

**PENERAPAN MEDIA PAPAN PINTAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIKA DAN SELF-EFFICACY SISWA KELAS III DI SD
NEGERI TEGALMULYO**

Insania Tyas Ningrum¹, Diyah Nur Arafah², Sofi Dian
Rachmawati³, Hermawan Wahyu Setiadi⁴
^{1,2,3,4} PGSD Univertas PGRI Yogyakarta

1insaniatyas1402@gmail.com, 2diyaharafah19@gmail.com,
3sofidianrachmawati9@gmail.com, 4hermaone@gmail.com

ABSTRACT

The difficulty of learning abstract mathematics often triggers anxiety and low self-efficacy in students, especially in inclusive classes that lack interactive media. This Classroom Action Research (CAR) aims to address these difficulties, improve conceptual understanding, and boost student self-efficacy through smartboard intervention. The research was conducted in the 2025/2026 academic year in third grade at Tegalmulyo Public Elementary School, Yogyakarta, with 25 students as subjects. Data were collected through testing, observation, interviews, and documentation. The results showed that the use of smartboards was effective as an interactive and flexible visual aid. This medium is able to present concrete material that stimulates active student engagement, facilitates conceptual understanding (such as object classification and mathematical representation), and enhances three aspects of student self-efficacy: level (optimism), strength (persistence), and generality (adaptability). It was concluded that the implementation of smartboards successfully created an inclusive, enjoyable, and effective mathematics learning environment, improving both cognitive performance and mental resilience in elementary school students.

Keywords: Smart Board Media, Mathematics, Self-Efficacy, Inclusive Class, PTK.

ABSTRAK

Kesulitan belajar matematika yang abstrak sering memicu kecemasan dan rendahnya keyakinan diri (self-efficacy) siswa, terutama di kelas inklusi yang minim media interaktif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan mengatasi kesulitan tersebut, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendongkrak self-efficacy siswa melalui intervensi media papan pintar. Data dikumpulkan melalui teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papan pintar efektif sebagai alat bantu visual yang interaktif dan fleksibel. Media ini mampu menyajikan materi konkret yang merangsang keterlibatan aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep (seperti klasifikasi objek dan representasi matematis), serta meningkatkan tiga aspek self-efficacy siswa, yaitu level (optimisme), strength (keteguhan), dan generality (adaptabilitas). Disimpulkan bahwa implementasi media papan pintar berhasil menciptakan suasana pembelajaran matematika yang inklusif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan performa kognitif sekaligus ketahanan mental siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Papan Pintar, Matematika, Self-Efficacy, Kelas Inklusi, PTK.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sadar untuk memastikan transfer budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, individu dapat berkembang dan mengalami pertumbuhan dengan mendapatkan pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan. Di samping itu, pendidikan memungkinkan perubahan dalam perilaku individu yang dipengaruhi oleh pengalaman yang mereka dapatkan. Sasaran utama pendidikan adalah untuk meningkatkan kecerdasan bangsa, sesuai dengan ketentuan dalam Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menjelaskan pendidikan sebagai kegiatan yang dirancang dan dilakukan secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga siswa bisa memaksimalkan potensi diri mereka secara aktif.

Aspek ini meliputi pengembangan kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, moral yang positif, serta keterampilan yang bermanfaat bagi individu dan

masyarakat (Rahman et al., 2022:45). Selain pengetahuan dan keterampilan, pendidikan juga menekankan pada pengenalan diri dan pertumbuhan pribadi yang sejati. Friedrich Nietzsche melihat pendidikan sebagai proses yang membebaskan individu dari batasan sosial dan norma yang ada. Ia memberi penekanan pada pentingnya pendidikan moral supaya siswa dapat berkembang menjadi individu yang lebih baik dalam aspek moral (Yacek, 2023;78).

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan isu penting yang melibatkan berbagai aspek, seperti kebijakan pemerintah, kualitas guru, sarana prasarana sekolah, hingga partisipasi aktif masyarakat (Sari, 2018:12). Ningrum (2016;34) menyatakan bahwa pendidikan adalah aspek fundamental dalam pembangunan bangsa karena berperan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas. Dalam era modern ini, teknologi pendidikan menjadi elemen penting dalam meningkatkan metode pengajaran dengan memanfaatkan prinsip ilmiah yang terbukti efektif di berbagai bidang (Putra, 2020:56). Teknologi pendidikan tidak hanya

mempermudah akses belajar tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran melalui alat bantu interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, tujuan pendidikan menurut Nietzsche untuk mencapai kebebasan sejati dan mengoptimalkan potensi individu dapat terwujud melalui peran pendidik sebagai agen pembebasan yang membentuk individu mandiri dan kritis (Babich, 2019:89).

Proses pembelajaran merupakan jantung dari sistem pendidikan, sebuah interaksi dinamis dan kolaboratif antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan (Simanullang et al., 2024:15). Dalam orkestrasi pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya mentransmisikan materi pelajaran, tetapi juga membimbing dan mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep kompleks, memantau perkembangan mereka secara holistik yang mencakup aspek fisik, sosial, emosional, dan intelektual (Simanullang et al., 2024:17). Pembelajaran dirumuskan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran yang efektif menuntut strategi yang tepat untuk mengakomodasi keragaman kemampuan dan gaya belajar siswa. Haryati et al. (2023:30) menggarisbawahi bahwa faktor faktor seperti kurikulum yang relevan, metode pengajaran yang inovatif, sistem penilaian yang komprehensif, dan lingkungan belajar yang kondusif berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Di tengah pesatnya perkembangan era digital, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan untuk meningkatkan mutu serta efektivitas proses pembelajaran (Sutrisno, 2021:40). Teknologi pendidikan memanfaatkan prinsip-prinsip ilmiah yang terbukti efektif di berbagai bidang, menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran (Widodo, 2019:55). Rozi (2017:12) menyoroti bahwa pembelajaran, sebagai inti dari pendidikan, memainkan peran krusial dalam menentukan keberhasilan sistem pendidikan yang telah dirumuskan. Abdullah et al. (2024:23)

menambahkan, keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap karakteristik unik setiap siswa dan pendekatan pengajaran yang diterapkan.

Teknologi pendidikan tidak hanya mempermudah akses terhadap sumber belajar, tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran melalui alat bantu interaktif yang menarik dan memotivasi siswa (Hartono, 2020:33). Dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, relevan, dan efektif, yang pada gilirannya akan memberdayakan siswa untuk mencapai potensi penuh mereka (Lestari, 2022:47).

Kesulitan belajar matematika menjadi salah satu tantangan utama yang menghantui dunia pendidikan, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus di sekolah inklusi (Rahmawati, 2022:38). Kesulitan belajar merupakan kondisi yang muncul selama proses pembelajaran di mana peserta didik tidak mampu belajar secara optimal (Kartika, 2021:15). Pada dasarnya, kesulitan belajar adalah fenomena yang terlihat melalui

berbagai bentuk perilaku, baik yang terlihat langsung maupun tidak terlihat (Kartika, 2021:17). Anak-anak dengan kesulitan belajar matematika seringkali menunjukkan prestasi yang rendah karena metode pembelajaran yang digunakan tidak selaras dengan karakteristik dan kebutuhan khusus setiap siswa (Sari, 2020:42). Dalam konteks pembelajaran, matematika sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menimbulkan kecemasan pada siswa, akibat karakteristiknya yang abstrak dan kompleks serta membutuhkan kemampuan berpikir logis dan pemahaman konseptual yang mendalam (Putri, 2019:29).

Kesulitan belajar pada siswa dapat dipengaruhi oleh dua sumber utama, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri (faktor internal) dan faktor yang berasal dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Identifikasi dua kategori utama kesulitan belajar, yaitu ketidakmampuan belajar yang berakar pada perkembangan kognitif anak sendiri dan kesulitan yang timbul akibat faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang kurang efektif atau lingkungan belajar yang tidak kondusif. Selain itu, Anggraeni et al.

(2020:42) menyoroti bahwa keterbatasan lingkungan keluarga, kurangnya dukungan sosial, dan minimnya media pembelajaran interaktif juga dapat memperburuk kesulitan belajar matematika pada anak berkebutuhan khusus. Penelitian juga menunjukkan bahwa belum adanya rancangan pembelajaran, metode, dan media pembelajaran khusus untuk kelas inklusi serta penggunaan bahasa yang kurang tepat dalam pembelajaran matematika menjadi penyebab utama kesulitan belajar pada anak slow learner di sekolah inklusi (Febriyanti & Nugraha, 2017:152).

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena melalui pelajaran ini siswa dibiasakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara rasional, kritis, logis, analitis, dan sistematis (Waskitoningtyas, 2016:27). Kemampuan matematika yang baik menjadi dasar penting dalam menyelesaikan masalah serta mengambil keputusan secara efektif dalam berbagai kondisi kehidupan (Santoso, 2018:33). Raj Acharya (2017:15) Selain itu, Raj Acharya (2017:15) menekankan bahwa

matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan harus disampaikan melalui metode pengajaran yang menarik agar tujuan pendidikan bisa tercapai secara optimal. Anggraeni dan rekan-rekan (2020:48) menemukan bahwa faktor seperti sikap negatif siswa terhadap materi pelajaran dan kurangnya perangkat serta media pembelajaran interaktif di sekolah dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran matematika. Maka dari itu, sangat diperlukan bagi pendidik untuk merancang strategi pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan media yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

Kepercayaan diri, atau self-efficacy, berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran matematika. Self-efficacy berkaitan dengan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas dengan baik, menurut Arifin et al. (2021:45). Anak yang memiliki tingkat self-efficacy tinggi cenderung lebih bersemangat, gigih, dan mampu menghadapi tantangan dalam belajar matematika, sementara anak yang memiliki self-

efficacy rendah cenderung menghindari tugas matematika yang sulit dan mudah menyerah saat menghadapi kesulitan. Oktavia dan Suryoko (2017:27) menambahkan bahwa individu dengan self-efficacy tinggi yakin akan kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan baik, sedangkan individu yang memiliki self-efficacy rendah sering meragukan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tugas spesifik. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan memberdayakan sehingga anak-anak merasa nyaman untuk mengambil risiko, berbuat kesalahan, dan belajar dari pengalaman mereka.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti papan pintar, dapat menjadi solusi transformatif untuk mengatasi kesulitan belajar matematika dan meningkatkan self-efficacy siswa. Akhir et al. (2021:45)

Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media papan pintar mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan, Kamaladini et al (2021:52) menegaskan bahwa media papan pintar dibuat untuk menyampaikan materi secara efektif

sekaligus meningkatkan minat siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Yosiva et al. (2021:60) menjelaskan bahwa dengan menggunakan papan pintar, guru dapat menyajikan materi secara interaktif dan menarik, yang pada gilirannya dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam konteks inklusi. Penggunaan media papan pintar di kelas III SD Negeri Tegalmulyo diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam hal pemahaman konsep dan peningkatan keyakinan diri siswa. Penelitian ini memiliki signifikansi dan daya tarik untuk diteliti karena berpotensi menunjukkan sejauh mana efektivitas media papan pintar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan.

Dengan demikian, diharapkan siswa dapat semakin termotivasi serta percaya pada kemampuan diri dalam

belajar

matematika.

minat, dan perhatian siswa sehingga mereka lebih terlibat dan bersemangat dalam proses pendidikan (Halmkal, 2018:18). Dengan memanfaatkan alat belajar, pengajar bisa menyajikan materi dengan cara yang lebih nyata dan menarik melalui beragam format, baik yang bersifat fisik maupun yang non-fisik, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Sari, 2021:25). Alat belajar juga berperan sebagai penghubung yang mendukung interaksi antara pengajar dan siswa, membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam, serta mendorong terciptanya proses belajar yang bermakna dan pencapaian tujuan pendidikan secara maksimal.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini kami menggunakan metode pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada siswa-siswi dari kelompok Kelas 3 di SD Negeri Tegalmulyo, yang berada di Jl. Pakuncen No.31, Pakuncen, Wirobrajan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada Tahun Ajaran 2025/2026. Adapun subjek dalam studi ini terdiri dari siswa kelas 3 yang berjumlah 25 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Media papan pintar

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah elemen krusial dalam aktivitas mengajar dan belajar yang bertindak sebagai jembatan komunikasi antara pengajar dan siswa untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang efisien (hastining et al., 2020:22; Istiqomah et al., 2019:18). Alat ini tidak hanya difungsikan untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media yang dapat menstimulus pemikiran,

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyajikan beragam stimulan melalui elemen visual, suara, dan interaksi, yang dapat mendorong semangat dan kemampuan siswa dalam menyerap informasi pelajaran (Arif Sadiman, 2015:45). Penggunaan media yang sesuai dan bervariasi mampu mencakup berbagai pendekatan belajar siswa sehingga proses belajar menjadi lebih terbuka dan menyenangkan (Hidayat, 2018:38).

Selain itu, media pembelajaran juga membantu mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam kegiatan belajar mengajar dan mempermudah pemahaman materi yang rumit menjadi lebih sederhana dan jelas (Sari, 2020:27). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasar pendapat para ahli di atas, dapat dirangkum bahwa Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan isi materi dengan cara yang efisien dan menarik perhatian siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan termotivasi. Dengan adanya berbagai jenis media, proses pembelajaran menjadi lebih nyata, menarik, dan efektif. Sarana ini juga mendukung interaksi antara guru dan siswa, membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat krusial untuk meningkatkan semangat, daya serap, dan mutu hasil

belajar siswa.

b. Media papan pintar

Media papan adalah perangkat edukasi yang diciptakan khusus dalam bentuk papan untuk menyampaikan informasi serta merangsang perhatian dan rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran. Menurut Kustiawan (2016:12), media papan meliputi berbagai tipe, seperti papan pengumuman, papan tulis, papan magnetik, dan papan flanel, dengan masing-masing memiliki peran dan karakteristik yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, Maghfi (2020;25) mengungkapkan bahwa media papan pintar merupakan media grafis yang efisien dalam menyampaikan informasi dalam bentuk gambar, tulisan, maupun angka yang dapat dipasang dan dihapus dengan mudah, sehingga memberikan kemudahan dalam penyajian materi. Sadiman (dalam Puspa Anggarini, 2015:30) menambahkan bahwa media papan pintar sangat efektif dalam menyampaikan informasi kepada audiens tertentu, memungkinkan pengajar untuk mengorganisir materi secara interaktif dan menarik. Di samping itu, Mulyani Sumantri dan

Johar Permana (dalam Anggraeni) menyatakan bahwa media papan menggunakan bahan dasar dari pepaya yang dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan pengajaran, menjadikan media ini sangat fleksibel dan mendukung proses belajar mengajar secara maksimal.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media papan pintar adalah papan datar yang dilengkapi elemen seperti huruf, angka, gambar, dan simbol yang dapat dipindahkan atau dihapus sesuai kebutuhan pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu visual yang interaktif dan menarik, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Keunggulannya terletak pada fleksibilitas dalam menyesuaikan isi dan tampilan, sehingga mendukung guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif. Penerapan media papan pintar dapat memperkaya metode pengajaran serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Pemahaman konsep matematika

a. Pemahaman konsep matematika

Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan siswa memahami ide agar dapat

menjelaskan melalui bahasa sendiri dengan pemilihan kata baku. Diharapkan siswa dapat menerapkan saat ditemukan masalah dan mengaitkan konsep yang dimiliki (Rahayu dkk, 2018:35). Pemahaman konsep matematika adalah suatu kemampuan seseorang yang digunakan sebagai pondasi berpikir dan solusi memecahkan permasalahan matematika yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep matematika adalah sebuah pondasi yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam meningkatkan keterampilan matematika. Selain itu siswa diharapkan mahir dalam mengoperasikan suatu kejadian melalui bahasanya (Romadon dkk, 2019:42). Pemahaman konsep matematika adalah suatu kecakapan yang berfungsi untuk memahami dan menganalisis ide kemudian disampaikan kembali dalam bentuk matematika, membuat langkah penyelesaian masalah menggunakan bahasa sendiri serta menerapkan konsep yang relevan dengan pengetahuan yang diketahuinya (Sayekti, 2020:28).

Berdasarkan pandangan para pakar yang telah dijelaskan, dapat

disimpulkan bahwa pemahaman mengenai konsep matematika adalah kemampuan siswa untuk memahami dan mengartikulasikan gagasan matematika menggunakan bahasanya sendiri dengan tepat. Keterampilan ini menjadi fondasi untuk berpikir logis dan menyelesaikan masalah dalam aktivitas sehari-hari. Selain itu, selain meningkatkan kemampuan matematika, siswa diharapkan dapat menganalisis, mengkomunikasikan, dan menerapkan konsep matematika sejalan dengan pengetahuan yang dimiliki. Dengan begitu, pemahaman tentang konsep matematika menjadi elemen kunci dalam pembelajaran yang efektif dan aplikatif.

b. Indikator Pemahaman konsep matematika

Indikator pemahaman konsep matematika berfungsi sebagai tanda atau bukti yang menunjukkan sejauh mana peserta didik menguasai suatu konsep matematika (Santoso, 2017:45). Indikator ini meliputi kemampuan untuk memberikan contoh, menyatakan kembali konsep, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, menyajikan konsep dalam format matematis

(represiasi matematis), serta menerapkan konsep tersebut dalam pemecahan masalah matematika (Wijaya, 2018:52). Beberapa indikator ini telah dirumuskan dan disepakati oleh para ahli sebagai standar untuk mengukur pemahaman konsep matematika siswa secara komprehensif (Hidayat, 2019:38).

Bedasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika sebagai standar komprehensif untuk mengukur penguasaan peserta didik, yang mencakup kemampuan menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat atau persyaratan konsep, memberikan contoh dan bukan contoh, serta menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis. Selain itu, indikator tersebut juga meliputi pengembangan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep, penggunaan prosedur atau operasi yang sesuai, penerapan konsep secara logis, identifikasi sifat operasi, serta mengaitkan berbagai konsep matematika dengan konteks lain, sehingga mencerminkan pemahaman yang mendalam dan aplikatif dalam pembelajaran matematika.

3. Self-Efficacy matematika
a. Pengertian Self-Efficacy matematika

Self-efficacy merupakan keyakinan seseorang untuk menghadapi permasalahan di berbagai kondisi yang bertujuan agar mampu menentukan aksi dalam penyelesaian permasalahan sehingga mahir dalam mengatasi rintangan dan tercapainya tujuan (Nurjaman dkk, 2018:22). Self-efficacy adalah keyakinan dari diri seseorang yang menganggap dirinya mampu melakukan kegiatan tertentu dengan baik (Arifin et al., 2021:35). Self-efficacy merupakan hasil yang diperoleh melalui interaksi yang terjadi antara lingkungan eksternal atau bukan dari dirinya sendiri, kemampuan personal, mekanisme penyesuaian diri dan pendidikan (Niu, 2020:40).

Para ahli lain juga menekankan pentingnya self-efficacy dalam pengembangan kemampuan individu. Misalnya, Sumaila dan Rossanty (2022:28) menyatakan bahwa self-efficacy adalah kepercayaan diri yang muncul dalam diri individu untuk mencapai hasil kinerja yang baik, sehingga dapat meraih keberhasilan. Badeni dalam Sutanti dan Widayati

(2022:33) menjelaskan bahwa self-efficacy adalah keyakinan seseorang tentang seberapa baik dirinya dapat melakukan tugas atau menghadapi situasi tertentu, yang sangat memengaruhi keberhasilan atau kegagalan seseorang. Luthans dalam Azhari et al. (2022:45) menyatakan bahwa self-efficacy merupakan kepercayaan diri yang memotivasi seseorang untuk mencapai tugas tertentu, yang mencakup kemampuan mengatur diri dan bertahan dalam situasi sulit, ketahanan menghadapi kegagalan, serta usaha dalam pemecahan masalah, yang menunjukkan bahwa efikasi diri tidak hanya memengaruhi aspek kognitif tetapi juga aspek emosional dan perilaku individu dalam mencapai tujuan.

Dari berbagai definisi dan penjelasan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa self-efficacy adalah keyakinan mendalam seseorang terhadap kemampuannya dalam mengelola tanggung jawab dan menyelesaikan tugas yang dihadapi. Self-efficacy berperan penting dalam memotivasi individu untuk bertindak secara terarah, mengatasi rintangan, dan mencapai keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh

karena itu, pengembangan self-efficacy menjadi faktor kunci dalam meningkatkan performa, ketahanan mental, dan kemampuan adaptasi seseorang dalam menghadapi tantangan di lingkungan sosial maupun profesional.

b. Indikator Self-Efficacy matematika

Indikator self-efficacy menurut (Ananda & Wandini, 2022:27), terdiri dari tiga aspek utama, yaitu level, strength, dan generality. Pada aspek level, peserta didik menunjukkan usaha untuk mencari cara mengatasi tugas yang dianggap sulit dan tidak menghindari tugas yang dirasa melebihi kemampuan mereka. Aspek strength mencerminkan keteguhan peserta didik dalam menghadapi kesulitan, di mana mereka tetap berusaha walaupun menemui hambatan dan tidak kehilangan keyakinan meskipun pernah mengalami kegagalan.

Sedangkan aspek generality berkaitan dengan keyakinan peserta didik dalam kemampuan mereka menyelesaikan tugas pada berbagai aktivitas dan situasi yang berbeda. Dapat disimpulkan Indikator self-efficacy terdiri dari tiga aspek

utama, yaitu level (magnitude), strength, dan generality. Aspek level mencakup usaha dan sikap optimis siswa dalam menghadapi tugas sulit serta keyakinan positif terhadap kemampuan diri. Aspek strength menggambarkan keteguhan dan komitmen peserta didik untuk terus berusaha menyelesaikan tugas meskipun menghadapi hambatan atau kegagalan. Sedangkan aspek generality berkaitan dengan keyakinan peserta didik dalam menyelesaikan tugas di berbagai situasi dan kemampuan menggunakan pengalaman sebelumnya sebagai dasar penyelesaian tugas. Secara keseluruhan, ketiga aspek ini menggambarkan keyakinan diri peserta didik yang berperan penting dalam motivasi dan ketahanan belajar mereka.

D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar matematika dan meningkatkan keyakinan diri (self-efficacy) siswa kelas III SD Negeri Tegalmulyo Tahun Ajaran 2025/2026 melalui intervensi media papan pintar. Matematika sering kali dianggap

abstrak dan memicu kecemasan, terutama dalam lingkungan inklusi yang masih minim draf pembelajaran khusus dan media interaktif. Sebagai solusi, media papan pintar diterapkan karena fleksibilitasnya dalam menyajikan visualisasi konkret yang interaktif, sehingga mampu merangsang keterlibatan aktif siswa serta menjembatani pemahaman konsep matematika yang mendalam—meliputi kemampuan mengklasifikasikan objek, menyajikan representasi matematis, dan memecahkan masalah menggunakan bahasa sendiri. Di samping mengoptimalkan ranah kognitif, penggunaan media kreatif ini dirancang untuk mendongkrak self-efficacy siswa yang diukur melalui tiga aspek utama: level (optimisme menghadapi tugas sulit), strength (keteguhan menghadapi kegagalan), dan generality (kemampuan beradaptasi di berbagai situasi). Untuk menguji efektivitasnya pada subjek penelitian yang berjumlah 25 siswa ini, data dikumpulkan secara komprehensif melalui teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Istiqomah, Wijayanti, R., & Asmah, A. (2019). Pengembangan Media Papan Laci Pintar Untuk Kemampuan Berhitung Kelompok B Usia 5-6 Tahun Tk
- Miftahul Khoir 1 Purwosari Pasuruan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen, 919–929. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>
- Anwari, W. (2022). Pengaruh Self Efficacy dan Locus of Control Terhadap Kinerja Karyawan Cu Horas Tebing Tinggi (Doctoral dissertation, STIE Bina Karya Tebing Tinggi).Link: Gagne's Model of Instructional Design
- Pratiwi, Nor Indah, & Lestari, Pratiwi. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran IPS di Kelas Inklusi SMP Negeri 31 Semarang. *Jurnal Sosiolum*, 2(2), 121-130
- Amreta, M., & Safa'ah, A. (2021). Pengaruh Media Papan Pintar terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 21-28. (hlm. 21-28)
- Pratiwi, Nor Indah, & Lestari, Pratiwi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Inovatif Terhadap Suasana Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 45-52.

- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi kehidupan dan pendidikan karakter dalam dunia pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 116-119.
- Barella, Y., Fergina, A., Marjuni, A., & Achruh, A. (2024). Eksplorasi definisi filsafat pendidikan menurut para ahli: suatu tinjauan literatur. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4042-4047.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuddin, W. (2017). Pendidikan sepanjang hayat menurut perspektif Islam.
- Ali, Agus, and Erihadiana Erihadiana. 2022. "Peningkatan Kinerja Teknologi Pendidikan Dan Penerapannya Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Dirosah Islamiyah* 4(1):332–41.
- Miasari, R. S., Indar, C., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2025). Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Susanti, E. (2025). Formulasi Kebijakan Pendidikan. *KOMPENDIUM KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA*, 8.
- Afiah, D. N., Alafiyah, C. E., & Anggraeni, L. (2025). Perencanaan Strategik Pendidikan Sekolah Berdasarkan Rapor Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan di SD Negeri 08 Warungpring. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(03), 1-12.
- Affandi, E. R., Rahman, I. K., & Andriana, N. (2025). TEORI BELAJAR BEHAVIORISME DALAM PROSES PEMBELAJARAN: TINJAUAN PENDIDIKAN ISLAM. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(01), 271-282.
- Sabrina, N. S., Sya, M. F., & Utami, I. I. S. (2024). Konsep perencanaan pembelajaran dan model pengembangan perangkat desain pembelajaran.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3),
- Nasution, S. W. R., Siregar, L. H., & Situmorang, R. S. (2024). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH APLIKASI KOMPUTER DI INSTITUT PENDIDIKAN TAPANULI SELATAN. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 12(1), 269-274.