



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV Materi Volume Bangun Ruang melalui Model *Experiential Learning* Berbantuan Alat Peraga

Afifatul Musyafiah¹, Davi Apriandi^{2*}, Ida Sriyami³

^{1,2}PPG PGSD Universitas PGRI Madiun

³SDN Geneng 4

¹afifatulmusyafiah@gmail.com, ²davi.mathedu@unipma.ac.id*, ³idasriyami83@gmail.com

*Corresponding author

Abstrak

Hasil pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di Kelas IV masih dibawah rata-rata dikarenakan dalam proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam pemahaman materi yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Volume Bangun Ruang peserta didik di kelas IV SDN Geneng 4 tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media alat peraga bangun ruang melalui kegiatan eksperimen dan observasi untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran. Partisipan dalam penelitian ini yaitu 10 peserta didik kelas IV SDN Geneng 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dalam materi volume bangun ruang sebesar 70% pada siklus pertama dan 100% pada siklus kedua. Terjadi peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata peserta didik yaitu ketika tes *pre-test* yang dilaksanakan ketika pra siklus sebesar 59 sedangkan skor rata-rata ketika tes *post-test* yang dilaksanakan setelah siklus kedua sebesar 86. Penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* mampu meningkatkan keterlibatan yang lebih tinggi dari peserta didik selama proses pembelajaran serta pemahaman peserta didik terhadap materi volume bangun ruang.

Kata kunci : Hasil Belajar; Volume bangun ruang; Model *Experiential Learning*

Abstract

The results of observations it is evident that the learning outcomes of the fourth-grade students are below average. This can be attributed to the fact that the teachers have not been utilizing engaging and facilitative learning media and models, which would aid the students in better understanding the delivered material. This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students in Volume of Geometric Solids at SDN Geneng 4. The research uses a Classroom Action Research (CAR) approach consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The study

implements the Experiential Learning model with the support of manipulative media for geometric solids. Through experiments and observations, students gain direct experience in learning the subject. The research spans two instructional cycles. Ten fourth-grade students SDN Geneng 4 participate in the study. The results show that the use of manipulative media and the Experiential Learning model significantly increases students' math learning outcomes by 70% in the first cycle and 100% in the second cycle. There is a significant improvement in the average scores, with pre-test scores at 59 before the first cycle and post-test scores at 86 after the second cycle. The use of manipulative media and the Experiential Learning model enhances student engagement and understanding of Volume of Geometric Solids.

Keywords: *Learning outcomes; Volume of solid figures; Experiential Learning model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi terpenting dalam kehidupan manusia. Manusia termasuk makhluk yang dinamis yang berkembang seiring dengan perkembangan peradaban oleh karena itu perlu pemikiran dan ilmu yang terus berkembang untuk memajukan suatu peradaban (Anwar, 2012). Sejalan dengan itu maka tantangan pendidikan semakin kompleks baik dalam proses pembelajaran maupun proses kegiatan sekolah. Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya memanfaatkan buku guru dapat menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang menarik peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (Stit & Nusantara, 2020). Pendidikan matematika di tingkat dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman konsep-konsep dasar matematika pada peserta didik (Slameto, 2020). Pengembangan kurikulum merupakan salah satu aspek dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Rahayu et al., 2022).

Kebijakan pendidikan yang baik dan benar akan tampak melalui implementasi kurikulum yang diterapkan. Saat ini di Indonesia menetapkan implementasi kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menuntut peserta didik, guru dan sekolah untuk melaksanakan kemandirian dalam belajar baik secara proses pembelajaran dan kebijakan kegiatan di sekolah (Manalu et al., 2022). Untuk saat ini kurikulum merdeka belum dilaksanakan secara menyeluruh di semua sekolah. Ada beberapa sekolah yang masih menjalankan kurikulum 13. Di SDN Geneng 4 kurikulum merdeka baru dilaksanakan hanya di dua kelas yaitu di kelas 1 dan kelas 4. Berbeda dengan kurikulum 13 mata pelajaran kurikulum merdeka tidak didasarkan pada mata pelajaran yang berbasis tematik namun mata pelajaran di kurikulum merdeka telah dibedakan satu persatu hanya mata pelajaran Ipa dan IPS yang digabung menjadi IPAS, Khususnya mata pelajaran matematika berdiri sendiri tidak masuk kedalam mata pelajaran tematik. Pendidikan matematika di tingkat dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman konsep-konsep dasar matematika pada peserta didik (Slameto,

2020). Pembelajaran matematika dinilai menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit bagi peserta didik. Pembelajaran matematika sebaiknya berpusat pada peserta didik bukan pada guru. Permasalahan yang saat ini terjadi guru belum menggunakan media yang konkret dan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu materi yang diajarkan dalam kurikulum matematika di kelas IV adalah volume bangun ruang sebaiknya menggunakan benda konkret dalam penyampaian materinya. Sejalan dengan penelitian (Perdana, Zainuddin, dan Yuniawatika 2018) hasil belajar yang baik berkaitan dengan pemahaman matematika dalam pemecahan masalah yang konkret dan kontekstual (Yuwono, dkk, 2020). Pemahaman yang baik terhadap konsep volume bangun ruang akan memberikan dasar yang kuat bagi peserta didik dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks di tingkat yang lebih tinggi (Mulyasa, E., 2021).

Pada kenyataan seringkali ditemukan tantangan dalam pembelajaran matematika, terutama dalam memahami konsep volume bangun ruang. Dari hasil pengamatan dan wawancara terhadap peserta didik yang dilaksanakan di Kelas IV SDN Geneng 4, peserta didik seringkali kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil yang rendah dibawah KKM. Beberapa faktor yang mempengaruhi pemahaman peserta didik adalah keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dan metode pengajaran yang kurang bervariasi (Laswi, dkk, 2016). Metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik dapat mengakibatkan ketidakberdayaan peserta didik dalam memahami konsep tersebut (Wina Sanjaya., 2021).

Oleh karena itu, penting untuk mencari solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV, khususnya dalam materi volume bangun ruang. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* dalam proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya dilaksanakan oleh (Yuwono, Madyono dan Yuniawatika, 2020) diterapkan model *Experiential Learning* terhadap materi bangun ruang kubus dan balok pada peserta didik kelas V SD menunjukkan hasil belajar yang baik daripada menggunakan metode lain. Perbedaan dari penelitian ini peneliti menambahkan media berbantuan alat peraga untuk kegiatan pembelajaran pada materi volume bangun ruang di kelas IV. Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang secara sengaja untuk membantu pengembangan konsep pembelajaran (Seprianty, 2018). Media alat peraga, seperti model benda bangun ruang, dapat membantu peserta didik memvisualisasikan dan mengaitkan konsep volume dengan objek nyata. Alat yang digunakan terdapat beberapa bentuk model bangun ruang seperti kubus, balok, limas, tabung, kerucut dan prisma. Model *Experiential Learning* adalah model pembelajaran yang mengaktifkan

peserta didik dalam proses belajar melalui pengalaman langsung (Sholihah, dkk, 2016). Model *Experiential Learning* memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik melalui kegiatan eksperimen dan observasi, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Yuwono, dkk, 2020).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Geneng 4 dalam memahami konsep volume bangun ruang. Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini untuk mengamati perubahan yang terjadi seiring dengan penerapan media dan model yang diusulkan. Penelitian ini akan melibatkan peserta didik kelas IV di SDN Geneng 4 sebanyak 10 peserta didik dalam proses pembelajaran matematika pada materi volume bangun ruang. Guru akan memperkenalkan media alat peraga berupa model-model bangun ruang yang dapat dipegang dan dilihat oleh peserta didik (Trianto, 2021). Dengan menggunakan model-model tersebut, peserta didik dapat memvisualisasikan bangun ruang secara langsung, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang konsep volume bangun ruang mulai dari ciri-cirinya hingga menghitung volume nya.

Metode *Experiential Learning* juga akan diterapkan dalam pembelajaran. Peserta didik akan terlibat dalam kegiatan eksperimen yang melibatkan pengukuran volume bangun ruang menggunakan alat ukur yang sesuai (Rusman, 2022). Mereka juga akan melakukan observasi terhadap berbagai objek sekitar yang memiliki bentuk bangun ruang untuk mengaitkan konsep volume dengan dunia nyata. Penelitian akan dilakukan dalam dua siklus tindakan. Setiap siklus akan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Guru akan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media alat peraga dan model *Experiential Learning*. Guru akan mengamati dan memantau kemajuan peserta didik dalam memahami konsep volume bangun ruang. Hasil pengamatan tersebut akan digunakan sebagai dasar untuk merefleksikan dan memperbaiki strategi pembelajaran di siklus selanjutnya. Diharapkan bahwa dengan menggunakan pendekatan ini, peserta didik kelas IV di SDN Geneng 4 akan mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep volume bangun ruang. Media alat peraga dan model *Experiential Learning* diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan membantu mereka membangun pemahaman yang kokoh terhadap konsep matematika tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas IV SDN Geneng 4 pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang melalui media alat peraga dan model *Experiential Learning*. Sehingga peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV Materi Volume Bangun Ruang melalui Model *Experiential Learning* Berbantuan Alat Peraga"

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV dalam memahami konsep volume bangun ruang.

Model penelitian tindakan kelas yang dilakukan menggunakan model Kemmis dan Taggart (Yuwono, dkk, 2020). Model ini didasarkan pada empat tahapan penelitian yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, setiap siklusnya dilaksanakan sebanyak dua kali pembelajaran. Media alat peraga dan model *Experiential Learning* digunakan dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik memvisualisasikan konsep dan memberikan pengalaman langsung. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Geneng 4 semester dua tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 10 peserta didik perempuan.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi partisipatif, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan pelaksanaan tes dengan menggunakan analisis data kualitatif. Penarikan kesimpulan hasil data diambil dari hasil rata-rata hasil belajar peserta didik dengan dikelompokkan berdasarkan nilai yang diatas dan dibawah KKM dengan nilai KKM 75. Pada pengambilan tes peneliti memberikan soal yang berjumlah 10 butir soal dengan 5 soal isian singkat dan 5 soal jawaban uraian. Penelitian dinyatakan berhasil jika ketuntasan diatas 80% jika dibawah 80% maka perlu melaksanakan siklus selanjutnya. Hasil observasi dan refleksi digunakan untuk menganalisis data dan mengevaluasi keberhasilan intervensi. Metode PTK memberikan ruang bagi partisipasi peserta didik, pengembangan kreativitas, dan pembelajaran yang aktif dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

Tahap pertama pada penelitian ini peneliti melaksanakan tahap pra siklus digunakan untuk mengobservasi hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media alat peraga dan model *Experiential Learning*. Dari hasil tahap pra siklus terperinci pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik Tindakan Pra Siklus

Aspek	Kemampuan Kognitif
Jumlah peserta didik	10
Peserta didik tuntas	4
Peserta didik tidak tuntas	6
Rata-rata nilai kelas	59
Persentase ketuntasan	40%

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada tindakan pra siklus menunjukkan hasil belajar peserta didik masih dibawah rata-rata KKM. Rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 59 dengan persentase ketuntasan sebesar 40%. Dari 10 peserta didik hanya ada 4 peserta didik yang mencapai nilai diatas KKM dan 6 peserta didik lainnya menunjukkan hasil dibawah KKM. Solusi yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu pelaksanaan siklus 1 pada pembelajaran matematika materi volume bangun ruang menggunakan model *Experiential Learning* berbantuan media video pembelajaran dan jaring-jaring bangun ruang. Pada tahap siklus 1 dilaksanakan secara 4 tahap yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi sehingga memberikan pengalaman belajar peserta didik secara langsung melalui eksperimen dengan cara membuat bangun ruang dengan jaring-jaring dan mengukur volume nya dan observasi media dalam menentukan volume bangun ruang. Setelah kegiatan pembelajaran peneliti melaksanakan post-test dengan menggunakan 10 butir soal isian singkat dan jawaban uraian. Hasil penelitian pada siklus 1 terperinci pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta didik Tindakan Siklus 1

Aspek	Kemampuan Kognitif
Jumlah peserta didik	10
Peserta didik tuntas	7
Peserta didik tidak tuntas	3
Rata-rata nilai kelas	74
Persentase ketuntasan	70%

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus pertama yaitu sebanyak 7 peserta didik menunjukkan hasil belajar diatas KKM dan 3 peserta didik hasil belajar menunjukkan dibawah KKM dengan nilai rata-rata sebesar 74. Hal ini belum mencapai hasil ketuntasan karena persentase ketuntasan masih 70% belum mencapai 80%. Pada siklus 1 selama proses pembuatan jaring-jaring bangun ruang dan mengukur volume nya peserta didik masih kesulitan khususnya dalam menyusun jaring-jaring menjadi sebuah benda bangun ruang sehingga membutuhkan waktu yang lama dan hasil akhir tidak sesuai dengan harapan. Dengan demikian peneliti melaksanakan perbaikan pada siklus 2 dengan tahap perencanaan seperti pada siklus 1 dengan pelaksanaan sebanyak dua kali kegiatan pembelajaran. pada tahap siklus 2 peneliti menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil refleksi menunjukkan bahwa peneliti akan melaksanakan tahap siklus 2 dengan

menggunakan media tambahan berupa alat peraga untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik secara langsung dalam proses eksperimen dalam mengukur volume bangun ruang dan proses observasi bangun ruang menggunakan media alat peraga berupa model benda konkret bangun ruang yang terdiri dari bangun ruang balok, kubus, limas, kerucut, tabung dan prisma. Pada model *Experiential Learning* dilaksanakan dengan 4 tahapan pada proses kegiatan pembelajaran sesuai sintaknya yang didasarkan pada penelitian yang dilaksanakan oleh (Sagitarini, Ardana dan Asri, 2020) yaitu sebagai berikut:

- (1) Fase pengalaman konkret peserta didik diberikan stimulus menggunakan media alat peraga yang dapat mengaktifkan peserta didik untuk melakukan kegiatan secara individu maupun secara berkelompok. Dalam hal ini peneliti memberikan alat peraga kepada setiap kelompok untuk dilaksanakan observasi kemudian dapat memahami konsep bangun ruang mulai dari ciri-ciri hingga volume bangun ruang.
- (2) Fase refleksi peserta didik melaksanakan peninjauan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan kemudian peserta didik diajak untuk mendefinisikan ulang pemahaman apa yang telah diperoleh pada tahap pengalaman konkret.
- (3) Fase penyusunan konsep pada tahap ini peserta didik melakukan sangkut paut pengalam yang diperoleh dengan mengaitkan pada suatu konsep bangun ruang dengan pengalaman yang mereka alami sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- (4) Fase aplikasi dalam tahap ini peserta didik diajarkan untuk mengaitkan konsep yang mereka pahami dengan lingkungan sekitar mereka seperti menyebutkan benda-benda yang bentuknya menyerupai seperti bangun ruang dan dapat diaplikasi pada pengalaman berikutnya.

Dari tahapan tersebut guru menerapkan pada kegiatan pembelajaran di siklus 2 dengan bantuan alat peraga dengan hasil penelitian dari tahap siklus 2 yang dapat dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta didik Tindakan Siklus 2

Aspek	Kemampuan Kognitif
Jumlah peserta didik	10
Peserta didik tuntas	10
Peserta didik tidak tuntas	0
Rata-rata nilai kelas	86
Persentase ketuntasan	100%

Dari hasil data tersebut pada tahap siklus 2 sebanyak 10 peserta didik telah mencapai hasil belajar diatas KKM dengan rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 86. Persentase ketuntasan peserta didik juga meningkat menjadi 100% daripada tahap siklus 1. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat dari 4 menjadi 10, sementara peserta didik yang tidak tuntas menurun dari 6 menjadi 0. Peningkatan persentase sebesar 30% sehingga menunjukkan bahwa adanya perubahan dalam penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa upaya pembelajaran yang dilakukan dalam siklus 1 dan siklus 2 telah efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Geneng 4 dalam materi volume bangun ruang. Setelah menerapkan media dan model tersebut dalam dua siklus penelitian, terjadi peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata peserta didik dalam tes *post-tes* dibandingkan dengan skor rata-rata dalam tes *pre-tes*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep volume bangun ruang.

Selain peningkatan hasil belajar, penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* juga menghasilkan keterlibatan yang lebih tinggi dari peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan eksperimen secara langsung dalam mengukur volume bangun ruang dan observasi, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam memahami konsep volume bangun ruang. Dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan memanfaatkan model-model bangun ruang, guru dapat membantu siswa memvisualisasikan dan mengaitkan konsep volume bangun ruang dengan dunia nyata. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar matematika.

Penggunaan media alat peraga juga memberikan kontribusi penting dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa. Media ini juga dapat membantu siswa dalam mengatasi keterbatasan dalam memahami konsep matematika secara abstrak. Selain itu, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga menjadi indikator keberhasilan penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning*. Siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dan dapat mengaitkannya pada penerapan kegiatan sehari-hari di lingkungan sekitar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa dapat mengembangkan keterampilan kritis, berpikir kreatif, dan kolaboratif.

Pada akhirnya, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* dalam meningkatkan hasil belajar matematika

siswa kelas IV SDN Geneng 4 pada tahun ajaran 2022/2023. Penggunaan metode inovatif dan efektif ini dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep volume bangun ruang dan mempersiapkan mereka untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks di tingkat yang lebih tinggi (Suyanto., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN geneng 4 dalam memahami konsep volume bangun ruang. Dalam penelitian ini, terdapat peningkatan yang signifikan dalam skor rata-rata siswa pada tes post-test pada siklus 1 dan 2 dibandingkan dengan tes pre-test pada tindakan pra siklus setelah menerapkan media dan model tersebut. Dari hasil penelitian pada tahap pra tindakan sebelum menggunakan model *Experiential Learning* dan media berupa alat peraga hasil rata-rata peserta didik menunjukkan nilai sebesar 59 dengan persentase ketuntasan sebesar 40%. Pada tahap siklus 1 hasil rata-rata peserta didik menunjukkan 74 belum memenuhi standar KKM 75 dengan persentase ketuntasan 70%. Kemudian setelah di observasi dan direfleksikan peneliti melaksanakan tahap siklus 2 untuk memperoleh hasil yang maksimal sehingga diperoleh hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 86 dan persentase ketuntasan mencapai 100%.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dan pihak terkait dapat mengadopsi penggunaan media alat peraga dan model *Experiential Learning* sebagai strategi pembelajaran matematika yang efektif. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif, diharapkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV dapat meningkat, khususnya dalam pemahaman konsep volume bangun ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan UNY*, 5(2), 124669.
- Laswi, A., et al. 2016. *Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktik*. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86
- Mulyasa, E. (2021). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319.

- Rusman. (2022). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta
- Sagitarini, N. M. D., I. K. Ardana, and ... 2020. "Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Konkret Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan ...* 4(2):315–27.
- Seprianty, Seprianty. 2018. "Penggunaan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Karang Tinggi." *Jurnal PGSD* 11(2):128–34.
- Sholihah, Mar'atus, Sugeng Utaya, and Singgih Susilo. 2016. "Pengaruh *Model Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 1(11):2096–2100.
- Stit, Y. S., & Nusantara, P. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Teguh Wahyono. (2022). *Pembelajaran Aktif: Konsep dan Implementasi dalam KBM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. (2021). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yuwono, Novia Ramadhani, Suhel Madyono, and Yuniawatika Yuniawatika. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Materi Volume Bangun Ruang Kubus Dan Balok Melalui Model *Experiential Learning*." *Wahana Sekolah Dasar* 28(2):60–67.
- Wina Sanjaya. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Kencana. Jakarta