

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMEDI PUTAR BANGUN RUANG TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA PADA KELAS 2 DI SANGGAR BIMBINGAN KEPONG MALAYSIA

Anindi Rizqia Syafitri, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

E-mail: anindirizqiasyafitri@gmail.com

Indah Pratiwi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

E-mail: indahpratiwi@umsu.ac.id

Chairunnisa Amelia, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

E-mail: chairunnisaamelia@umsu.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah proses dimana setiap individu (peserta didik) memperoleh pengetahuan yang akan membantu mereka memahami, menjadi lebih dewasa, dan menjadi lebih kritis dalam berpikir. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komedi putar bangun ruang terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Keping, Malaysia. Penelitian yang bersifat hipotesis dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di kelas 2 Sanggar Bimbingan Keping Malaysia. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa menganggap matematika, khususnya materi bangun ruang, sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan media komedi putar sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Rata-rata nilai pretest adalah 55, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86, yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa media komedi putar dapat membangkitkan semangat siswa dan meningkatkan respon antusias mereka dalam belajar, serta melatih kecepatan berpikir dan pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah matematika. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media komedi putar bangun ruang memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman siswa, dan dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Bangun ruang, kemampuan pemahaman, media komedi putar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dimana setiap individu (peserta didik)

memperoleh pengetahuan yang akan membantu mereka memahami, menjadi lebih dewasa, dan menjadi lebih kritis

dalam berpikir. Tujuan pendidikan biasanya bersifat abstrak karena memuat nilai-nilai yang tidak jelas. Tujuan seperti itu umum, ideal, dan memiliki kandungan yang luas sehingga sulit untuk diterapkan dalam praktik. (Rahman et al., 2022). Keterlibatan peserta didik sangat penting untuk keberhasilan pendidikan. Dalam proses belajar mengajar, guru harus dapat membuat dan menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar peserta didik.

Di dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar, terdapat peserta didik yang mengeluh tentang mata pelajaran matematika. Kesulitan belajar matematika sering terjadi ketika seorang anak yang pandai menghitung atau pandai dalam pelajaran matematika sering mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika, terutama bagi anak yang tidak mempunyai minat sama sekali dalam belajar matematika.

Kesulitan belajar yang dialami siswa bisa berasal dari dalam diri siswa (faktor intern) dan dari luar diri siswa (faktor ekstern). (Ilmiah & Pendidikan, 2025). Faktor internalnya yaitu sikap siswa yang cenderung negatif saat pembelajaran matematika, minat belajar rendah, motivasi siswa yang lemah, dan kemampuan penginderaan yang kurang. Sedangkan faktor eksternal yaitu guru yang menonton,

peralatan belajar yang masih minim, lingkungan keluarga yang kurang mendukung, dan lingkungan masyarakat yang cenderung ramai serta rata-rata pendidikan masyarakat yang masih rendah. (Program & Pendidikan, 2021).

Di dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari masalah matematika. Setiap orang wajib mampu menguasai matematika agar dapat memecahkan masalah matematika di dalam kehidupannya. Matematika diajarkan untuk melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Seorang anak perlu belajar untuk mengetahui dan memahami matematika sejak dini. Sebagian besar peserta didik percaya bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit. Pandangan inilah yang membuat siswa mudah menyerah bahkan sebelum mereka mempelajari matematika. Siswa cenderung menghafal konsep dari buku ajar ataupun konsep yang diberikan gurunya tanpa mau memahami maksud dan isinya. (Shinta Putri Andini & Muhammad Zakki, 2024). Siswa mengeluh mengenai pembelajaran matematika, khususnya materi mengenal bangun ruang. Hal ini berdasarkan hasil observasi di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang dilakukan pada tanggal 11 November – 14 November 2024. Dari hasil

observasi, peneliti menyimpulkan beberapa siswa menjadikan pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang paling dihindari, sehingga banyak dari siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah. Dari jumlah keseluruhan siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia yang berjumlah 8 siswa.

Masalah diatas merupakan masalah dari siswa, guru, dan lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh keyakinan bahwa matematika tidak hanya sulit, tetapi juga membosankan, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu pemahaman dan penanggulangan segera dibutuhkan untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika, seperti dengan adanya media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran dalam matematika mengandung bagian sebagai instrumen manipulatif dalam pembelajaran, khususnya untuk memperkenalkan konsep-konsep ilmiah teoritis menjadi lebih konkrit sehingga mudah untuk dihafal. Dengan demikian media dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa. Sehingga guru harus menghadirkan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah media komedi putar bangun ruang dilakukan bertujuan untuk mengenalkan beberapa macam bangun ruang kepada siswa kelas 2 di sanggar bimbingan kepong malaysia.

Media komedi putar bangun ruang merupakan salah satu media yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian siswa saat pembelajaran sehingga membuat siswa tidak merasa jenuh atau bosan saat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraini & Ningrum yang menjelaskan bahwa media komedi putar bangun ruang dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan siswa memutar media secara langsung dan dapat menumbuhkan respon antusias siswa melatih kecepatan berpikir dan dapat melatih pemahaman siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah sehingga memicu meningkatnya hasil belajar siswa. (Mufarrohah & Setyawan, 2024). Media komedi putar bangun ruang memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang bersifat hipotesis dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah

pendekatan kuantitatif. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komedi putar bangun ruang terhadap kemampuan pemahaman siswa pada kelas 2 di sanggar bimbingan kepong Malaysia. Penelitian ini dilakukan di kelas 2 Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, Pelangi Magna Blok A 1/13, Jalan Prima 3, Metro Prima, 52100 Kuala Lumpur. Dalam penelitian ini populasi nya adalah para siswa/siswi kelas 2 di sanggar bimbingan kepong malaysia yang berjumlah 8 siswa/siswi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik sampel jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel, apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Madhani et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia adalah tempat penelitian ini dilakukan. Sampel penelitian terdiri dari 8 siswa kelas 2. sebelum distribusi tes. Ini dilakukan untuk membantu responden memilih jawaban yang paling sesuai dengan keadaan mereka. Sebelum penelitian dimulai, soal tes diberikan kepada siswa kelas dua untuk memverifikasi validitasnya. Tabel 1 berikut menunjukkan ringkasan uji validitas.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Item	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	0,963	0,707	Valid
2	0,963	0,707	Valid
4	0,963	0,707	Valid
5	0,963	0,707	Valid
7	0,963	0,707	Valid
9	0,963	0,707	Valid
10	0,755	0,707	Valid
14	0,963	0,707	Valid
16	0,963	0,707	Valid
17	0,755	0,707	Valid
18	0,963	0,707	Valid

Menurut uji validitas kelas 2 pada tabel diatas, setiap 1 dari 11 soal dinyatakan valid. Oleh karena itu, soal ujian yang digunakan sebanyak 10 soal untuk ujian berikutnya. Karena semua nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,707. Dengan kata lain, semua pernyataan yang berkaitan dengan variabel kemampuan pemahaman siswa adalah sah dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini konsisten atau dapat diandalkan. Jika hasil pengujian instrumen menunjukkan hasil yang konsisten, instrumen tersebut dapat dianggap memiliki kepercayaan yang tinggi. Reliabilitas instrumen terkait dengan ketepatan hasil. Untuk menentukan

Pengaruh Penggunaan Media Komedi Putar Bangun Ruang Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada kelas 2 Di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia

reliabilitas penelitian ini, menggunakan *Cronbach Alpha* untuk menentukan seberapa baik item-item dalam kuesioner berhubungan satu sama lain.

Gambar 1. Uji Reliabilitas

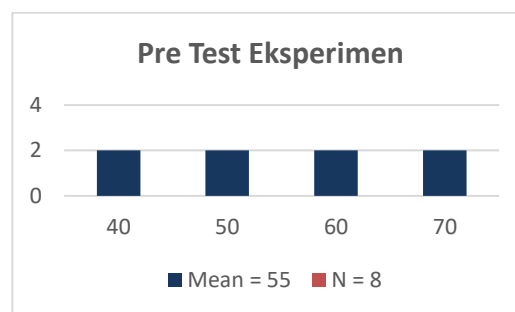
Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.985	11

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa reliabilitas pada variabel kemampuan pemahaman siswa sebesar 0,985. Karena reliabilitasnya $> 0,6$, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel atau andal.

Data Pre Test Eksperimen

Sebelum penerapan media komedi putar bangun ruang, tingkat pemahaman siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia mengenai bangun ruang berada pada tahap awal, masih dengan nilai *pretest* rata-rata yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran inovatif ini terhadap peningkatan pemahaman siswa. Berikut disajikan data hasil *pretest* di kelas eksperimen.

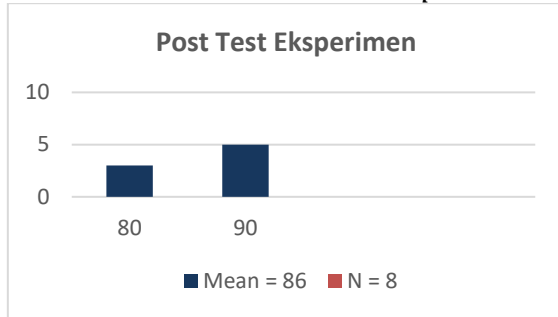
Gambar 2. Data Pre Test Eksperimen



Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia, diperoleh nilai rata-rata 55 untuk pemahaman konsep bangun ruang sebelum dilakukannya penerapan media komedi putar bangun ruang. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia memiliki pemahaman awal yang perlu ditingkatkan terkait bangun ruang. Hal ini menandakan adanya potensi besar untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa melalui penerapan media komedi putar bangun ruang yang akan diuji dalam penelitian ini.

Data Post Test Eksperimen

Penerapan media komedi putar bangun ruang memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemahaman siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. Hal ini dibuktikan dengan nilai *posttest* sebagai berikut.

Gambar 3. Data *Post Test Eksperimen*

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilakukan pada siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia setelah penerapan media komedi putar bangun ruang menunjukkan nilai rata-rata 86. Data ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest* (55), yang mengindikasikan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Perbandingan antara hasil *pretest* (55) dan *posttest* (86) menunjukkan adanya peningkatan yang nyata dalam pemahaman bangun ruang siswa kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia setelah menggunakan media komedi putar bangun ruang. Hasil ini mendukung hipotesis bahwa media tersebut memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan pemahaman siswa.

Uji Hipotesis

Gambar 4. Uji Parsial (Uji T)

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1				Lower	Upper			
Media Komedi Putar Bangun Ruang - Kemampuan Pemahaman	69.125	17.977	4.484	59.546	78.704	15.381	15	<.001

Variabel penggunaan media komedi putar bangun ruang (X) berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman siswa (Y). Hal ini karena nilai $t_{hitung} 15,381 > t_{tabel} 0,707$ dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Pengaruhnya positif karena nilai t_{hitung} positif, artinya jika variabel penggunaan media komedi putar bangun ruang meningkat maka kemampuan pemahaman siswa juga meningkat.

Hal ini berarti bahwa variabel penggunaan media komedi putar bangun ruang memiliki tingkat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman siswa pada kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia.

SIMPULAN

Penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Komedi Putar Bangun Ruang Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Pada Kelas 2 di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia" menghasilkan kesimpulan bahwa Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua dua belas soal yang digunakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel} 0,707$, sehingga dapat digunakan untuk

analisis lebih lanjut. Uji reliabilitas menunjukkan nilai $0,985 > 0,6$ yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian adalah andal atau reliabel.

Selanjutnya, uji hipotesis menunjukkan bahwa variabel penggunaan media komedi putar bangun ruang (X) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemahaman siswa (Y). Hasilnya menunjukkan bahwa $t_{hitung} 15,381 > t_{tabel} 0,707$ dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Pengaruhnya positif, karena semakin banyak media komedi putar bangun ruang digunakan, semakin baik pemahaman siswa. Oleh karena itu, media ini membantu siswa kelas dua di Sanggar Bimbingan Kepong, Malaysia, lebih memahami.

DAFTAR RUJUKAN

- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2025). 3 1,2,3. 11, 64–85.
- Madhani, Y. A., Ismawanto, T., & Sari, D. H. (2020). Pengaruh deposito mudharabah, tabungan mudharabah, dan pembiayaan mudharabah terhadap return on assets (ROA) (Studi Kasus pada PT. Bank BNI Syariah (Persero), Tbk. Periode 2010-2019). *Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Akuntansi Poltekba (JMAP), September*, 378–392.
- Mufarrohah, M., & Setyawan, A. (2024). Pengaruh Model Problem Based

Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD. *Journal of Education for All*, 2(2), 80–87.

<https://doi.org/10.61692/edufa.v2i2.111>

- Program, J., & Pendidikan, S. (2021). *ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia*.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Shinta Putri Andini, & Muhammad Zakki. (2024). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.419>