi. Selain

⁶ Indri Fitriani Juardi and Komariah Komariah, "Konsep Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berlandaskan Teori Kognitif Jean Piaget," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 2179, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3220>.

itu, peserta didik masih sering merasa bingung dalam membedakan macam-macam sudut. Sehingga perolehan nilai pada saat ulangan harian diperoleh nilai yang rendah dengan rata-rata. Nilai KKM mata pelajaran matematika kelas III MI Islamiyah II Badas adalah 75. Namun masih terdapat 80% siswa dari 23 siswa yang belum mencapai KKM. Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi mengenai macam-macam sudut sehingga siswa mudah memahami serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu siswa serta guru dalam proses pembelajaran matematika yang lebih menarik dan lebih nyata sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna dan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Feronika Kurnia Septiarini, Dini Rakhmawati, & Ida Dwajayanti. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa dengan pengembangan media pembelajaran pada materi sudut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil analisis data yang menunjukkan bahwa 100% peserta didik tuntas.⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Eka Septiana, dkk, bahwa terdapat ketidaktuntasan muatan matematika. Kemudian, diterapkan media patatik (Papan Pintar Tematik) pada siklus I dan II terdapat peningkatan

⁷ Feronika Kurnia Septiarini, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Mandiri Materi Pengukuran Sudut Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 2730–40, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.963>.

pemahaman siswa yang signifikan.⁸ Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran pada materi sudut mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media kotak yang bernama KODUT (Kotak Sudut) dengan tujuan agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Media ini dipilih untuk membantu siswa dalam memahami, serta menghafalkan macam-macam sudut pada bangun datar. Media ini disertai dengan gambar macam-macam sudut sehingga memudahkan siswa untuk mengetahui bentuk macam-macam sudut. Media ini tidak mudah rusak karena terbuat dari kayu yang telah dibentuk sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media serta dapat digunakan dalam waktu yang panjang.

Adapun pembaruan dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan oleh peneliti belum pernah ada yang mengembangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Media ini akan berbentuk seperti lemari dengan dua pintu sehingga mudah untuk dibawa kemanapun dan mudah untuk disimpan. Selain itu, media ini nantinya didesain semenarik mungkin dan mengkombinasikan belajar sambil bermain, sehingga siswa dapat ikut serta secara langsung dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media**

⁸ Lintang Septiana, Eka Ermawati, Diana Kironoratri, “Peningkatan Pemahaman Konsep Materi Sudut Dan Simbol Siswa Kelas III Melalui Media Patatik,” *Magistra* 14 (2023): 115–28.

Pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sudut Kelas III MI Islamiyah II Badas”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Kodut (Kotak Sudut) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sudut kelas III di MI Islamiyah II Badas?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sudut kelas III di MI Islamiyah II Badas?
3. Bagaiman Keefektifan media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sudut kelas III di MI Islamiyah II Badas?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sudut kelas III di MI Islamiyah II Badas.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sudut kelas III di MI Islamiyah II Badas.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sudut kelas III di MI Islamiyah II Badas.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk media kodut yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kodut dikembangkan untuk peserta didik kelas III pada materi sudut pada bangun datar dengan ukuran media 60 cm x 60 cm.
2. Media Kodut (Kotak Sudut) dibuat dengan bahan dasar triplek yang dilapisi oleh stiker yang sudah didesain menggunakan bantuan aplikasi *canva*.
3. Media Kodut (Kotak Sudut) berbentuk menyerupai almari yang dilengkapi dengan dua pintu.
4. Media kodut (Kotak Sudut) berisi:
 - a. Jam analog sebagai alat peraga dalam menunjukkann bentuk sudut dengan diameter 40 cm dan berbahan PVC.
 - b. 3 buah bangun datar yang memiliki sudut yang berbeda-beda
 - c. Penggaris Busur berbahan akrilik dengan ukuran 40 cm x 20 cm.
5. Terdapat dua buah quiz dalam media kotak sudut, yaitu berupa menjodohkan dan quiz *flashcard*.
6. Pada quiz menjodohkan berisi berupa gambar benda disekitar serta gambar jenis sudut yang dicetak menggunakan akriliki dengan ukuran 8cm x 8cm yang dibentuk seperti hiasan tempel kulkas sehingga dapat dilepas pasang.
7. Pada quiz *flashcard* berisi roda quiz yang terdapat 4 warna berbeda serta kotak-kotak sebagai wadah *flashcard*.

8. *Flashcard* didesain dengan bantuan aplikasi *Canva* dan dicetak menggunakan media art paper dengan ukuran 8,5cm x 5,5 cm.
9. Media ini juga dilengkapi dengan papan tulis putih pada bagian punggung media, sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan quiz pada *flashcard*.
10. Selain itu, juga dilengkapi dengan buku panduan media, serta *handout* yang sudah dicetak.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi peneliti

Hasil dari pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti diharapkan agar dapat menjadi rujukan dalam proses pengembangan selanjutnya.

2. Bagi guru

Hasil dari pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan maksimal serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi peserta didik

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru, serta mampu membangkitkan minat atau keinginan peserta didik. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik yang akhirnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam memberikan fasilitas sumber belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi sudut sehingga, peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kodut ini mengasumsikan bahwa proses pembelajaran akan lebih mudah karena media pembelajaran ini membantu guru dalam memperjelas materi atau informasi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga peserta didik mampu memperoleh hasil belajar baik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) pada materi sudut memiliki keterbatasan. Terkait dengan pengembangan yang dilakukan terbatas pada Media Pembelajaran Matematika materi Sudut pada bangun datar pada kelas III di MI Islamiyah II Badas.

G. Penelitian Terdahulu

1. Tengku Riyan Azmi, dan Dara Fitrah Dwi, 2023. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi *Animaker* Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang”. Dalam penelitian ini diperoleh hasil dari ahli materi dan ahli

media dengan kriteria layak. Hasil penilaian dari respon guru sebagai uji coba penggunaan juga diperoleh hasil sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video *Animaker* layak diterapkan dalam proses pembelajaran.⁹

Persamaan penelitian ini adalah sama dalam penggunaan metode penelitian dan pengembangan serta materi dari mata pelajaran.

Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini menggunakan media pembelajaran video interaktif dan dilaksanakan di kelas IV sedangkan, penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) dan dilaksanakan di kelas III.

2. Feronika Kurnia Septiarini, Dini Rakhmawati, Ida Dwajayanti, 2023. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Mandiri Materi Pengukuran Sudut Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Komik Digital berbasis Nilai Karakter layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, perolehan hasil belajar semua peserta didik dinyatakan tuntas. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter dinyatakan efektif diterapkan pada proses pembelajaran.¹⁰

⁹ Tengku Rizky Azmi and Dara Fitrah Dwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Animaker Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas Iv Sd Negeri 101981 Galang,” *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1, no. 10 (2023): 1272–88, <https://doi.org/10.55681/armada.v1i10.964>.

¹⁰ Feronika Kurnia Septiarini, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Mandiri Materi Pengukuran Sudut Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.”

Persamaan penelitian ini adalah sama dalam penggunaan metode penelitian pengembangan serta materi dari mata pelajaran matematika.

Perbedaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada penelitian diatas mengembangkan media pembelajaran Komik digital sengan pada penelitian yang akan dilaksanakan adalah menggunakan media Kodut (Kotak Sudut). Selain itu, penelitian diatas dilaksanakan di kelas IV sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan dilakukan di kelas III.

3. Asmal, M. Amir Masruhim, Suryaningsih, 2022. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Jam Sudut Pizza Di Kelas IV SDN 009 Samarinda”. Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa hasil penilaian ahli ahli materi dinyatakan sangat layak, sedangkan dari ahli media diperoleh hasil dengan kategori layak. Sehingga media jam sudut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.¹¹

Persamaan dari penelitian ini adalah sama dalam penggunaan metode penelitian dan pengembangan.

Perbedaan dari penelitian ini adalah pada penelitian diatas mengembangkan media pembelajaran berupa jam sudut pizza. Sedangkan media pembelajaran yang akan diteliti adalah Kodut (kotak sudut).

¹¹ Asmal, M. Amir Masruhim, and Suryaningsi, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Jam Sudut Pizza Di Kelas Iv Sdn 009 Samarinda Ulu,” *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 1, no. 6 (2022): 1273–90, <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v1i6.1493>.

4. Annisa Qathratun Nada, dan Masniladevi, (2022). Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dinyatakan valid dan praktis digunakan oleh ahli materi, ahli desain, aspek bahasa dan kepraktisan dalam penggunaan.¹²

Persamaan dari penelitian ini adalah sama dalam penggunaan metode penelitian dan pengembangan.

Perbedaan yang terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan dan diterapkan pada kelas IV sedangkan, pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah media pembelajaran Kodut (Kotak Sudut) dan diterapkan di kelas III.

5. Arif Rahman Hakim, Ike Fadilah, Riska Oktaviana, (2021). Penelitian ini berjudul “Pengembangan Alat Peraga Jam Sudut Untuk Pembelajaran Matematika Pada Materi Sudut Di Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa alat peraga jam sudut dikategorikan sangat baik serta dinyatakan berhasil membuat kegiatan pembelajaran matematika menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa.¹³

¹² Annisa Qathratun Nada, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Pengukuran Sudut Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 1 (2022), <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5805/3391>.

¹³ Arif Rahman Hakim, Ike Fadilah, and Riska Oktaviana, “Pengembangan Alat Peraga Jam Sudut Untuk Pembelajaran Matematika Pada Materi Sudut di Kelas IV Tingkat Sekolah Dasar,” *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021-1*, no. 1 (2021): 16437.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama dalam penggunaan metode penelitian dan pengembangan.

Perbedaan yaitu pada penelitian diatas menggunakan media jam sudut dan diterapkan di kelas IV. Sedangkan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa Kodut (Kotak Sudut) dan diterapkan di kelas III.

H. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami istilah dalam penelitian ini diperlukan definisi istilah sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris yang disebut dengan Research and Develompment merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Untuk menghasilkan sebuah produk tertentu digunakan penlitian yang memiliki sifat analisis kebutuhan dengan tujuan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan dengan harapan mampu memberikan manfaat pada masyarakat luas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui keefektifan produk yang telah dikembangkan.¹⁴

2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medist, yang secara harfiah memiliki arti “tengah” atau “perantara”. Sedangkan, media pembelajaran adalah sebuah alat yang dimanfaatkan oleh guru untuk

¹⁴ Fayrus and Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*, 2022.

menyampaikan informasi kepada peserta didik yang berhubungan dengan proses pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami informasi yang telah disampaikan oleh guru.¹⁵ Media pembelajaran memiliki fungsi strategi yang secara langsung ataupun tidak langsung mampu mempengaruhi motivasi, minat serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran mampu memvisualisasikan informasi yang bersifat abstrak yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik juga memudahkan pemahaman peserta didik.¹⁶

3. Definisi Media Kodut

Media kodut merupakan media pembelajaran yang memuat materi sudut pada bangun datar. Media kodut didesain dengan tampilan dan gambar yang menarik serta melibatkan siswa untuk menggunakannya secara langsung. Media ini mengkombinasikan belajar sambil bermain yang mampu menarik perhatian siswa. Sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif, efektif, dan efisien serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pokok dari sudut dalam bangun datar.

4. Hasil Belajar

Menurut Andri Yandi, dkk, hasil belajar dapat diartikan sebagai sebuah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mendapatkan pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat dilihat dari usaha belajar

¹⁵ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

¹⁶ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*, Cetakan I (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019).

siswa apabila usaha belajar siswa baik, maka semakin baik pula hasil belajar yang akan diraih oleh siswa tersebut. Hasil belajar dapat dijadikan sebuah acuan dalam menentukan keberhasilan belajar yang dialami oleh siswa. Hasil belajar dikatakan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan dalam perumusan tujuan pembelajaran yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa melalui ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.¹⁷

5. Pembelajaran Matematika SD/MI

Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari angka-angka yang berbentuk abstrak sehingga perlu penalaran deduktif untuk mempelajarinya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus didapat oleh siswa pada semua jenjang pendidikan. Terutama pada jenjang pendidikan sekolah dasar, pembelajaran matematika pada jenjang ini dijadikan sebuah dasar atau fondasi dalam membangun pengetahuan matematika pada diri siswa.¹⁸

6. Materi Sudut

Materi sudut merupakan salah satu materi pada mata pelajaran matematika kelas III. Sudut merupakan salah satu unsur yang ada pada bangun datar. Macam-macam dari sudut diantaranya adalah, sudut lancip, sudut tumpul, sudut siku-siku, sudut lurus, serta sudut refleksi.

¹⁷ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara* 1, no. 1 (2023): 13–24, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>.

¹⁸ Mia Andani, Oyon Haki Pranata, and Ghullam Hamdu, "Systematic Literatur Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 08, No. 2 (2021): 404–17.