



## **PENERAPAN MEDIA GAME BOARD KOLASE SUDUT (GBKS) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGUKUR DAN MELUKIS SUDUT DI KELAS V SDN KARAH 1 SURABAYA**

**Alvi Febrianti<sup>1</sup>, Pance Mariati<sup>2</sup>, Aris Budianto<sup>3</sup>, Mintartik<sup>4</sup>**

<sup>1\*2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3,4</sup> Sekolah Dasar Negeri Karah 1 Surabaya

\*Email: [febriantialvi22@gmail.com](mailto:febriantialvi22@gmail.com), [pance\\_mariati@unusa.ac.id](mailto:pance_mariati@unusa.ac.id), [budiantoaris749@gmail.com](mailto:budiantoaris749@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3190>

Article info:

Submitted: 30/05/25      Accepted: 14/11/25      Published: 30/11/25

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik kelas V-B SDN Karah 1 Surabaya dalam mengukur dan melukis sudut melalui penerapan media Game Board Kolase Sudut (GBKS). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan mengikuti model Kemmis & McTaggart yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes tertulis, dan tes praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada keterampilan peserta didik. Pada siklus I, rata-rata keterampilan mengukur sudut adalah 71,96 dengan ketuntasan 57,14%, sedangkan keterampilan melukis sudut sebesar 64,32 dengan ketuntasan 50%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, rata-rata nilai mengukur sudut meningkat menjadi 79,07 dengan ketuntasan 85,71%, dan melukis sudut menjadi 77,18 dengan ketuntasan 82,14%.

**Kata Kunci:** Media Game Board Kolase Sudut, Keterampilan Mengukur dan Melukis Sudut, Matematika

### **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, serta keterampilan pemecahan masalah (Herdiana & Julia, 2022). Penggunaan matematika sejak usia dini menjadi dasar penting untuk memahami dan mengembangkan teknologi di masa yang akan datang (Rahmi et al., 2020). Pada hakikatnya, alasan utama sekolah mengajarkan matematika kepada peserta didik adalah karena matematika berkaitan erat dengan penyelesaian masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Yarmayani, 2024). Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan di kelas V adalah keterampilan mengukur dan melukis sudut menggunakan busur derajat. Keterampilan ini penting sebagai dasar bagi peserta didik untuk memahami konsep geometri yang lebih kompleks pada jenjang selanjutnya.

Mengukur dan melukis sudut merupakan keterampilan dasar dalam geometri yang menuntut ketelitian, pemahaman konsep derajat, dan kemampuan menggunakan alat ukur seperti busur derajat. Pengukuran sudut merupakan proses membandingkan sudut yang ingin diukur dengan sudut acuan atau pembanding (Lorenza et al., 2023). Peserta didik harus mampu membaca besar sudut secara tepat, menentukan jenis sudut, dan melukiskannya dengan presisi. Keterampilan ini tidak hanya penting untuk memahami bangun datar dan bangun ruang, tetapi juga menjadi prasyarat untuk pembelajaran matematika di jenjang lebih tinggi. Karena itu, penting bagi guru untuk memastikan bahwa peserta didik memahami dan mampu menerapkannya dengan baik.



Namun kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami cara kerja busur derajat, membaca angka dengan benar, serta menggambar sudut secara akurat. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan pencapaian peserta didik di kelas, yang menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, konkret, dan menyenangkan untuk menjembatani perbedaan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN Karah 1 Surabaya, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengukur dan melukis sudut dengan tepat. Data pra siklus terhadap 28 peserta didik menunjukkan bahwa hanya 9 peserta didik (32%) yang mencapai nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 75, sedangkan 19 peserta didik (68%) memperoleh nilai di bawah KKTP. Kesalahan umum meliputi penggunaan busur derajat yang tidak tepat, salah membaca angka, dan kurang presisi dalam menggambar sudut. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih tepat dan menarik.

Perkembangan kemampuan belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh sejauh mana ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi. Menurut Kusnandi dan Daddy, media pembelajaran adalah sarana yang membantu proses pembelajaran dengan memperjelas makna pesan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal dan efektif (Kustandi & Daddy, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Hasiru dkk yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan dalam menyampaikan pikiran, perasaan, dan perhatian, yang sangat bermanfaat untuk menunjang proses belajar (Hasiru et al., 2021).

Semakin menarik dan sesuai media pembelajaran yang digunakan, semakin optimal pula pemahaman yang diperoleh peserta didik. Wati menekankan bahwa guru dituntut mampu merancang media yang dapat mendorong motivasi dan keaktifan belajar peserta didik (Wati, 2021). Salah satu bentuk inovasi media yang menarik adalah penggabungan antara metode permainan dan pembelajaran matematika, seperti board game.

Board game merupakan permainan di permukaan datar dengan aturan tertentu dan misi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran (Maryanti et al., 2021). Media ini mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui tantangan yang menyenangkan dan kontekstual. Penggunaan board game dalam pembelajaran terbukti meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar, karena memberikan hiburan sekaligus memperkuat pemahaman materi (Sakti & Kartiani, 2023).

Selama proses pembelajaran berlangsung di kelas V SDN Karah 1 Surabaya, partisipasi aktif peserta didik juga masih rendah. Dari hasil wawancara dengan guru kelas V-B, diketahui bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah dan latihan soal, yang membuat peserta didik kurang antusias dan cepat kehilangan fokus. Media pembelajaran yang digunakan guru yakni PPT, media pembelajaran yang belum konkret. Akibatnya, kelas menjadi pasif dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah media Game Board Kolase Sudut (GBKS), yaitu media pembelajaran berbentuk permainan papan edukatif yang mengintegrasikan aktivitas mengukur dan melukis sudut. Media yang ditawarkan termasuk dalam media konkret. Media pembelajaran konkret adalah merupakan objek nyata yang dapat memberikan rangsangan kuat bagi peserta didik dalam mempelajari berbagai hal, khususnya dalam mendukung pengembangan keterampilan tertentu (Shoimah, 2020). Sehingga media konkret GBKS dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, serta melatih keterampilan mengukur dan melukis sudut secara langsung.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang berjudul “Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Konkret Pada Materi Sudut Siswa Kelas IV SDIP Baitul Maal”, diperoleh hasil bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi, mengukur dan menggambar sudut. Sebelum diberikan treatment, rata-rata nilai siswa adalah 84. Setelah diberikan treatment, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 91 (Anggraini, 2022).

Penggunaan GBKS diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengukur dan melukis sudut



serta memperkuat pemahaman konsep secara bermakna. Selain itu, media ini mendukung pembelajaran aktif dan konstruktivis yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Meskipun berbagai media pembelajaran telah digunakan, media berbasis permainan seperti GBKS masih jarang diterapkan pada materi sudut, sehingga memberikan peluang untuk dieksplorasi secara lebih dalam.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Media Game Board Kolase Sudut (GBKS) untuk Meningkatkan Keterampilan Mengukur dan Melukis Sudut di Kelas V SDN Karah 1 Surabaya." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dimunculkan atau diterapkan pada subjek penelitian di kelas tersebut (Azizah, 2021). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui perubahan atau perbaikan yang didasarkan pada refleksi dan tindakan yang dilakukan di dalam kelas. Langkah PTK menurut model Kemmis & Mc. Taggart Arikuto dalam (Pranita & Ambarwati, 2023) dibagi menjadi 4 aspek yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025 mulai tanggal 19 s.d. 24 Februari 2025. Penelitian dilakukan di kelas V-B SDN Karah 1 Surabaya, yang bertempat di Jl. Karah No.09, Desa Krah, Kecamatan Jambangan, Surabaya. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V-B SDN Karah 1 Surabaya yang berjumlah 28 peserta didik dengan rincian 12 peserta didik laki-laki dan 16 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu observasi, tes tertulis, dan tes praktik. Teknik observasi dilakukan melalui lembar pengamatan guru terhadap peserta didik. Lembar ini berisi indikator-indikator keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan mengukur dan melukis sudut. Tes tertulis dan praktik digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus sederhana untuk mengetahui sejauh mana ketuntasan belajar peserta didik dengan yang telah ditetapkan. Data proses keterampilan mengukur dan melukis sudut dalam kegiatan pembelajaran dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

**Tabel 1 Kategori Nilai Keterampilan Mengukur dan Melukis Sudut Siswa**

No.	Interval	Kategori
1.	81-100	Sangat Tinggi
2.	61-88	Tinggi
3.	41-60	Cukup Tinggi
4.	21-40	Rendah
5.	0-20	Sangat Rendah

Indikator keberhasilan untuk pengamatan terhadap peserta didik mencapai  $\geq 75\%$ . Prersentase ketuntasan belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika mencapai 75% dari total peserta didik yang mendapat nilai 75 sesuai dengan nilai KKTP. Jika 75% dari peserta didik telah mencapai nilai minimal 75, maka upaya tindakan tersebut dinyatakan berhasil.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

#### 1) Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Februari 2025 dnegan empat tahapan sesuai model penelitian tindakan kelas Kemmis, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang memuat



rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, instrumen penilaian, dan LKPD.

Tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam 1 pertemuan 2 jp (2 x 35 menit). Kegiatan awal dilakukan dengan guru memasuki kelas, mengucapkan salam, mempersiapkan media, mengecek kehadiran peserta didik, kesiapan belajar dan melakukan apersepsi.

Selanjutnya kegiatan inti dilakukan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, yaitu model Kooperatif Learning. Kegiatan ini dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran yang disimak oleh peserta didik. Untuk mencairkan suasana, peserta didik diajak melakukan ice breaking dan diberikan motivasi oleh guru. Setelah itu, guru menyampaikan pertanyaan pemantik seperti “Apakah sudut pada gambar memiliki besar yang sama?” dan “Bagaimana cara mengukurnya?” untuk mengaktifkan pemikiran peserta didik, lalu memberikan klarifikasi. Materi dijelaskan melalui tayangan PowerPoint, dilanjutkan dengan mengamati video cara mengukur sudut. Peserta didik kemudian dibimbing mengukur sudut, mencoba secara mandiri di buku, dan dipersilakan maju ke depan untuk praktik langsung. Guru mengenalkan media “Jam Sudut” dan peserta didik mencoba menggunakan untuk menyelesaikan soal. Peserta didik lain mengerjakan soal dari buku paket. Setelah itu, guru memberikan klarifikasi dan apresiasi terhadap jawaban mereka. Proses pembelajaran dilanjutkan dengan mengamati video cara menggambar sudut, lalu peserta didik mencoba menggambar di buku masing-masing dan mempraktikkannya di depan kelas. Setiap pendapat dan hasil kerja mendapatkan apresiasi dan klarifikasi. Peserta didik juga diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Peserta didik kemudian membentuk kelompok belajar secara heterogen, terdiri dari 4–5 orang. Mereka mendapat bimbingan tentang cara penggeraan LKPD, lalu berdiskusi dan bekerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru terus memberikan arahan dan pendampingan selama kegiatan berlangsung, termasuk saat permainan edukatif. Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, sementara kelompok lain menyimak dan memberikan tanggapan. Guru memberikan klarifikasi terhadap hasil diskusi. Sebagai penutup, peserta didik diberikan apresiasi melalui “Tepuk Jempol”, diberi kesempatan menyampaikan pendapat dan pertanyaan, lalu mengerjakan soal evaluasi secara mandiri untuk mengukur pemahaman mereka.

Kegiatan penutup dilakukan dengan membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama-sama. Setelah itu, guru mengajak peserta didik melakukan refleksi untuk meninjau kembali proses pembelajaran dan hal-hal yang telah mereka pahami maupun yang masih perlu ditanyakan. Guru kemudian menyampaikan informasi terkait materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya serta memberikan motivasi belajar agar peserta didik tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai penutup, kegiatan diakhiri dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, dan kelas ditutup dengan salam.

Pengamatan pada siklus I dilakukan melalui lembar pengamatan guru yang difokuskan pada keterampilan peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut. Berdasarkan hasil pengamatan, keterampilan mengukur sudut menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 71,96. Dari 28 peserta didik, sebanyak 17 orang (57,14%) telah mencapai ketercapaian sesuai dengan KKTP, sementara 11 orang (42,86%) belum mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh peserta didik telah memahami konsep dasar dan mampu menggunakan busur derajat untuk mengukur sudut dengan cukup baik. Namun, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca angka pada busur derajat dan menentukan titik pusat pengukuran secara tepat.

Sementara itu, pada keterampilan melukis sudut, rata-rata nilai peserta didik adalah 64,32. Hanya 14 peserta didik (50%) yang mencapai KKTP, sedangkan 14 peserta didik lainnya (50%) belum menunjukkan ketercapaian yang diharapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan melukis sudut masih menjadi tantangan bagi sebagian besar peserta didik. Kesulitan yang diamati meliputi ketidaktepatan dalam menarik garis awal, ketidaksesuaian sudut yang dilukis dengan ukuran yang diminta, serta kurangnya ketelitian dalam menggunakan alat ukur. Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I perlu disempurnakan, terutama dalam aspek bimbingan teknis dan latihan praktis melukis sudut secara bertahap dan berulang.

Berdasarkan data hasil penilaian keterampilan peserta didik pada siklus I, terjadi peningkatan capaian belajar dibandingkan dengan kondisi pra-siklus. Pada tahap pra-siklus, dari 28 peserta didik,



hanya 9 orang (32%) yang memperoleh nilai di atas KKTP sebesar 75, sementara 19 peserta didik (68%) masih berada di bawah KKTP. Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I, keterampilan mengukur sudut menunjukkan bahwa 17 peserta didik (57,14%) telah mencapai KKTP, dan keterampilan melukis sudut menunjukkan 14 peserta didik (50%) telah tuntas. Hal ini mencerminkan adanya peningkatan hasil belajar, khususnya dalam keterampilan mengukur dan melukis sudut.

Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan pra-siklus, hasil pengamatan menunjukkan bahwa capaian peserta didik pada siklus I masih belum optimal. Analisis terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa beberapa kendala masih ditemukan. Pertama, peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk mencoba secara mandiri mengukur dan melukis sudut setelah menyaksikan video pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru. Hal ini berdampak pada kurangnya penguatan keterampilan teknis peserta didik. Kedua, keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) masih rendah. Beberapa peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan mengukur dan melukis sudut sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka rumusan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- Memberikan peserta didik lembar panduan berisi langkah-langkah mengukur dan melukis sudut, disertai latihan soal yang dapat mereka kerjakan secara mandiri. Dengan adanya panduan ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami prosedur yang harus dilakukan dan memperoleh pengalaman praktik yang lebih terstruktur.
- Menggunakan media Game Board Kolase Sudut (GBKS) dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik. Melalui media ini, setiap peserta didik akan memperoleh giliran melempar pion dan menjawab soal yang berkaitan dengan keterampilan mengukur dan melukis sudut.

Dengan implementasi perbaikan tersebut, diharapkan pembelajaran pada siklus II dapat lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik, baik dari segi pemahaman konsep maupun keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

## 2) Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 24 Februari 2025 dengan empat tahapan sesuai model penelitian tindakan kelas Kemmis, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perencanaan pada siklus II disusun berdasarkan refleksi dari siklus I. Tahapan ini dilakukan dengan menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang memuat rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, instrumen penilaian, LKPD, dan penyediaan lembar panduan langkah-langkah mengukur dan melukis sudut, serta soal latihan untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Selain itu, disiapkan media Game Board Kolase Sudut (GBKS) untuk meningkatkan keaktifan peserta didik secara interaktif, serta lembar pengamatan guru untuk menilai keterampilan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (2 JP). Kegiatan diawali dengan guru memasuki kelas, mengucapkan salam, mempersiapkan media pembelajaran, mengecek kehadiran peserta didik, dan melakukan apersepsi.

Selanjutnya, kegiatan inti dilakukan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Learning. Pada kegiatan ini, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, dan mengajak peserta didik melakukan ice breaking. Setelah itu, peserta didik diberikan pertanyaan pemantik dan diminta menjawab, kemudian guru mengklarifikasi jawaban mereka. Guru memberikan penjelasan melalui media PowerPoint dan video pembelajaran, kemudian membimbing peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut melalui demonstrasi dan latihan menggunakan lembar kerja individu. Selanjutnya, peserta didik dibagi menjadi enam kelompok heterogen dan diarahkan bermain "Game Board Kolase Sudut (GBKS)". Mereka mengikuti aturan permainan yang melibatkan aktivitas melempar dadu, menjawab pertanyaan, serta membuat kolase dari jawaban yang telah dikerjakan. Dalam proses ini, peserta didik aktif berdiskusi, bekerja sama, dan mempresentasikan hasil kelompoknya. Guru memberikan bimbingan serta mengarahkan jalannya diskusi dan permainan.

Pada akhir kegiatan, peserta didik melakukan refleksi, menyimpulkan materi, mengerjakan soal



evaluasi yang memuat soal mengukur dan melukis sudut, serta memperoleh motivasi belajar dari guru. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam penutup.

Hasil pengamatan terhadap keterampilan peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada keterampilan mengukur sudut, diperoleh rata-rata nilai sebesar 79,07 dengan 24 peserta didik (85,71%) mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 4 peserta didik (14,29%) belum mencapai KKTP. Sementara itu, pada keterampilan melukis sudut, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 77,18, dengan 23 peserta didik (82,14%) tuntas dan 5 peserta didik (17,86%) belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengukur dan melukis sudut, yang juga tercermin dari meningkatnya keaktifan mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis media Game Board Kolase Sudut (GBKS). Guru juga mengamati bahwa peserta didik lebih fokus, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta berani mencoba mengukur dan melukis sudut secara mandiri.

Refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I. Keterampilan mengukur sudut mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 71,96 menjadi 79,07, dengan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dari 17 siswa (57,14%) menjadi 24 siswa (85,71%). Demikian pula keterampilan melukis sudut mengalami peningkatan rata-rata dari 64,32 menjadi 77,18, dengan jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dari 14 siswa (50%) menjadi 23 siswa (82,14%).

Selain peningkatan pada hasil evaluasi keterampilan, pengamatan terhadap keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga menunjukkan hasil positif. Peserta didik tampak lebih aktif saat berdiskusi, berani mencoba mengukur dan melukis sudut secara langsung, serta menunjukkan antusiasme tinggi saat menggunakan media Game Board Kolase Sudut (GBKS). Hal ini didukung pula oleh adanya latihan terstruktur dan lembar panduan langkah-langkah yang diberikan guru.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik telah melampaui KKTP 75, persentase ketuntasan keterampilan baik dalam mengukur maupun melukis sudut telah melebihi 75%, dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran juga menunjukkan capaian yang tinggi. Berdasarkan penilaian tersebut dapat dilihat bahwa tindakan telah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga tidak perlu menambah pertemuan ataupun siklus selanjutnya.

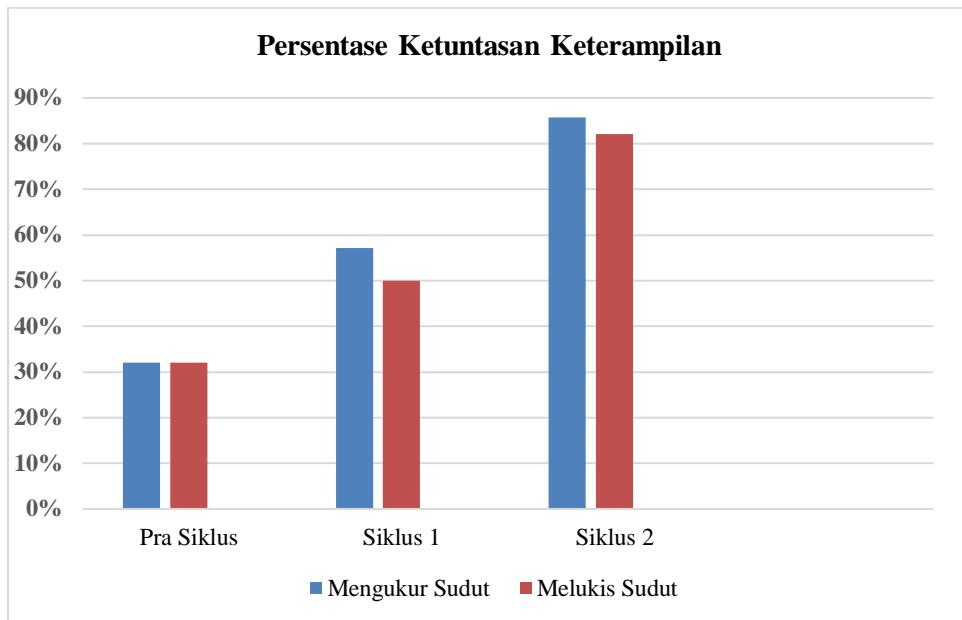
### Pembahasan

Setelah dilakukannya tindakan dengan menerapkan media Game Board Kolase Sudut (GBKS) melalui pra siklus, siklus I, dan siklus II, diperoleh data hasil penelitian yang dianalisis berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan. Deskripsi mendalam dari hasil penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Pada tahap pra siklus, hanya 9 peserta didik (32%) yang mencapai nilai di atas KKTP 75. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, keterampilan peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut mulai mengalami peningkatan meskipun belum optimal. Rata-rata nilai keterampilan mengukur sudut peserta didik pada siklus I adalah 71,96 dan keterampilan melukis sudut sebesar 64,32. Berdasarkan kategori penilaian, keduanya termasuk dalam kategori "Tinggi".

Selanjutnya, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan menambahkan lembar panduan langkah-langkah serta permainan edukatif berbasis kolaboratif melalui media GBKS. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata keterampilan mengukur sudut peserta didik meningkat menjadi 79,07 dan melukis sudut menjadi 77,18. Kedua hasil ini tetap berada pada kategori "Tinggi", namun dengan capaian yang lebih tinggi dan mendekati batas kategori "Sangat Tinggi".

Persentase ketuntasan juga menunjukkan perkembangan positif. Ketuntasan keterampilan mengukur sudut meningkat dari 57,14% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Sementara itu, keterampilan melukis sudut meningkat dari 50% menjadi 82,14%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik mengalami perkembangan yang signifikan seiring dengan diterapkannya tindakan perbaikan pada siklus II.

**Grafik 1 Diagram Persentase Ketuntasan Keterampilan**

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan telah menunjukkan keberhasilan. Rata-rata nilai peserta didik telah mencapai atau melampaui KKTP sebesar 75, dan lebih dari 75% peserta didik telah menunjukkan penguasaan keterampilan sesuai dengan indikator yang ditargetkan. Dengan demikian, tindakan perbaikan dinyatakan berhasil dan tidak diperlukan pelaksanaan siklus lanjutan.

Dengan demikian, penerapan media Game Board Kolase Sudut (GBKS) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik kelas V SDN Karah 1 Surabaya dalam mengukur dan melukis sudut. Media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman konsep sudut melalui aktivitas konkret dan interaktif. Permainan yang disisipkan melalui media GBKS menjadikan proses belajar lebih bermakna dan tidak membosankan, sekaligus mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berpikir kritis. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam melakukan penilaian keterampilan secara lebih variatif dan autentik, karena proses pengukuran dan pelukisan sudut dilakukan secara langsung oleh peserta didik dalam konteks permainan.

Keberhasilan penerapan media GBKS dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dapat dikemas secara kreatif dan menyenangkan tanpa meninggalkan esensi dari pencapaian kompetensi dasar. Dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses bermain sambil belajar, mereka tidak hanya memahami konsep sudut secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara praktik. Peserta didik terlihat lebih antusias, percaya diri, dan kolaboratif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Situasi kelas pun menjadi lebih hidup, tidak pasif, dan menunjukkan keterlibatan semua peserta didik.

Dengan demikian, penerapan media Game Board Kolase Sudut (GBKS) memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan mengukur dan melukis sudut di kelas V SDN Karah 1 Surabaya. Model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media permainan ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Guru juga menjadi lebih mudah dalam memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Media GBKS telah memenuhi harapan sebagai solusi kreatif untuk mengatasi kesulitan belajar pada materi sudut dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk memperkuat deskripsi keberhasilan tersebut, berikut disajikan tabel peningkatan hasil keterampilan peserta didik dari siklus I ke siklus II:



**Tabel 2 Peningkatan Hasil Keterampilan Mengukur dan Melukis Sudut pada Siklus I dan Siklus II**

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Mengukur Sudut	71,96	79,07	+7,11
Rata-rata Melukis Sudut	64,32	77,18	+12,86
Ketuntasan Mengukur Sudut	57,14%	85,71%	+28,57%
Ketuntasan Melukis Sudut	50,00%	82,14%	+32,14%

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan keterampilan peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan paling tinggi terjadi pada aspek ketuntasan melukis sudut sebesar 32,14%, diikuti dengan ketuntasan mengukur sudut sebesar 28,57%. Sementara itu, peningkatan rata-rata nilai juga terlihat cukup tinggi, yaitu 12,86 poin pada melukis sudut dan 7,11 poin pada mengukur sudut.

Dengan demikian, hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas yang sudah ditentukan, sehingga penelitian ini dapat dikatakan telah berhasil dalam dua siklus.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Game Board Kolase Sudut (GBKS) terbukti dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengukur dan melukis sudut. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan pada setiap siklus.

Pada siklus I, rata-rata keterampilan mengukur sudut adalah 71,96 dengan ketuntasan 57,14%, dan rata-rata keterampilan melukis sudut adalah 64,32 dengan ketuntasan 50%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata keterampilan mengukur sudut mencapai 79,07 dengan ketuntasan 85,71%, dan rata-rata keterampilan melukis sudut mencapai 77,18 dengan ketuntasan 82,14%. Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa hasil pembelajaran telah melampaui kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu  $\geq 75$  untuk nilai rata-rata dan  $\geq 75\%$  untuk ketuntasan belajar.

Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Media GBKS mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mendorong kolaborasi dan kreativitas. Penerapan media ini juga memberikan variasi pembelajaran yang membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep sudut melalui aktivitas konkret dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dapat dinyatakan berhasil dalam dua siklus, karena telah memenuhi semua indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam tujuan penelitian.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F. (2022). Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Konkret Pada Materi Sudut Siswa Kelas Iv Sdip Baitul Maal. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 161–172. <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1264>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Herdiana, A., & Julia, R. (2022). Pemanfaatan Alat Peraga Jam Sudut sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.56916/jp.v1i1.41>
- Kustandi, C., & Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>



- Lorenza, D., Fuadiah, N. F., & Surmilasari, N. (2023). Learning Obstacle Materi Pengukuran Sudut Siswa Kelas IV di SD Negeri 32 Palembang. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 12(1), 166. <https://doi.org/10.25273/jipm.v12i1.17299>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pranita, R., & Ambarwati, R. (2023). Penerapan Model Project Base Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sudut. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 1757–1772. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Rahmi, R., Sugita, G., & Amggraini, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Pada Materi Melukis Sudut Kelas VII Smp Swadaya Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 8(1), 82–93. <http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jpmt/article/view/558>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yarmayani, A. (2024). *Upaya Pemulihan Pembelajaran pada Penguatan Profil Pelajar “ Media Pembelajaran Materi Garis dan Sudut .”* 4(1), 25–36.