



PENINGKATAN PEMAHAMAN BANGUN DATAR SISWA KELAS I MELALUI MEDIA GAMEBOARD BERBASIS BUDAYA LOKAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD SWASTA BUDI MURNI 2 MEDAN

Aliyah Rumini Larasati^{1*}, Regina Sipayung,²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas

*Email: aliyahlaras20@gmail.com, sipayungregina1@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3055>

Article info:

Submitted: 10/05/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa kelas I melalui penerapan media gameboard berbasis budaya lokal secara kolaboratif dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Budi Murni 2 Medan, yang beralamat di Jalan Kapiten Purba I No.18 Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I-A yang berjumlah 36 orang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tes pemahaman siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Rata-rata hasil tes awal (pra-siklus) menunjukkan nilai 53,88, dengan persentase ketuntasan belajar 27,78%; (2) Pada akhir siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 74,44 dengan ketuntasan belajar 66,67%; (3) Pada siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 90 dengan ketuntasan belajar mencapai 91,67%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gameboard berbasis budaya lokal secara kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar pada mata pelajaran Matematika kelas 1 SD Swasta Budi Murni 2 Medan tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Pemahaman Bangun Datar, Media GameBoard, berbasis Budaya.

1. PENDAHULUAN

Permasalahan pembelajaran matematika di kelas I Sekolah Dasar (SD) masih menjadi perhatian, khususnya dalam memahami konsep geometri dasar seperti bangun datar. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Swasta Budi Murni 2 Medan, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan mengenali dan membedakan bentuk-bentuk bangun datar sederhana seperti segitiga, persegi, lingkaran, dan persegi panjang. Hal ini tampak dari rendahnya hasil evaluasi harian serta respon siswa saat menjawab soal berbasis visual. Ketika diberikan gambar bentuk sederhana, siswa tampak ragu dan lambat dalam menyebutkan nama dan ciri-cirinya. Sebagian besar hanya menebak berdasarkan tebakan semata, bukan pemahaman.

Kondisi tersebut diperkuat oleh wawancara dengan guru kelas, yang mengungkapkan bahwa pembelajaran matematika selama ini masih bersifat konvensional, yakni menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal dalam buku paket. Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam belajar matematika. Siswa kelas I SD yang berada pada tahap operasional konkret (menurut Piaget) semestinya



belajar melalui aktivitas nyata dan manipulatif, bukan semata simbolik dan abstrak (Suyadi & Ulfah, 2019).

Selain itu, pembelajaran matematika belum banyak melibatkan unsur kontekstual dan budaya lokal. Siswa belajar bangun datar tanpa kaitan dengan benda-benda nyata di sekitarnya atau bentuk-bentuk dalam kehidupan sehari-hari yang dekat dengan budaya mereka. Misalnya, bentuk anyaman khas Melayu, pola kain ulos, atau ornamen rumah adat yang dapat digunakan untuk mengaitkan konsep geometri dengan realitas siswa. Ketika pembelajaran tidak kontekstual dan jauh dari pengalaman nyata anak, maka pemahaman konsep menjadi lemah dan mudah dilupakan (Putri & Hidayat, 2022).

Permasalahan lainnya adalah rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Saat kegiatan berlangsung, banyak siswa yang pasif, tidak berpartisipasi aktif, dan cepat kehilangan fokus. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum mengakomodasi gaya belajar anak usia dini yang dominan visual dan kinestetik. Ketika anak tidak diberikan media bermain yang edukatif, maka motivasi dan konsentrasi belajar juga menurun (Yuliani, 2021).

Oleh karena itu, identifikasi masalah dalam penelitian ini mencakup: (1) rendahnya pemahaman konsep bangun datar siswa kelas I, (2) terbatasnya media konkret yang digunakan dalam pembelajaran, (3) tidak adanya integrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika, dan (4) minimnya aktivitas bermain dalam proses belajar siswa kelas I SD. Identifikasi ini menjadi dasar penting dalam merancang solusi inovatif melalui media yang sesuai dengan karakteristik anak dan berbasis budaya lokal.

Analisis terhadap permasalahan yang ditemukan menunjukkan bahwa akar utama dari rendahnya pemahaman konsep bangun datar adalah ketidaksesuaian metode dan media pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas I. Anak usia 6–7 tahun masih membutuhkan pembelajaran yang konkret, manipulatif, dan menyenangkan. Sayangnya, pendekatan yang digunakan oleh guru masih bersifat abstrak dan simbolik, sehingga siswa kesulitan dalam membayangkan bentuk-bentuk bangun datar dan tidak mampu mengaitkannya dengan benda nyata di sekitar mereka (Hasibuan & Nasution, 2023).

Ketidaaan media pembelajaran konkret seperti balok geometri, kartu bentuk, atau alat permainan edukatif juga menjadi hambatan. Hal ini menyebabkan siswa tidak memiliki pengalaman langsung dalam mengamati, membandingkan, dan mengelompokkan bentuk bangun datar. Seharusnya, pembelajaran matematika diberikan secara bermakna melalui eksplorasi, manipulasi, dan representasi visual, agar konsep lebih mudah dipahami dan diingat (Marlina et al., 2021).

Pembelajaran juga belum mengintegrasikan budaya lokal sebagai sumber belajar. Padahal, Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya kontekstualisasi pembelajaran agar lebih bermakna dan membangun karakter siswa. Integrasi budaya lokal tidak hanya memperkuat identitas siswa, tetapi juga menjadikan matematika lebih relevan dan aplikatif. Misalnya, bentuk pola pada makanan tradisional atau arsitektur lokal dapat dijadikan sarana mengenalkan konsep geometri (Putri & Hidayat, 2022).

Analisis lain menunjukkan bahwa pembelajaran tidak memanfaatkan potensi bermain sebagai pendekatan utama untuk anak usia dini. Bermain merupakan cara alami anak dalam belajar dan bereksplorasi. Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan akan meningkatkan konsentrasi, partisipasi, dan motivasi siswa untuk belajar, khususnya dalam bidang yang sering dianggap sulit seperti matematika (Yuliani, 2021).

Dengan demikian, analisis masalah ini mengarah pada pentingnya melakukan inovasi dalam pembelajaran matematika kelas I SD dengan memanfaatkan media yang sesuai dengan perkembangan anak, kontekstual, dan mengandung unsur budaya lokal. Solusi yang ditawarkan harus mampu menjawab persoalan metode, media, kontekstualitas, dan daya tarik pembelajaran.

Berdasarkan hasil identifikasi dan analisis masalah, terdapat alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Alternatif tersebut adalah penggunaan media gameboard berbasis budaya lokal. Media ini merupakan perpaduan dari ketiga aspek: media konkret, unsur budaya, dan pendekatan bermain. Gameboard dapat dirancang dengan elemen visual budaya lokal Medan, seperti bentuk rumah adat, pola ulos, atau ikon khas Sumatera Utara, dan dikembangkan menjadi permainan edukatif yang menyasar pemahaman bangun datar.

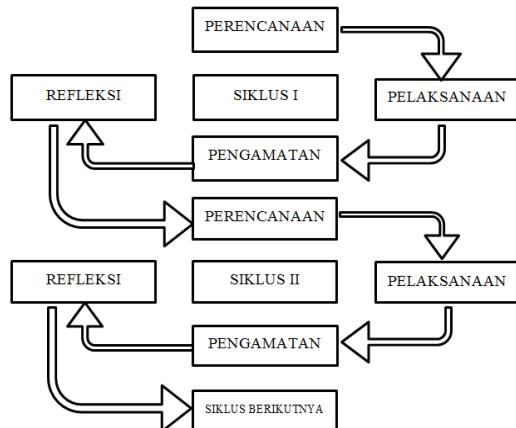


Solusi ini juga sejalan dengan prinsip diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang fleksibel, inklusif, dan relevan dengan lingkungan siswa. Oleh karena itu, penggunaan media gameboard berbasis budaya lokal tidak hanya inovatif dan menyenangkan, tetapi juga adaptif dan kontekstual, menjadikannya sebagai alternatif terbaik dalam pemecahan masalah pembelajaran matematika di kelas I SD.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). objek dari penelitian ini yaitu media gameboard berbasis budaya lokal dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan pengaruhnya terhadap pemahaman matematis siswa di kelas I SD Swasta Budi Murni 2 Medan Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I-A SD Swasta Budi Murni 2 Medan dengan jumlah 36 orang terdiri dari 18 laki-laki dan 18 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas I karena peneliti menemukan masalah tentang hasil belajar kelas I. Alur Penelitian PTK dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang dikenal dengan istilah siklus (daur). Siklus (daur) dalam PTK meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut merupakan siklus (daur), sehingga setiap tahap akan selalu berulang kembali. Hasil refleksi dari siklus sebelumnya yang telah dilakukan akan digunakan untuk merevisi rencana atau penyusunan perencanaan berikutnya, jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memperbaiki proses pembelajaran atau belum berhasil memecahkan masalah yang menjadi kerisauan guru (Tanjung, 2024)

Gambar 1 Bagan Siklus menurut Arikunto (2010:137)



Instrumen Pengumpulan Data Untuk mengetahui keefektifan penggunaan gameboard berbasis budaya dalam Pelajaran bangun datar adalah peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi tes. Teknik Analisis Data: observasi, tes untuk mengetahui peringkatakan hasil belajar siswa secara individu untuk siswa dan guru dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dengan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

(Sudijono, 2004:43)

Keterangan:

P = Deskriptif persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Penelitian ini dianggap berhasil jika beberapa kriteria berikut tercapai:



1. Peningkatan Pemahaman Siswa: Terjadi peningkatan skor tes pemahaman siswa mengenai bangun datar pada setiap siklus. Peningkatan ini dapat diukur dengan membandingkan hasil tes pra-siklus, siklus pertama, dan siklus kedua.
2. Aktivitas Siswa: Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif selama pembelajaran, baik dalam permainan maupun diskusi kelompok. Tingkat keterlibatan ini akan diamati melalui lembar observasi.
3. Respon Positif dari Guru dan Siswa: Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media gameboard berbasis budaya lokal dalam pembelajaran, yang tercermin dalam wawancara dan refleksi mereka.
4. Penerapan Konsep Budaya Lokal: Siswa dapat mengaitkan konsep-konsep matematika, khususnya bangun datar, dengan objek budaya lokal yang mereka kenal, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi awal dan tes pra-siklus, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap bangun datar masih rendah. Oleh karena itu, peneliti menyusun rencana tindakan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui media pembelajaran yang menarik. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

1. Menyusun modul ajar yang memuat materi bangun datar dengan pendekatan kontekstual berbasis budaya lokal.
2. Mendesain media gameboard bergambar ornamen budaya lokal, seperti motif ulos dan rumah adat Batak Toba, sebagai alat bantu pembelajaran.
3. Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai dengan materi dan media pembelajaran.
4. Merancang pembagian kelompok belajar yang bersifat heterogen.
5. Menyusun instrumen observasi dan wawancara untuk mengamati aktivitas pembelajaran dan partisipasi siswa.
6. Merancang soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan pada hari Senin, 14 April 2025 dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 36 orang. Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media gameboard berbasis budaya lokal. Adapun langkah-langkah pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Guru memperkenalkan media gameboard yang berisi gambar-gambar bangun datar dengan motif budaya lokal.
2. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4 orang secara heterogen.
3. Setiap kelompok bermain gameboard dengan cara mencocokkan nama dan bentuk bangun datar yang terdapat dalam permainan.
4. Guru memberikan panduan selama kegiatan berlangsung dan berperan sebagai fasilitator dan motivator.
5. Siswa mendiskusikan hasil permainan dan menyebutkan sifat-sifat bangun datar yang telah dipelajari.
6. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan hasil pembelajaran.
7. Di akhir pembelajaran, siswa mengikuti tes evaluasi untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.



c. Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan hasil belajar. Berikut hasil observasi dan evaluasi pada siklus I:

Tabel 1 Anlisis Data Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Percentase (%)
Tuntas (≥ 70)	24 siswa	66,67%
Belum Tuntas (< 70)	12 siswa	33,33%
Nilai Rata-rata	74,44	

Keterangan observasi tambahan:

- Aktivitas siswa meningkat, terlihat dari antusiasme dalam bertanya dan berdiskusi.
- Beberapa siswa masih kesulitan menyebutkan nama bangun datar dengan tepat.
- Terjadi peningkatan interaksi sosial antar siswa melalui kerja kelompok.

d. Refleksi

Dari hasil observasi dan tes evaluasi, terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa dibandingkan kondisi pra-siklus. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar dari sebelumnya. Namun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, antara lain manajemen waktu yang kurang optimal serta pemberian instruksi permainan yang masih belum cukup jelas bagi sebagian siswa.

Oleh karena itu, diputuskan untuk melanjutkan ke siklus II dengan perbaikan pada aspek-aspek tersebut. Perbaikan dirancang agar siswa lebih aktif, lebih memahami instruksi, dan mendapatkan tantangan belajar yang lebih kompleks untuk mendukung peningkatan pemahaman terhadap bangun datar.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Siklus II dipergunakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi di siklus I. Adapun tahapan pelaksanaan yang dilakukan, meliputi:

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, peneliti melakukan perbaikan pada beberapa aspek pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam tahap perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Menyederhanakan instruksi permainan agar lebih mudah dipahami oleh semua siswa.
2. Meningkatkan kualitas media gameboard dengan penambahan warna kontras dan gambar yang lebih jelas.
3. Menyusun LKPD yang lebih terarah untuk mendampingi proses bermain dan diskusi.
4. Menyesuaikan alokasi waktu untuk kegiatan bermain dan diskusi agar lebih optimal.
5. Mempersiapkan alat evaluasi untuk menilai pemahaman siswa pada akhir pembelajaran.
6. Menyusun lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 22 April 2025. Pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan media gameboard berbasis budaya lokal dengan beberapa perbaikan dari siklus sebelumnya. Langkah-langkah kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Guru memulai dengan apersepsi dan penjelasan ulang tentang cara bermain yang telah disederhanakan.
2. Siswa dibagi ke dalam kelompok belajar dan diarahkan untuk bermain menggunakan gameboard yang telah disempurnakan secara visual.



3. Setiap kelompok mencocokkan nama dan bentuk bangun datar serta menjelaskan ciri-cirinya secara lisan.
4. Guru mengamati proses kerja sama dalam kelompok dan memberi dukungan jika ada kelompok yang mengalami kesulitan.
5. Setelah bermain, siswa mendiskusikan hasil permainan dan mempresentasikan pemahamannya di depan kelas.
6. Guru memberikan umpan balik serta merangkum materi bangun datar yang telah dipelajari.
7. Pada akhir sesi, siswa diberikan tes evaluasi untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi.

c. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran dan tes akhir siklus II, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Anlisis Data Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Percentase (%)
Tuntas (≥ 70)	33 siswa	91,67%
Belum Tuntas (< 70)	3 siswa	8,33%
Nilai Rata-rata		90

Keterangan observasi tambahan:

- Aktivitas siswa sangat tinggi, seluruh kelompok aktif berpartisipasi dalam permainan dan diskusi.
- Pemahaman siswa terhadap ciri-ciri bangun datar meningkat, terlihat dari kemampuan mereka menjelaskan dengan bahasa sendiri.
- Guru dapat memfasilitasi pembelajaran dengan lebih efektif karena instruksi yang lebih sederhana dan media yang lebih menarik.

d. Refleksi

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I, baik dari segi hasil belajar maupun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat dari 24 siswa pada siklus I menjadi 33 siswa pada siklus II, dengan rata-rata nilai naik menjadi 90. Selain itu, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, ditandai dengan antusiasme dalam bermain dan berdiskusi.

Perbaikan yang dilakukan dalam instruksi, tampilan media, dan pengaturan waktu terbukti efektif mendorong pemahaman dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media gameboard berbasis budaya lokal secara kolaboratif berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap bangun datar dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

3. Pembahasan

Pada siklus I terdapat 24 peserta didik yang tuntas hasil belajarnya, sedangkan pada siklus II jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 33 peserta didik. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 74,44 dengan persentase ketuntasan 66,67%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 90,00 dengan persentase ketuntasan 91,67%.

Hasil belajar peserta didik yang belum tuntas disebabkan oleh faktor kurangnya fokus dan minat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan beberapa peserta didik dalam berdiskusi maupun saat bermain gameboard.

Setelah dilakukan asesmen pada siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari tahap pra-siklus namun masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal



(KKM). Oleh karena itu, dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II dengan menyederhanakan instruksi permainan, memperjelas visual media gameboard, dan memberikan bimbingan khusus pada peserta didik yang belum tuntas.

Pada siklus II, tindakan perbaikan yang dilakukan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Fokus bimbingan diarahkan pada peserta didik dengan nilai rendah, dan guru memberikan pendampingan lebih intensif agar mereka dapat memahami materi dengan baik. Pembelajaran dilakukan secara kolaboratif dengan media gameboard berbasis budaya lokal, yang dikembangkan untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Peningkatan hasil belajar ini tidak terlepas dari penggunaan media dan model pembelajaran kolaboratif yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hasibuan & Panggabean (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menciptakan pembelajaran kontekstual dan meningkatkan rasa memiliki siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, pendekatan kolaboratif juga memperkuat interaksi antar siswa sebagaimana dikemukakan oleh Sari et al. (2022).

Penelitian ini juga menguatkan pendapat Lestari & Rahmawati (2020) bahwa media permainan edukatif berperan signifikan dalam meningkatkan literasi matematika pada siswa sekolah dasar, terutama di kelas rendah. Dengan memasukkan unsur budaya lokal ke dalam media pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik, antusias, dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gameboard berbasis budaya lokal dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa kelas I SD di SD Swasta Budi Murni 2 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan media gameboard berbasis budaya lokal terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas I SD Swasta Budi Murni 2 Medan. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan, dari 27,78% pada pra-siklus, 66,67% pada siklus I menjadi 91,67% pada siklus II. Media gameboard yang mengangkat unsur budaya lokal seperti motif ulos dan rumah adat Batak Toba membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga materi lebih mudah dipahami.
2. Dampak penggunaan media gameboard berbasis budaya lokal terhadap motivasi dan keterlibatan siswa sangat positif. Selama proses pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran kolaboratif yang diterapkan mendorong siswa untuk saling membantu memahami materi, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika. Gameboard yang bersifat permainan juga membuat pembelajaran terasa menyenangkan dan menantang, sehingga memotivasi siswa untuk lebih fokus dan antusias.
3. Respons siswa terhadap penerapan media gameboard berbasis budaya lokal sangat baik. Siswa menunjukkan ketertarikan dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, terutama karena materi yang disajikan dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan mengandung unsur budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Respons positif ini terlihat dari peningkatan keaktifan siswa saat bermain, kemauan mereka untuk menyebutkan dan menjelaskan ciri-ciri bangun datar, serta meningkatnya interaksi sosial selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan mampu meningkatkan respons dan partisipasi aktif siswa secara keseluruhan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Hasibuan, D., & Nasution, A. (2023). Pengaruh Media Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45–56.



Marlina, N., Sari, M. K., & Utami, R. (2021). Penggunaan Media Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6(2), 88–96.

Putri, A. I., & Hidayat, R. (2022). Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 112–121.

Suyadi, & Ulfah, M. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Yuliani, K. (2021). Model Bermain dalam Pembelajaran Matematika untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 25–34.