



Penerapan Media Papan Catur Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar

Nurjaman*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Sukabumi, Indonesia

***Corresponding Author:**

nurjaman5052@ummi.ac.id

Article History:

Received 2024-02-22

Revised 2024-08-28

Accepted 2024-09-16

Keywords:

Chess Board Media

Mathematics Learning Outcomes

Elementary School

Abstract

All subjects at the educational level of course have various contents and forms of understanding. One of them is mathematics with the aim being that students have the ability to use reasoning on patterns and properties to solve problems. However, in reality, mathematics is often used as a subject that is difficult, difficult and scary to understand and is often used as a scourge or problem by students so that the understanding of the material provided by the teacher is not well received by the students. Therefore, there is a need for adequate learning media to create good learning outcomes. For this reason, the researcher wants to conduct Classroom Action Research using chessboard media with the aim of knowing the planning and implementation of learning through the application of chessboard media to improve learning outcomes for elementary school students and to find out the extent to which learning has been improved through the application of chessboard media in improving student learning outcomes in elementary schools. . The results of this research show that before the action, only 60% of students had completed their learning outcomes with an average score of 60. After the action was carried out in cycle I, learning outcomes increased to 75% with an average score of 75. Then, the action was carried out again, namely cycle II obtained a percentage of 81% with an average score of 81. So it can be concluded that the application of chessboard media is able to help students achieve optimal learning outcomes in mathematics subjects.

Abstrak

Semua mata pelajaran yang ada di jenjang pendidikan tentu saja memiliki isi dan bentuk pemahaman yang beragam. Salah satunya adalah matematika dengan tujuannya yakni agar peserta didik memiliki kemampuan untuk menggunakan penalaran pada pola dan sifat hingga memecahkan masalah. Namun pada kenyataannya, matematika sering kali dijadikan sebagai mata pelajaran yang sukar, sulit, dan menakutkan untuk di fahami serta sering kali dijadikan momok atau permasalahan oleh siswa sehingga dalam penerimaan pemahaman materi yang diberikan oleh guru kurang bisa diterima dengan baik oleh siswa. Maka dari itu perlu adanya suatu media pembelajaran yang mumpuni untuk tercipta hasil belajar yang baik. Untuk itu peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media papan catur dengan tujuan mengetahui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media papan catur untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar serta engetahui sejauh mana peningkatan pembelajaran melalui penerapan media papan catur dalam meningkatkan hasil belajar siswa disekolah dasar. Adapun Hasil penelitian ini menunjukan bahwa sebelum tindakan hanya 60% siswa yang menuntaskan nilai hasil belajarnya dengan rata-rata nilai 60. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar menjadi 75% dengan rata-rata nilai 75. Kemudian, dilakuan kembali tindakan yakni siklus II memperoleh persentase 81% dengan rata-rata nilai 81. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media papan catur mampu membantu siswa dalam mencapai hasil belajar di mata pelajaran matematika yang optimal.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang mendasari perkembangan ilmu-ilmu lain. Oleh karena itu matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di sekolah. (Veni Tri Kurnia *et al.*, 2019). Menurut Hudoyono (2005) matematika adalah suatu bidang ilmu yang melatih penalaran supaya berpikir logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah dan membuat keputusan. (Erna Yayuk 2019). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mendasari ilmu-ilmu lain yang memerlukan penalaran yang logis sistematis dalam menyelesaikan masalah.

Namun kenyataannya matematika masih menjadi permasalahan banyak siswa. Matematika dianggap



pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga dalam pemahaman konsep yang diberikan oleh guru kurang diterima siswa (Aries Tika Damayani *et al.*, 2019). Salah satu penyebabnya adalah objek yang ada dalam matematika bersifat abstrak. Karena sifatnya yang abstrak, tidak jarang guru maupun siswa mengalami beberapa kendala dalam proses pembelajaran. (Sisca Afsari *et al.*, 2021). Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah yang di hadapi (Rinto Siswondo *et al.*, 2021). Untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna tersebut guru harus menguasai berbagai metode pembelajaran yang bersifat terpusat pada peserta didik atau pada siswanya, karena matematika adalah salah satu pembelajaran yang penting dan dapat menopang diri kita di kehidupan sehari-hari, hal tersebut selaras dengan ungkapan (Wandini Rora Rizky *et al.*, 2021) bahwa matematika adalah suatu ilmu pendidikan yang tidak bisa terlepas di dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media, metode, dan pendekatan yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai dengan hasil yang memuaskan. Hamdani (2011: 241) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Sedangkan menurut Susanto (2013:5). mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. (Baso Intang Sappaile *et al.*, 2021). Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa definisi hasil belajar adalah bentuk perubahan tingkah laku yang terdapat pada diri siswa setelah mengalami aktivitas pembelajaran. Dengan hasil belajar juga guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran yang telah penulis laksanakan di kelas VI SDIT Darussalam Kecamatan Nyalindung Kabupaten Sukabumi, belum mencapai hasil yang memuaskan. Setelah dilaksanakan evaluasi, dari jumlah siswa 23 orang, 12 siswa diantaranya mendapatkan nilai dibawah KKM kelas atau 56,6%, dan 3 siswa mendapatkan nilai sama dengan KKM yaitu 70 (13,4%). Hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (30%). Setelah pembelajaran selesai penulis mengadakan refleksi untuk mengetahui apa penyebab permasalahan itu terjadi. Dari renungan itu ditemukan beberapa permasalahan. Adapun kompetensi yang harus dicapai dalam materi titik koordinat, dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi titik koordinat ini guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Ini dimaksudkan agar pembelajaran tersebut tidak mudah dilupakan oleh siswa dan dapat dengan cepat dipahami oleh siswa dan juga agar meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

Jalan keluar dari permasalahan tersebut adalah guru harus berupaya untuk menggunakan metode atau media pembelajaran yang sesuai dengan minat anak agar terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif dan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, hal tersebut selaras dengan yang diungkapkan oleh Adam (dalam Nufadhilah Septy *et al.*, 2021) bahwa media pembelajaran baik berupa fisik ataupun teknis yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi juga mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan rasa penasaran untuk ingin tahu yang timbul dari dirinya terhadap sesuatu yang membuat mereka lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan sarana/alat pembelajaran yang memiliki dua pengertian *pertama*, media sebagai sarana/alat yang dapat dijadikan guru untuk mempermudah/memperjelas penyampaian pesan kepada siswa. *Kedua*, media sebagai alat penyampai pesan kepada siswa, jadi media dalam artian kedua ini media dapat digunakan siswa secara mandiri untuk mendapatkan pesan meskipun tanpa bantuan guru (Faizah, 2019).

Berdasarkan uraian-uraian di atas penulis merasa termotivasi untuk melihat dan mengetahui lebih jauh tentang penggunaan media papan catur pada pembelajaran matematika Sekolah Dasar dengan tujuan : (1) Mengetahui perencanaan pembelajaran melalui penerapan media papan catur untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar. ; (2) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan media papan catur untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. ; dan (3) Mengetahui sejauh mana

peningkatan pembelajaran melalui penerapan media papan catur dalam meningkatkan hasil belajar siswa disekolah dasar. Papan catur dapat didefinisikan sebagai salah satu permainan tradisional yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses pembelajaran matematika, dengan tujuan untuk mendorong minat dan motivasi siswa serta menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, hal tersebut selaras dengan yang diungkapkan oleh (Kencana Rachmadina Tri *et al.*, 2021) bahwa papan catur dapat meningkatkan kreativitas, pemecahan masalah, daya ingat, konsentrasi, dan kematangan intelektual serta banyak kemampuan lain. Dengan adanya penerapan media papan catur dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, diharapkan agar motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat dan pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh penggunaan media papan catur terhadap hasil belajar materi sistem koordinat di SDIT Darussalam Nyalindung Tahun Pelajaran 2023/2024

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian yang sekaligus sebagai peneliti dikelas dengan melakukan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan juga merefleksikantindakan guna tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan suatu proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. Penggunaan metode ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan media pembelajaran papan catur. Rancangan PTK pada penelitian ini menggunakan rancangan PTK model dari Kemmis dan Mc. Taggart dengan 4 tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 23 siswa kelas VI. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, lembar observasi, lembar tes, dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menilai kemampuan hasil belajar siswa dengan menghitung skor rata-rata persentase berdasarkan lembar tes dan observasi. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan hasil belajar menggunakan media papan catur selama proses pembelajaran, dibuktikan dengan hasil wawancara dan dokumentasi. Capaian keberhasilan dalam penelitian ini merupakan indikator keberhasilan hasil belajar siswa yang mencapai 81% dari 23 siswa yang dinyatakan berhasil. Indikator keberhasilan penelitian dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

Rentang Skor/Persentase	Kategori
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
61-75	Cukup
<60	Kurang
KKM	75

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan empat kali pertemuan. Kegiatan observasi diamati oleh observer yang berasal dari teman sejawat dan juga guru untuk mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru. Pelaksanaan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Adapun hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Kinerja Guru Siklus I dan Siklus II

Tahapan	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Pendahuluan	73	Cukup	80	Baik
Inti	67	Kurang	80	Baik
Penutup	80	Baik	80	Baik
Nilai Rata-rata	71	Cukup	81	Baik

Siklus I

1. Tahap Pendahuluan

Tahap ini diawali dengan guru membuka pembelajaran dengan membimbing siswa untuk berdo'a, menyampaikan apersepsi dan menyampaikan indikator pembelajaran

2. Tahap Kegiatan Inti

Tahap ini dilanjutkan dengan guru menyampaikan materi sesuai indikator yang disampaikan setelah itu guru mulai menjelaskan tata cara penggunaan media papan catur yang ditampilkan secara nyata.

Pertama, guru menyiapkan papan catur dan pion. Guru membuat sistem koordinat pada papan dengan menandai setiap kotak dengan huruf dan angka. Huruf P sampai W mewakili kolom dari kiri ke kanan. Angka 0 sampai 8 mewakili baris dari bawah ke atas. Huruf 0 sampai 8 mewakili kolom dari kiri ke kanan. Angka 0 sampai 8 mewakili baris dari bawah ke atas. Kedua, menentukan posisi titik untuk menentukan posisi suatu titik, menyebutkan huruf kolom dan angka barisnya. Contohnya, titik yang terletak di kotak ke-R dari kiri dan ke-3 dari bawah memiliki koordinat (R,3). Pion catur dapat di gunakan pion catur untuk menandai posisi suatu titik.

Selanjutnya memulai aktivitas dengan mencari koordinat dengan memberikan siswa beberapa koordinat dan minta mereka untuk menemukan kotak yang sesuai pada papan catur. Siswa menentukan titik koordinat yang telah tercantum pada soal tes. Siswa dapat menyebutkan bentuk bangun datar yg tercantum dalam soal. Setelah itu, memberikan siswa beberapa koordinat dan minta mereka untuk menghubungkan titik-titik tersebut untuk membentuk suatu jalan, baris atau bangun datar. Ada banyak permainan yang dapat dimainkan di papan catur yang melibatkan sistem koordinat, seperti "Tebak Koordinat" dan "mencari jalan keluar". Pion catur digunakan dengan warna yang berbeda untuk membedakan antara sumbu X dan Y. Pembelajaran ini menggunakan aktivitas yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Kemudian menebak koordinat dengan cara seorang siswa memilih sebuah kotak di papan catur tanpa memberitahu temannya. Temannya harus menebak koordinat kotak tersebut dengan mengajukan pertanyaan seperti "Apakah kotaknya di kolom T?" atau "Apakah kotaknya di baris 4?". Permainan ini dimainkan seperti catur biasa, tetapi pemain harus menyebutkan koordinat kotak yang ingin mereka pindahkan bidaknya.

3. Tahap Penutup

Selanjutnya tahap penutup, pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan hari itu dan juga melakukan evaluasi bersama, selaras dengan Husdarta (dalam Shella monica, 2020) bahwa sebelum menutup pembelajaran sebaiknya guru mengulangi kembali hal-hal yang dianggap penting baik secara verbal atau peragaan dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Tahapan	Siklus I		Siklus II	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Pendahuluan	84	Baik	84	Baik
Inti	82	Baik	70	Cukup
Penutup	81	Baik	81	Baik
Nilai Rata-rata	74	Cukup	80	Baik

Hasil observasi kinerja guru pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 71 yang termasuk kategori cukup sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 81 yang termasuk kedalam kategori baik. Terjadilah peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4. Adapun hasil observasi aktivitas siswa siklus I ke siklus II ini disajikan pada tabel 3.

Siklus II

1. Tahap pendahuluan

Tahap ini diawali siswa melakukan kegiatan berdo'a, melakukan persiapan sebelum belajar sesuai arahan dan bimbingan guru. Selanjutnya siswa menyimak apersepsi dengan melakukan tanya jawab mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran sesuai dengan yang diutarakan oleh (Satria & Kusumah, 2019) fungsi

apersepsi dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mengarahkan siswa untuk bisa berkolaborasi dengan guru. Artinya guru data mengaitkan apa yang telah diketahui dengan apa yang akan dipelajari dengan begitu anak bisa berpikir secara kontekstual atau lebih nyata

2. Tahap Kegiatan Inti

Tahap ini sesuai dengan lebar observasi pada guru, guru mulai menerangkan dan siswa menyimak apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian pembagian kelompok serta melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media papan catur. Hasil siklus ke I dan siklus II terjadi peningkatan dengan di sela-sela pembelajaran masih ada beberapa siswa yang tidak fokus dan masih mengajak teman sekelompoknya untuk mengobrol.

3. Tahap Kegiatan Penutup

Tahap ini siswa bersama-sama membuat evaluasi dan refleksi serta membuat kesimpulan dengan guru.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 74 yang termasuk kategori cukup sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 80 yang termasuk kategori baik.

Selain mendeskripsikan hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, penulis pun akan medeskripsikan hasil tes kemampuan hasil belajar yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media papan catur dengan mengisi soal sebanyak 10 butir soal yang didalamnya sudah disesuaikan dengan kemampuan siswa. Sebelum dilakukannya tindakan penelitian, melakukan wawancara awal. Hasil dari wawancara tersebut didalam kelas yang telah dilakukan serta dengan melihat kemampuan siswa yang memiliki enam indikator yaitu interpretasi, menganalisis, evaluasi, *inference*, penjelasan, dan regulasi diri. Persentase nilai tuntas dan tidak tuntasnya siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Tes Matematika Pra Siklus

No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai Terendah	30.00	Sangat Kurang
3	Nilai Tertinggi	80.00	Baik
4	Nilai rata-rata	59.00	Sangat Kurang
5	Jumlah yang memenuhi KKM	11	Cukup-Sangat Baik
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	12	Sangat Kurang

Berdasarkan hasil data pada pra siklus ditemukan nilai terendah dengan persentase 30 dan nilai tertinggi 80 sedangkan jumlah siswa dari 23 pada pra siklus yang mendapatkan nilai tertinggi sebanyak 11 siswa dan yang mendapatkan nilai terendah sebanyak 12 siswa dengan keseluruhan nilai 59%. Pra siklus dilakukan tanpa adanya media pembelajaran yang akan diberikan. Pada pra siklus keadaan kelas masih sangat kurang kondusif dan siswa masih sangat perlu bimbingan. Setelah diketahui hasil dari kegiatan pra siklus, hasil belajar matematika siswa masih sangat kurang, maka dari itu dilakukan tindakan selanjutnya yaitu berupa penerapan media pembelajaran papan catur dengan tujuan agar mampu memberikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Nilai hasil tes pada siklus I disajikan di tabel 5.

Tabel 5. Hasil Tes Hasil Belajar Matematika Siklus I

No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai Terendah	50.00	Sangat Kurang
3	Nilai Tertinggi	80.00	Baik
4	Nilai rata-rata	70.00	Cukup
5	Jumlah yang memenuhi KKM	17	Cukup-Sangat Baik
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	6	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel 5, Siklus I ini menggunakan metode pembelajaran klasikal, menjelaskan materi kepada siswa melalui buku yang sesuai dengan tema yang dibahas. Pada siklus I telah terjadi peningkatan dari pra

siklus dan siklus dengan ketercapaian nilai 75%. Pada keseluruhan siklus terdapat 3 indikator yang dinilai di setiap pertemuannya melalui soal yang dikemas dengan permainan yang ada pada papan catur.

Berdasarkan hasil keseluruhan nilai siklus I telah terjadi peningkatan ditemukan nilai terendah dengan persentase 50 dengan kategori sangat kurang dan nilai tertinggi 80 dengan kategori baik sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh 70, jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 17 siswa dan yang belum memenuhi KKM sebanyak 6 siswa.

Tabel 6. Hasil Tes Hasil Belajar Matematika Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Persentase	Kategori
1	Nilai Maksimal	100	Sangat Baik
2	Nilai Terendah	60.00	Kurang
3	Nilai Tertinggi	90.00	Sangat Baik
4	Nilai rata-rata	81.00	Cukup
5	Jumlah yang memenuhi KKM	20	Cukup-Sangat Baik
6	Jumlah yang belum memenuhi KKM	3	Sangat Kurang

Siklus II ini setelah melihat hasil refleksi dari siklus sebelumnya dan kegiatan belajar lebih maksimal karena guru dan siswa sudah terbiasa dengan metode yang digunakan sebelumnya, sehingga pada siklus II ini menggunakan metode lain dengan cara menyampaikan materi sesuai dengan tema pembelajaran yang dibahas di iringi dengan media pembelajaran papan catur secara nyata.

Berdasarkan hasil keseluruhan nilai siklus II telah terjadi peningkatan ditemukan nilai terendah dengan persentase 60 dengan kategori kurang dan nilai tertinggi 90 dengan kategori sangat baik sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh 81 dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 20 siswa dan jumlah siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 3 siswa.

Berdasarkan hasil tes kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran matematika terjadi peningkatan di setiap siklusnya. siklus I dari pertemuan pertama sampai kedua pada saat dikelas masih memerlukan pengulangan-pengulangan materi yang sudah dijelaskan oleh guru pada saat sudah memulai pembelajaran menggunakan papan catur, pada saat pertemuan kedua siswa saling berdiskusi di awal sebelum belajar menggunakan media papan catur. Pada siklus II pertemuan pertama sampai kedua dengan metode lain yang dicoba memaparkan penjelasan melalui media papan catur secara nyata, terlihat menjadi antusias dan kondusif pada saat penjelasan materi dipaparkan. Terlihat adanya peningkatan yang signifikan mulai dari pra siklus, siklus I, sampai siklus II. Dengan nilai persentase pra siklus 59%, siklus I 75%, siklus II 81%. Siswa selalu antusias terhadap media papan catur yang digunakan dalam pembelajaran matematika yang memuat materi atau soal.

Melihat peningkatan yang terjadi dari pra siklus, siklus I sampai siklus II maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media papan catur mampu memberikan hasil belajar yang baik dalam pembelajaran matematika. Dinyatakan indikator hasil belajar sudah mencapai target keberhasilan yaitu 81% dari 23 siswa dengan pendidik atau guru yang mencoba menggunakan metode lain dan media pembelajaran agar kondisi belajar mengajar tetap menyenangkan dan tidak dirasa bosan bagi siswa, hal tersebut selaras dengan (Ahmar & Wardana dalam Aktivitas P, 2023) yang menyatakan bahwa pendidik yang baik akan selalu berusaha melaksanakan pembelajaran yang baik pula agar tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media papan catur dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Pada hasil tes hasil belajar matematika terus meningkat di setiap pertemuannya hingga mampu mencapai nilai terbaik dan melebihi indikator nilai KKM. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pendidik dalam rangka meningkatkan kualitas dan kreativitas di sekolah dasar khususnya mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik serta kreatif untuk menunjang pembelajaran ketika berlangsung agar selama jam pembelajaran akan selalu ada inovasi atau hal baru yang berinovasi tinggi untuk merangsang kemampuan siswa dalam belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi para peneliti selanjutnya.

untuk melakukan penelitian yang relevan dan inovasi pembelajaran yang hasilnya dapat digunakan oleh sekolah untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandy, H., Aminah, N. S., & Supriyanto, s. (2019). Analisis keterampilan berpikir kritis siswa pada materi fluida dinamis di SMA Batik 2 Surakarta. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 9(1), 25-33
- Aktivitas, P, (2023), *HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL MAP TURRRET ELSE (Elementary School Education, 7(1), 1-14.*
- Ardianto Ardan, Supriyono. (2021) *Pembinaan Prestasi Induk Organisasi Cabang Olahraga Catur Kota Semarang*. Indonesian Journal for Physical Education and Sport. 2 (1), 2021, 197 – 204.
- Fahmi, Chamidah Dina, Hasyda Suryadin, Muhammadong, Saraswati Sari, Muhsam Julhidayat, Listiyani Rochmawati Laily, Rahmawati Kristiana Heny, Yanuarto Nugroho Wanda, Maiza Masfa, Tarjo, Wijayanti Astuti. (2021) *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Fadjarajani Siti. Indrianeu Tineu. Haekal T. M. Purnama Ita Yuniarta. Abdullah Gamar. Saleh Meylan. Hasanudin Cahyo. Srinawati Wawat. Kurniawan Yuli Prasetyo. Riyanto Slamet. Sriekaningsih Ana. Mumtahana Atun Hani. Widyaningrum Kusuma Heny. Nasir Muh. Rahmat Abdul. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Hasbi Aditya Farhan. (2021). *Pengembangan Media Papan Catur digital Untuk Materi Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 1(12), 2021, 962–967
- Kencana Rachmadina Tri, Usman Herlina, Sekaringtyas Tunjungsari, (2021), Pengembangan Media Permainan Catur Rangka Materi Sistem Gerak Manusia Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 313-321
- Lestari Indah, Jafaruddin, Risaldi Akmal, (2021). *Minat Siswa Terhadap Cabang Olahraga Permainan Catur Pada Sma Negeri 1 Mutiara Kabupaten Pidie Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Kejuruan Pendidikan. 3 (4), 2023, 2774-9916.
- Marlina Rini, Rusdi, Fitri Haida, Rahmi Ulva (2022). Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Papan Catur Harimau di Kelas VIII Smpn 2 Gunuang Omeh. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*,
- Nurfadhilah Septy, Ningsih Dwi Aulia, Ramadhania Putri Rizky, Sifa Umi Nur, (2021), Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255
- Sappaile Baso Intang. Pristiwaluyo Triyanto. Deviana Itha (2022). Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa. Makassar: Global RCI.
- Setiawan Usep, Malik Amit Saepul, Megawati Irma, Wulandari Dyah, Nurazizah Asri, Nurjaman Dadang, Nurhasanah Tina, Nuranisa Vina, KoswarinDini i, Mulyana, Maldini Cecep (2022). *Media Pembelajaran*. Cara Belajar Aktif. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Siswondo Rinto. Agustina Lasia (2021). *Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori Untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika 1(1), 33-40.
- Wandini Rora Rizky, Sari Putri Zulva, Harahap Evrina Yanti, Ramdani Rizkia, Adila Nur Azza, (2021), Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadengan, *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 2021, 384-391
- Yayuk Erna. 2019. *Pembelajaan Matematika SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.