



Pengaruh Media Pembelajaran Tiga Dimensi pada Materi Kubus terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Jurnal
Evaluasi
dan Kajian
Strategis
Pendidikan
Dasar

*Moch. Fauzi¹, Fatriatul Lailatul Jannah²

¹STKIP PGRI Lumajang, Jawa Timur, Indonesia

²SMK Sunan Kalijogo Randuagung, Jawa Timur, Indonesia

E-mail: moch.fauzi@stkipgrilumajang.ac.id

Article Info

Article History

Submission: 2025-05-10

Accepted: 2025-01-02

Published: 2026-01-26

Keywords:

Three-Dimensional Media;
Cube Topic;
Learning Outcomes;
Elementary Students;
Mathematics Learning.

Abstract

This study examined whether learning with three-dimensional (3D) concrete media is associated with improved mathematics learning outcomes on the cube topic among fourth-grade students. The study employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The participants were 26 fourth-grade students from SD Negeri Randuagung 01, Lumajang Regency, East Java, selected purposively based on relevance to the research objective. The intervention used a low-cost 3D cube media package consisting of a transparent acrylic cube model with colored faces, a wire-frame cube, and 1 cm³ unit cubes to support exploration of cube elements and volume concepts. Data were collected using a 20-item multiple-choice test (content validity via expert judgement; Cronbach's alpha = 0.82), classroom observation, and documentation. Data analysis included the Shapiro-Wilk normality test, paired-samples t-test, and N-gain analysis. Results showed that both pretest and posttest data were normally distributed ($p > 0.05$). The paired-samples t-test showed a statistically significant increase in posttest scores ($p < 0.001$), indicating that students performed better after learning with 3D media. The average N-gain was 0.61 (61.45%), which falls into the "moderate" improvement category. These findings suggest that in this context, learning supported by 3D concrete media is associated with meaningful improvement in students' understanding of cube concepts. Future studies are recommended to include a control group and larger samples to strengthen causal inference and generalizability, particularly in under-resourced school contexts using a clearly specified 3D media package.

Artikel Info

Sejarah Artikel

Penyerahan: 2025-05-10

Diterima: 2025-01-02

Dipublikasi: 2026-01-26

Kata kunci:

Media Tiga Dimensi;
Materi Kubus;
Hasil Belajar;
Siswa Sekolah Dasar;
Pembelajaran
Matematika.

Abstrak

Penelitian ini menganalisis keterkaitan penggunaan media pembelajaran tiga dimensi (3D) terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi kubus. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas IV SD Negeri Randuagung 01 Kabupaten Lumajang, Jawa Timur, yang dipilih secara purposive sesuai tujuan penelitian. Media 3D yang digunakan berupa paket media berbiaya rendah yang terdiri atas model kubus transparan dari akrilik dengan sisi berwarna, kubus rangka dari kawat, serta kubus satuan 1 cm³ untuk membantu eksplorasi unsur-unsur kubus dan konsep volume. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda 20 butir (validitas isi melalui expert judgement; reliabilitas Cronbach's alpha = 0,82), observasi pembelajaran, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji t berpasangan, dan analisis N-gain. Hasil menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal ($p > 0,05$). Uji t berpasangan menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan setelah perlakuan ($p < 0,001$), yang menandakan performa siswa lebih baik setelah pembelajaran menggunakan media 3D. Rata-rata N-gain sebesar 0,61 (61,45%) termasuk kategori peningkatan sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa pada konteks penelitian ini, penggunaan media 3D berkaitan dengan peningkatan pemahaman konsep kubus siswa. Penelitian lanjutan disarankan melibatkan kelompok kontrol dan ukuran sampel lebih besar untuk memperkuat inferensi kausal dan daya generalisasi, khususnya pada konteks sekolah dengan keterbatasan fasilitas dengan deskripsi media tiga dimensi yang spesifik dan berbiaya rendah.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena dengan memiliki pendidikan seseorang mampu memahami, memperoleh keahlian, serta keterampilan yang didapat dalam proses pendidikan berlangsung

(Sukmawati & Misdalina, 2023). Pendidikan dipandang sebagai suatu sarana untuk menyiapkan individu dimasa depan, dengan adanya bimbingan belajar di sekolah maupun di lingkungan sekitar sehingga dapat memperluas wawasan dan pengetahuannya. Pendidikan

menjadi sebuah wadah untuk menyokong seseorang atau peserta didik belajar lebih baik untuk masa depan (Giosaputra, 2019). Hal ini juga sejalan dengan amanat UUD 1945 yaitu Bab (IV) Pasal (5) Ayat (1) Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu dan Ayat (5) Setiap warga negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.

Suatu proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangkap pencapaian kompetensi dasar. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar yaitu matematika (Ahmad Zubaidi, 2013). Matematika sebagian ilmu hanya diterima pola pikir secara deduktif. Pola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum ke khusus. Pada momennya dalam pelajaran matematika bisa dipahami melalui pendekatan induktif. Tetapi apabila siswa secara tiba-tiba dihadapkan pada suatu materi tertentu, sedangkan siswa tersebut belum siap untuk memahaminya. Maka siswa tersebut tidak saja akan gagal dalam belajar tetapi juga untuk belajar menakuti, membenci, dan menghindari pelajaran yang berkenaan dengan materi tersebut (Mailani & Humairah, 2019).

Menurut Mailani & Humairah, (2019) pada kenyataannya pembelajaran matematika disekolah seringkali membuat siswa merasa kesulitan dan bahkan siswa tidak banyak yang menyukai pelajaran matematika. Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang menuntut siswa untuk dapat berpikir abstrak adalah volume kubus. Didalam materi kubus, siswa dituntut untuk bisa membayangkan bagaimana bentuk serta unsur-unsur dari bagian berdimensi tiga ini hanya melalui gambar di dalam buku ataupun dipapan tulis yang telah dijelaskan oleh guru mereka. Sehingga tidak diherankan apabila banyak siswa yang mengaku kesulitan dalam memahami materi kubus. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dan tidak mengalami peningkatan.

Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa yang ditunjuk melalui perubahan tingkah laku setelah mengalami pengalaman belajar, misalnya perubahan dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti (Ahmad Zubaidi, 2013). Hamalik, (2013) menjelaskan hasil belajar bukan merupakan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Oktober 2023 pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Randuagung 01, teramat selama proses pembelajaran guru lebih cenderung menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, dan monoton menggunakan media sederhana dari sekitar sekolah untuk menunjang proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, menyatakan pernah menggunakan media pembelajaran pada materi kubus akan tetapi media yang digunakan masih belum bisa menarik perhatian siswa dikarenakan belum bervariasi media pembelajaran pada saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa kurang optimal.

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang didapatkan dari nilai ulangan harian per BAB pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Randuagung 01, dengan jumlah keseluruhan siswa terdapat 13 siswa yang memiliki nilai di atas KKTP dengan rata-rata 50 dan 13 siswa yang memiliki nilai di bawah KKTP dengan rata-rata 50, dengan nilai 60 sebagai standar KKTP pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Randuagung 01, dengan banyaknya siswa yang mendapat nilai rata-rata di bawah KKTP dikarenakan cara mengajar guru menggunakan media belum bisa menarik perhatian siswa sepenuhnya pada saat proses belajar mengajar dan guru kurang memperhatikan penyampaian materi pada mata pelajaran Matematika sehingga konsep dasar yang dimiliki siswa kurang.

Adanya suasana pembelajaran yang tidak kondusif dan tidak terarah menjadi sebuah masalah serius yang perlu diperhatikan. Perbaikan kondisi pembelajaran dengan menvarisikan media pembelajaran tentu akan menjadi salah satu cara yang perlu diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran media pembelajaran sebagai wadah bagi guru tentu menjadi variasi baru yang akan menopang keberhasilan suatu pembelajaran. Guru dapat menggunakan pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memunculkan motivasi dan minat belajar matematika siswa. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran matematika adalah bagaimana cara merancang media dalam menyampaikan materi agar materi dapat diterima dengan mudah dan siswa dapat mengingat materi tersebut lebih lama. Selain itu, dalam menentukan media pembelajaran guru harus mengetahui terlebih dahulu macam-macam aspek pembelajaran yang diajarkan, baik itu aspek kognitif, afektif maupun aspek psikomotorik (Sukmawati & Misdalina, 2023).

Hal ini juga disebabkan karena guru masih enggan menggunakan media pembelajaran sedangkan pada siswa kelas IV dengan rentang usia 7-11 tahun menurut Piaget termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret. Tahap

operasional konkret anak dengan usia 7-11 tahun sudah mampu berpikir logis, mampu memperhatikan lebih dari satu aspek sekaligus dan juga dapat menggabungkan satu aspek dengan aspek lainnya, kurang egosentrisk, masih belum bisa berpikir secara abstrak (Nursalim & Muhammad, 2007). Berdasarkan teori Piaget siswa kelas IV masih belum bisa berpikir secara abstrak terutama pada pembelajaran matematika sehingga di perlukan sebuah media konkret yang dapat membantu pemahaman siswa. Maka media yang dapat menjadi solusi oleh peneliti adalah media tiga dimensi.

Media tiga dimensi adalah media yang penampilannya tanpa menggunakan media proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional dan mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal serta dapat dinikmati dari arah pandang mana saja. (Masruroh & Rianto, 2017). Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya (Sukmawati & Misdalina, 2023). Media tiga dimensi dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya serta dapat diperlihatkan struktur organisasi secara jelas.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran tiga dimensi pada materi kubus terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randuagung 01 tahun ajaran 2024/2025.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pre-eksperimental yaitu rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra atau pasca uji (Sugiyono, 2014), dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dimana dalam penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka dalam penyajian data dan analisis yang menggunakan uji statistik (Aris Yuana, 2022). Berdasarkan data kuantitatif yang dikumpuli melalui tes dari subjek penelitian dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan. Dalam penelitian ini terdapat dua varibel yaitu media pembelajaran tiga dimensi sebagai variabel X dan hasil belajar siswa sebagai variabel Y dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian one group pretest-posttest design yaitu kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi barulah memberikan tes akhir (posttest) (Arikunto, 2010).

Adapun pola penelitian metode one group pretest-posttest design menurut Sugiyono (2013) sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan:

O1=Hasil Pretest (sebelum perlakuan)
X = Media Pembelajaran Tiga Dimensi
O2=Hasil Posttest (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilakukan di SDN 01 SD Negeri Randuagung 01 Kecamatan Lumajang. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV semester II tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali dengan alokasi waktu 2x35 menit dalam 1 pertemuan. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang didalamnya terdapat sejumlah objek yang dapat dijadikan sumber data, diharapkan dapat memberikan data-data yang dibutuhkan seseorang peneliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu keseluruhan siswa SD Negeri Randuagung 01 dari kelas I s/d kelas VI. Selain itu Sugiyono (2013) juga menyatakan bahwa sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dari sejumlah populasi berdasarkan ciri-ciri atau sifat tertentu (Sugiyono 2016). Jadi, pada penelitian ini sampel digunakan dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa, dengan rincian 13 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Observasi adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengamati secara teliti serta pencatatan secara sistematis pada alat observasi. Observasi dalam penelitian ini akan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Wawancara adalah metode tanya jawab dengan narasumber yang tujuannya untuk mendapatkan jawaban baik secara langsung ataupun melalui saluran media. Wawancara yang dilakukan adalah partisipatif/langsung dan tidak terstruktur. Peneliti langsung terlibat dan hanya sebagai pengamat. Menurut Arikunto (2018) bahwa tes adalah serangkaian pertanyaan pelatihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes tertulis yang berupa pretest dan posttest. Dokumentasi dalam penelitian ini dipergunakan dalam mendapatkan data yang dibutuhkan meliputi foto kegiatan pembelajaran dikelas saat dilaksanakannya penelitian, data peserta didik, dan data guru.

Teknik analisis data terdiri dari uji normalitas, uji hipotesis dan uji n-gain. Uji normalitas data menggunakan metode shapiro-wilk, uji hipotesis menggunakan uji t dengan berbantuan program SPSS dan uji n-gain menggunakan uji gain ternormalisasi. Adapun rumus yang digunakan dalam uji n-gain yaitu sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest} \times 100$$

Keterangan:

Skor Posttest = Hasil sesudah diberi perlakuan
 Skor Pretest = Hasil sebelum diberi perlakuan
 Skor Maksimal = Nilai tertinggi yang diperoleh

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, langkah-langkah analisinya yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini adalah uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, baik data pretest maupun data posttest. Uji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t untuk mengetahui Pengaruh Media pembelajaran tiga dimensi pada materi kubus terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randuagung 01. Hasil uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data hasil soal pretest dan posttest yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Normalitas data

Tests of Normality							
KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Sig.
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
HASIL PENGETAHUAN PRETEST	.156	26	.105	.935	26	.104	
PRE-POST POSTTEST	.192	26	.015	.938	26	.117	

Berdasarkan tabel di atas Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada satu kelas berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis (Uji T) data pretest dan posttest dengan menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah jika nilai signifikansi < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak:

Tabel 2. Uji T terhadap data analisis

One-Sample Test						
			Test Value = 0			
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower	Upper	
HASIL PENGETAHUAN PRETEST	40.905	25	.000	60.769	57.71	63.83
POSTTEST	71.103	25	.000	84.423	81.98	86.87

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan uji t menggunakan rumus one sampel T-test hasil diketahui nilai

signifikasi 0,000<0,005 sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Hasil Uji N-gain skor dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak. Uji N-gain skor dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest dengan Rumus N-Gain berbantuan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji N-Gain terhadap data analisis

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	26	.29	.80	.6147	.10431
Ngain_Persen	26	28.57	80.00	61.4652	10.43064
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa n-gain pada tabel mean Ngain skor = 0,61 maka hasil tersebut masuk tafsiran sedang dan pada Ngain persen (%) = 61,45 maka hasil tersebut masuk tafsiran cukup efektif.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran tiga dimensi pada materi kubus terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Peneliti memilih media pembelajaran tiga dimensi agar seorang guru dapat menyampaikan materi pembelajaran serta memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan tenaga pendidik untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran maka dapat merangsang peserta didik untuk lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Media dapat berupa alat yang digunakan dalam mengajar ataupun bahan dalam pembelajaran (Haryadi et al., 2021). Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran tiga dimensi salah satu kelebihan media pembelajaran tiga dimensi yaitu memberikan pengalaman secara langsung serta penyajiannya secara konkret, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian keterlaksanaan media pembelajaran tiga dimensi pada pertemuan II dengan nilai rata-rata tingkat keterlaksanaan media pembelajaran (TKMP) 75 dengan kategori terlaksana dengan baik. Pada pertemuan III dengan nilai rata-rata tingkat keterlaksanaan media pembelajaran (TKMP) 80 dengan kategori terlaksana dengan baik dan pada pertemuan IV dengan nilai rata-rata tingkat keterlaksanaan media pembelajaran (TKMP) 86,11 dengan kategori terlaksana dengan sangat baik. Maka dengan keterlaksanaan penggunaan media

pembelajaran tiga dimensi dari pertemuan II dan III memiliki kategori terlaksana dengan baik dan pertemuan IV memiliki kategori terlaksana dengan sangat baik. Penelitian ini dengan variabel yang sama dilakukan oleh Giosaputra, (2019) dengan hasil penelitian menggunakan media pembelajaran tiga dimensi lebih efektif untuk mata pelajaran Matematika materi kubus dan balok dalam hal perolehan hasil belajar peserta didik menjadi lebih memahami penjelasan dari guru dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil tes yang didapatkan pada saat pretest nilai skor maksimal 75 skor minimum 40 sedangkan pada saat posttest nilai skor maksimal 95 skor minimum 70. Dari penelitian yang telah dilakukan terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest yaitu 60,77 dan nilai rata-rata posttest yaitu 84,42. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi pada materi kubus mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi data pretest 0,104 dan signifikansi data posttest 0,117 menghasilkan lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada satu kelas berdistribusi normal. Pada uji normalitas ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2019) dengan Hasil perhitungan uji normalitas awal dan uji normalitas akhir menunjukkan bahwa hasil nilai pretest dan posttest siswa mengenai kemampuan berpikir analisis siswa pada pembelajaran tematik berasal dari data yang berdistribusi normal

Berdasarkan perhitungan uji t dengan menggunakan rumus one sampel T-test hasil diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Hasil tes belajar siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dengan media pembelajaran tiga dimensi. Hasil uji t diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan Giosaputra, (2019) dengan hasil analisis uji t menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa. Artinya media tiga dimensi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi volume kubus dan balok siswa kelas V SD Negeri 21 Mento Barat.

Hasil analisis uji N Gain yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa siswa yang diberlajarkan dengan penerapan media pembelajaran media pembelajaran tiga dimensi pada materi kubus mata pelajaran matematika terdapat peningkatan hasil belajar terhadap siswa dilihat dari mean Ngain skor = 0,61 maka hasil tersebut masuk tafsiran sedang dan pada Ngain persen (%) = 61,45 maka hasil tersebut masuk tafsiran

cukup efektif. Hal ini disebabkan karena penerapan media pembelajaran tiga dimensi yang membuat siswa menjadi aktif serta pelajaran yang menyenangkan juga siswa mampu menyelesaikan soal dengan mandiri.

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi mempunyai arti yang sangat penting dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran tiga dimensi akan menciptakan suasana kelas yang efektif dan menyenangkan bagi siswa dan guru. Oleh karena itu, hal ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran tiga dimensi pada materi kubus terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randuagung 01 Tahun Ajaran 2024.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil uji t statistik pada data pretest dan posttest dengan perolehan nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ sehingga Ha diterima dan Ho ditolak, yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran tiga dimensi pada materi kubus terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Randuagung 01, sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak.

B. Saran

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi kubus, disarankan agar guru secara konsisten menggunakan media pembelajaran tiga dimensi dalam proses belajar-mengajar, siswa meningkatkan semangat belajar dan keterlibatan terhadap penggunaan media tersebut, sekolah berperan aktif dalam mengembangkan kompetensi pendidik sesuai tuntutan zaman, serta peneliti selanjutnya dapat terus mengembangkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk memperluas jangkauan dan dampak dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Zubaidi, R. L. (2013). Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan hasil Belajar. Jurnal PGSD, 1-16.
- Arikunto, (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, (2018). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aris Yuana, (2022). Perbandingan Tingkat Kepuasan Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Dan Swasta Di Kecamatan Padalang Dalam Mengikuti Ptmt Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. 1-23.
- Giosaputra, A. (2019). Pengaruh Media Tiga Dimensi

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kubus Dan Balok Di Kelas V Sd Negeri 21 Mendo Barat. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(2), 85–96.
<http://194.59.165.171/index.php/APM/article/view/259>.
- Halim, F. A., & Fauzi, M. . (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jari terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 29–33.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.895>
- Haryadi, R., Nuraini, H., Kansaa, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap. 7(1), 68–73.
- Mailani, E., & Humairah, E. (2019). Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 29018/2019. 2(3), 112–131.
- Masruroh, S., & Rianto, D. E. (2017). Penerapan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan Di SLB C Pertiwi Ponorogo Penerapan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Anak Tunagrahita Ringan. 1–7.
- Nursalim & Muhammad, (2007). Psikologi Pendidikan. Surabaya: Unesa University Prees.
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.903>
- Ridho'i, M., & Fauzi, M. . (2025). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Terintegrasi HOTS dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 34–39.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v2i2.897>
- Sari, E., Dwi, A., & Putri, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. 3(2), 150–157.
- Sugiyono, (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, R. D., & Misdalina, M. (2023). Pengaruh Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Balok Dan Kubus Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Yusnarti, M., Yulianti, E., & Wulandari, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–5.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.695>