



Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK Menggunakan Media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada Siswa Kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang

Samrotul Fikriyah^{1*}, Arief Rahman Hakim¹, Dwi Agus Setiawan¹, Dina Ari Kusumawati¹, Tri Lestari²

¹Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48, Malang, Jawa Timur 65148, Indonesia

²SDN Gadang 2, Jl. Raya Gadang No. 12, Malang, Jawa Timur 65149, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ppg.samrotulfikriyah91@program.belajar.id

Abstract

This research aims to describe the improvement in learning outcomes using the "DASI" (Dakon Multifunction) media in mathematics learning on FPB and KPK material for class V students at SDN Gadang 3, Malang City. This research uses the Kemmis & MC model of Classroom Action Research. Taggart. The research subjects were 32 class V students at SDN Gadang 3, Malang City. Data collection techniques use observation, tests and documentation. The research results show that learning mathematics using the "DASI" (Dakon Multifunction) media can improve student learning outcomes in FPB and KPK material. Student learning outcomes increased, namely from 32 students the percentage of completeness of learning outcomes in the pre-cycle was 16%, in the cycle it became 38%, in the second cycle it became 56%, and in the third cycle it became 78%. The average value of student learning outcomes also increased from pre-cycle of 34.6, cycle I to 55, cycle II to 75, and cycle III to 84.4. So it can be concluded that the use of "DASI" (Dakon Multifunction) media can improve mathematics learning outcomes for FPB and KPK material in class V students at SDN Gadang 3, Malang City.

Keywords: Mathematics, Media "DASI" (Dakon Multifunctional), FPB and KPK, learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK pada siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & MC. Taggart. Subjek penelitian yakni siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran matematika menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK. Hasil belajar siswa meningkat yaitu dari 32 siswa persentase ketuntasan hasil belajar pada pra siklus adalah sebesar 16%, pada siklus menjadi 38%, siklus II menjadi 56%, dan siklus III menjadi 78%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat dari pra siklus sebesar 34,6, siklus I menjadi 55, siklus II menjadi 75, dan siklus III menjadi 84,4. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media “DASI” (Dakon Multifungsi) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK pada siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang.

Kata kunci: Matematika, Media “DASI” (Dakon Multifungsi), FPB dan KPK, hasil belajar

1. Pendahuluan

Pada dasarnya matematika berasal dari kehidupan sehari-hari dan digunakan dalam proses penyelesaian permasalahan kehidupan manusia (Abidin, dkk, 2018:93). Maka dari itu, penting agar matematika diberikan di seluruh tingkatan pendidikan, dari sekolah dasar, sekolah menengah, sampai tingkat universitas. Akan tetapi, kita jumpai pembelajaran

matematika di Sekolah Dasar menjadi momok yang ditakuti bagi sebagian besar siswa. Siswa merasa takut dan sangat terbebani apabila bertemu dengan pelajaran ini, karena matematika dirasa pelajaran yang sangat rumit serta memerlukan pemahaman yang mendalam untuk mempelajarinya (Yeni, 2015).

Pembelajaran matematika mempunyai ciri khas tersendiri seperti deduksi, koherensi, hierarki, logika dan abstrak. Hakikat matematika merupakan konsep yang abstrak sehingga menjadikan matematika sukar dimengerti (Gatot, 2008). Karena keabstrakannya ini, menjadikan matematika relatif cukup sulit dimengerti oleh sebagian besar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, siswa seusia (7 – 11 tahun) tergolong dalam masa operasional konkret, yaitu mampu berpikiran logis dan melakukan aktivitas secara rasional hanya dalam situasi yang nyata atau konkret (Hasanuddin, 2017: 157). Dengan kata lain, jika anak diberikan permasalahan secara verbal tanpa ada situasi konkret, maka anak belum mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik. Karena sifat matematika yang abstrak, maka guru dalam pembelajaran matematika harus mampu memvisualisasikan abstraksi konsep matematika supaya bisa dimengerti siswa secara mudah.

Guru dapat melakukan strategi melalui penggunaan media pembelajaran yang konkret. Penggunaan media sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi konsep matematika agar dapat menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, detail, dan menyeluruh. Tentunya pemilihan media diselaraskan berdasarkan kebutuhan siswa, karakteristik materi, serta tujuan pembelajaran (Purwasih, 2020). Selaras dengan pernyataan diatas, Heru (2018) menyatakan bahwa melalui media pembelajaran yang atraktif mampu memudahkan serta membuat efektif kegiatan belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Savriliana, dkk (2020) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran diinginkan dapat mempermudah siswa dalam mengerti materi serta hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Pada kondisi nyata di lapangan, ternyata masih ditemukan ketika guru saat pembelajaran mayoritas memakai cara berceramah tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga menjadikan siswa merasa jenuh. Berawal mulai rasa jenuh pada akhirnya akan berimbas pada hasil belajar siswa menjadi rendah (Sugiyanta, dkk, 2023).

Berdasarkan data pengamatan pada kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang ketika kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II, ditemukan bahwa guru sudah memanfaatkan sumber belajar memakai buku teks. Namun, guru belum memakai media pembelajaran saat proses kegiatan pembelajaran termasuk pada saat pembelajaran matematika pada materi FPB dan KPK. Guru hanya menjelaskan materi melalui papan tulis. Sehingga menyebabkan adanya siswa kurang fokus serta kurang menyimak pembelajaran. Hal itu berakibat terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menjadi rendah. Hasil wawancara kepada wali kelas V SDN Gadang 3, mengatakan bahwa siswa masih kesulitan memahami materi matematika secara abstrak tanpa ada media sebagai perantaranya. Beliau juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika masih jarang menggunakan media pembelajaran. Hasil *pretest* soal materi FPB dan KPK ditemukan bahwa sebagian besar siswa memperoleh skor dibawah KKM, yaitu dari 32 siswa ada 5 siswa yang memperoleh ketuntasan skor. Sedangkan 27 siswa lainnya belum tuntas pada materi FPB dan KPK. Data ini pun didukung nilai rapor saat kelas IV bahwa nilai mata pelajaran matematika tergolong lebih rendah daripada nilai mata pelajaran lainnya

yaitu rata-rata nilainya sebesar 79. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang tergolong rendah.

Penelitian yang selaras dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya, penelitian di Sekolah Dasar Duri Kepa 03 oleh Karti & Manurung (2019) dengan hasil penelitiannya yaitu hasil belajar siswa kelas IV yang meningkat pada materi FPB dan KPK setelah menggunakan alat peraga dakota, yakni ketuntasan hasil belajar siklus I persentasenya 48,39% kemudian siklus II menunjukkan peningkatan yakni menjadi 80,65%. Penelitian kedua, oleh Purwasih (2020) dengan hasil penelitian penelitian bahwa hasil belajar materi KPK dan FPB siswa kelas IV MI Hasanuddin mampu ditingkatkan melalui media Dakota. Ditemukan perbedaan nilai rata-rata akhir di kelas percobaan dengan kelas kontrol dengan taraf signifikan sebesar 95%. Penelitian ketiga, penelitian oleh Sugiyanta (2023) dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) ialah alat peraga visual yang efektif untuk siswa SD dalam menaikkan hasil belajar materi FPB dan KPK. Dakota juga membuat pembelajaran menjadi semakin efektif, menyenangkan, dan mengaktifkan siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan yakni pada media pembelajarannya dimodifikasi sedemikian rupa dengan mengadaptasi dari bentuk dakon dan aturan penggunaan permainan dakon, serta subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang.

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas dan mengkaji beberapa literatur terkait pentingnya media dalam pembelajaran, oleh karenanya peneliti ingin melaksanakan reset yang mampu membuat hasil belajar siswa meningkat pada materi FPB dan KPK dengan media “DASI” (Dakon Multifungsi). Media “DASI” (Dakon Multifungsi) merupakan media pembelajaran yang mengadaptasi dan memodifikasi dari permainan tradisional dakon. Media “DASI” (Dakon Multifungsi) terbuat dari gelas-gelas plastik yang ditempelkan pada kertas karton yang dilapisi kain flanel. Jumlah gelas plastik sebanyak 50 buah dengan diberi keterangan nomor pada setiap gelas. Pada bagian atasnya terdapat 2 gelas sebagai rumah tempat meletakkan sedotan sebagai isian gelas.

Media “DASI” (Dakon Multifungsi) ini dapat digunakan sebagai media konseptual maupun sebagai media permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini selaras dengan Hatim, dkk (2020) bahwa selain media sifatnya untuk mengajarkan secara konsep, media juga harus disenangi oleh siswa. Caranya yaitu melalui pengintegrasian media pembelajaran dengan suatu *game*. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK Menggunakan Media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada Siswa Kelas V SDN Gadang 3s Kota Malang”. Tujuan penelitian ini untuk membuat peningkatan hasil belajar materi FPB dan KPK melalui penggunaan media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang.

2. Metode

Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas oleh Kemmis & MC. Taggart. PTK adalah kegiatan penelitian dengan pemberian tindakan upaya pembelajaran semakin membaik dan kualitasnya meningkat (Badriyah, 2017). Pelaksanaan penelitian selama tiga siklus, dengan satu siklus satu pertemuan. Alur implementasi Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & MC. Taggart memiliki 4 aktivitas, yaitu *planning*, *acting*, *observing*, serta *reflecting*.

Peneliti mengambil subjek penelitian siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 32 siswa dengan keterangan 12 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan dan. Materi yang dijadikan sebagai fokus riset ini yakni materi FPB dan KPK. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Kegiatan observasi digunakan untuk melihat berlangsungnya proses pembelajaran. Teknik tes guna mendapat data hasil belajar matematika siswa sesudah diberikan media "DASI" (Dakon Multifungsi). Instrumen soal tes berbentuk soal pilihan ganda. Sedangkan dokumentasi berwujud gambar-gambar serta video ketika berlangsungnya pembelajaran. Hasil dokumentasi dijadikan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan sebagai data pendukung guna menguatkan data yang telah didapat.

Prosedur pengumpulan data memakai penelitian tindakan kelas model Kemmis & MC. Taggart berjumlah 3 siklus, satu siklus sekali pertemuan. Prosedur pengumpulan data penelitian ini, yaitu tahap pra-tindakan, di mana di fase ini peneliti membagikan tes awal dan melakukan observasi kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa. Setelah mengetahui kondisi awal selanjutnya melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus 1 dengan materi kelipatan dan faktor persekutuan, siklus 2 tentang FPB dan KPK, dan siklus 3 tentang penerapan FPB dan KPK dalam masalah kehidupan nyata.

Teknik analisis data, peneliti menggunakan teknik deskriptif komparatif, yakni data perolehan penelitian harus dibandingkan, yaitu data sebelum tindakan dibandingkan dengan data sesudah diberi tindakan (Sutoyo, 2021: 41). Artinya, nilai yang didapatkan pada setiap siklus akan dibandingkan. Perolehan data berbentuk data kuantitatif dengan angka hasil belajar siswa, serta data kualitatif berbentuk penjelasan kata-kata. Data hasil belajar siswa secara individu akan disajikan dalam bentuk presentase ketuntasan hasil belajarnya, dengan kriteria ketuntasan hasil belajar sebesar 70.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Pra Siklus

Aktivitas pra siklus diberikan sebelum implementasi tindakan kelas. Saat kegiatan pra siklus, dilangsungkan pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan wali kelas. Hasil pengamatan diperoleh yakni pembelajaran yang dilakukan secara garis besar masih memakai metode ceramah. Pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanya bersumber dari buku LKS dan belum ada penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru sebatas memanfaatkan papan tulis dalam menjelaskan materi pelajaran. Akibatnya, menyebabkan siswa kurang fokus dan kurang memperhatikan pembelajaran. Peneliti juga melakukan *pretest* tentang materi FPB dan KPK kepada siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang dengan jumlah 32 siswa. Kegiatan *pretest* bertujuan untuk melihat kompetensi awal siswa pada materi FPB dan KPK. Berikut disajikan data nilai *pretest* siswa kelas V SDN Gadang 3.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Siswa Kelas V SDN Gadang 3

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|-----------|--------------|----------------|--------------|
| ≥ 70 | 5 | 16% | Tuntas |
| < 70 | 27 | 84% | Belum Tuntas |

| Nilai | Jumlah Siswa | Persentase (%) | Keterangan |
|-----------------|--------------|----------------|------------|
| Total | 32 | 100% | |
| Nilai Rata-Rata | | 34,6 | |
| Nilai Maksimum | | 74 | |
| Nilai Minimum | | 14 | |

Sumber: Adaptasi Janah, Sulasmono, & Setyaningtyas (2019)

Tabel 1 di atas menunjukkan hasil *pretest* siswa kelas V SDN Gadang 3 pada materi FPB dan KPK. Berdasarkan tabel 1 diatas diperoleh data dari 32 siswa, 5 siswa nilainya tuntas dalam mengerjakan soal *pretest*, sedangkan 22 siswa sisanya nilainya belum tuntas. Pada tahap ini persentase ketuntasan siswa sebesar 16% dan yang belum memenuhi ketuntasan sebesar 84%. Nilai rata-rata hasil *pretest* yakni 34,6. Hal ini berarti bahwa kompetensi awal siswa pada materi FPB dan KPK masih sangat rendah. Sehingga diperlukan suatu solusi guna membuat hasil belajar siswa semakin meningkat melalui digunakannya media pembelajaran konkrit sesuai dengan materi FPB dan KPK

3.1.2. Siklus I

Peneliti melakukan tindakan siklus 1 pada hari Selasa, 08 Agustus 2023 di kelas V SDN Gadang 3. Fokus pembahasan pada siklus I ini yaitu kelipatan persekutuan dan faktor persekutuan. Tahap pertama siklus I diawali dengan tahap *planning*, yakni dilakukan diskusi antara peneliti bersama guru dengan menentukan tindakan penyelesaian untuk memperbaiki hasil belajar siswa agar menjadi meningkat. Peneliti berdiskusi dan konsultasi mengenai penyusunan modul ajar yang akan diterapkan pada pembelajaran di kelas nantinya. Peneliti bersama guru pamong juga berdiskusi mengenai media yang tepat untuk pembelajaran materi FPB dan KPK. Pada akhirnya peneliti dan guru pamong menyepakati menggunakan media "DASI" (Dakon Multifungsi) sebagai tindakan yang diberikan. Modul ajar disusun menggunakan model *Discovery Learning*. Modul ajar yang dibuat oleh peneliti juga memuat bahan ajar, lembar kerja kelompok (LKK), media pembelajaran, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, serta panduan penilaian. Lembar soal evaluasi digunakan sebagai instrumen pengumpulan data melalui teknik tes untuk mendapatkan data kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan dengan media "DASI" (Dakon Multifungsi).

Tahap pelaksanaan pembelajaran diimplementasikan sesuai modul yang telah diancang. Peneliti memberikan tindakan berupa penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) untuk meingkatkan hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK. Data observasi tindakan siklus I menunjukkan bahwa melalui penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) siswa mulai tertarik dan fokus pada pembelajaran sehingga mereka dapat mulai lebih gampang mengerti materi FPB dan KPK yang disampaikan. Penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) melibatkan siswa dalam penggunaannya. Jadi beberapa anak dari perwakilan kelompok mencoba maju menggunakan media "DASI" tersebut. Namun, pada tahap ini masih ditemukan siswa yang masih kurang memperhatikan saat pembelajaran karena yang maju mencoba hanya perwakilan kelompok saja.

Tahap terakhir yakni tahap *reflection*. Peneliti dengan wali kelas melangsungkan refleksi implementasi tindakan siklus I yang telah dilakukan. *Reflection* dilakukan agar mendapat data hasil belajar siswa seperti apa sesudah adanya tindakan siklus I dengan penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi), apakah terdapat peningkatan atau tidak.

Tahap refleksi juga digunakan untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran guna dijadikan rencana tindak lanjut sebagai perbaikan pembelajaran siklus selanjutnya. Dibawah ini merupakan paparan data siklus I.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I Kelas V SDN Gadang 3

| Jumlah Siswa | Nilai | Persentase (%) | Keterangan |
|------------------|-------|----------------|--------------|
| ≥70 | 12 | 38% | Tuntas |
| <70 | 20 | 62% | Belum Tuntas |
| Total | 32 | 100% | |
| Nilai Rata-Rrata | | 55 | |
| Nilai Maksimum | | 90 | |
| Nilai Minimum | | 30 | |

Sumber: Adaptasi Janah, Sulasmono, & Setyaningtyas (2019)

Pada tabel 2 memperlihatkan hasil belajar siswa di siklus I menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi). Tabel 2 diatas dari 32 siswa, 12 siswa nilainya tuntas, dan 20 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan jika hasil belajar siswa meningkat, yakni saat tahap pra siklus hanya 5 anak yang nilainya tuntas. Persentase ketuntasan nilai juga ada peningkatan dari pra siklus sebesar 16% menjadi 38%. Tidak hanya itu, nilai rata-rata siswa pun ikut meningkat, yakni berawal 34,6 menjadi 55. Berdasar dari pemaparan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK sudah ada peningkatan dibandingkan dengan pra siklus. Namun, peningkatan tersebut belum memenuhi tujuan sebagaimana telah direncanakan oleh peneliti. Oleh karena itu, guru kelas dan peneliti akan melaksanakan siklus II dengan harapan peningkatan belajar siswa memperlihatkan menjadi lebih baik lagi dengan nilai hasil belajar siswa yang tuntas lebih banyak daripada siklus I yang telah dilaksanakan.

3.1.3. Siklus II

Siklus II ialah upaya memperbaiki dari siklus I. Peneliti bersama guru kelas berdiskusi untuk mencari solusi perbaikan kekurangan siklus I. Data refleksi menunjukkan jika keterlibatan siswa pada penggunaan media “DASI” (Dakon Multifungsi) masih kurang sehingga perlu lebih diberikan akses lebih banyak untuk siswa mencoba langsung penggunaan media “DASI” supaya seluruh siswa mampu mengerti materi lebih mudah melalui mencoba menggunakan media “DASI”.

Pertama, peneliti melakukan perencanaan dengan berdiskusi dan konsultasi terkait penyusunan modul ajar yang akan digunakan untuk siklus 2. Data dari refleksi tersebut, pada siklus II peneliti merancang pembelajaran dengan model *Cooperative Learning (STAD)* dengan mengintegrasikan *games* dalam kegiatan pembelajarannya. *Games* berisi soal-soal tentang FPB dan KPK yang harus diselesaikan siswa menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi). Setiap kelompok yang mewakili maju menggunakan media harus bergantian sehingga keterlibatan siswa dalam penggunaan media “DASI” lebih merata.

Implementasi siklus II yakni hari selasa, 22 Agustus 2022. Fokus pembelajaran adalah menemukan FPB dan KPK suatu bilangan. Hasil observasi pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan, antusias, dan lebih terlibat dalam penggunaan media

‘DASI’. Melalui keterlibatan siswa yang lebih banyak dalam mencoba menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi) dan melalui *games* yang berisi soal-soal, siswa dapat lebih mudah memahami materi FPB dan KPK dibandingkan ketika siklus I.

Pada tahap refleksi, guru bersama guru kelas melakukan refleksi hasil pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi diperoleh jika siswa telah mampu lebih mengerti materi FPB dan KPK. Diperlihatkan oleh peningkatan hasil belajar siswa setelah siklus II. Namun, guru kelas memberikan masukan bahwa perlu adanya siklus perbaikan lagi agar hasil belajar siswa mencapai ketentuan target yang sudah dirancang di awal, yaitu siswa mampu menerapkan konsep FPB dan KPK dalam masalah kehidupan nyata. Sehingga diperlukan adanya siklus III untuk mencapai hal tersebut dan supaya hasil belajar siswa semakin terus naik seperti yang sudah ditentukan. Berikut pemaparan data siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II Kelas V SDN Gadang 3

| Jumlah Siswa | Nilai | Persentase (%) | Keterangan |
|-----------------|-------|----------------|--------------|
| ≥70 | 18 | 56% | Tuntas |
| <70 | 14 | 44% | Belum Tuntas |
| Total | 32 | 100% | |
| Nilai Rata-Rata | | 75 | |
| Nilai Maksimum | | 100 | |
| Nilai Minimum | | 40 | |

Sumber: Adaptasi Janah, Sulasmono, & Setyaningtyas (2019)

Pada tabel 3 memperlihatkan hasil belajar siswa di siklus II menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi). Tabel 3 diatas diperoleh dari 32 siswa, 18 siswa nilainya tuntas, dan 14 lainnya belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan jika hasil belajar siswa ada peningkatan, yakni saat siklus I hanya 12 anak yang nilainya tuntas. Peningkatan persentase ketuntasan pun ditemukan , yakni pada pra siklus sebesar 38% menjadi 56%. Tidak hanya itu, nilai rata-rata siswa pun ikut meningkat, yakni berawal 55 menjadi 75. Berdasar pemaparan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK sudah ada peningkatan daripada siklus sebelumnya. Namun, peningkatan ini belum memenuhi tujuan yang sudah direncanakan. Maka dari itu, peneliti bersama guru kelas akan melakukan siklus III dengan harapan hasil peningkatan belajar siswa menunjukkan meningkat lebih bagus melalui nilai yang tuntas semakin banyak daripada siklus II.

3.1.4. Siklus III

Tindakan siklus III sebagai upaya memperbaiki siklus II. Guru kelas dan peneliti berkoordinasi guna mendapatkan solusi perbaikan hal yang kurang pada siklus II. Data refleksi siklus II membuktikan sudah terdapat hasil belajar yang naik, namun belum mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu siswa dapat menerapkan konsep FPB dan KPK dalam penyelesaian masalah kehidupan nyata. Maka dari itu, pembelajaran diperbaiki pada siklus III yakni dengan menaikkan indikator pencapaian kompetensi dan pembelajaran berbasis kehidupan nyata.

Peneliti melakukan tahap perencanaan dengan berdiskusi dan konsultasi terkait penyusunan modul ajar yang akan digunakan untuk siklus III. Data refleksi yang diperoleh, yakni pada siklus III peneliti merancang pembelajaran dengan model *Realistic Mathematic*

Education (RME). Rancangan pembelajaran yang disusun juga menggunakan *games* dengan menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi) sebagai media permainannya. *Games* berisi soal-soal tentang FPB dan KPK yang harus diselesaikan siswa.

Tahap pelaksanaan siklus III dilaksanakan pada hari Senin, 28 Agustus 2022. Fokus pembelajaran pada siklus III adalah menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep FPB dan KPK. Hasil observasi pelaksanaan siklus III menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, fokus, dan lebih memahami materi penerapan konsep FPB dan KPK dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata. Melalui model pembelajaran yang berbasis kehidupan nyata dan melalui *games* yang berisi soal-soal, siswa dapat lebih mudah memahami materi FPB dan KPK dibandingkan ketika siklus II.

Pada tahap refleksi, guru bersama guru kelas melakukan refleksi hasil pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi memperlihatkan jika siswa telah mampu lebih mengerti materi KPK dan FPB. Hal ini ditunjukkan melalui hasil belajar siswa setelah siklus III. Dibawah ini disajikan pemaparan data siklus III.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus III Kelas V SDN Gadang 3

| Jumlah Siswa | Nilai | Persentase (%) | Keterangan |
|-----------------|-------|----------------|--------------|
| ≥70 | 25 | 78% | Tuntas |
| <70 | 7 | 22% | Belum Tuntas |
| Total | 32 | 100% | |
| Nilai Rata-Rata | | 84,4 | |
| Nilai Maksimum | | 100 | |
| Nilai Minimum | | 60 | |

Sumber: Adaptasi Janah, Sulasmono, & Setyaningtyas (2019)

Pada tabel 4 diatas menunjukkan hasil belajar siswa di siklus III menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi). Tabel 4 diatas memperlihatkan dari 32 siswa, 25 siswa nilainya tuntas, dan 7 lainnya belum mencapai ketuntasan. Dari paparan diatas, bisa dilihat hasil belajar siswa ada peningkatan. Dari siklus II sebanyak 18 siswa tuntas, di siklus III ada 25 siswa tuntas. Persentase ketuntasan siswa pun terus naik, siklus II sebesar 56%, di siklus III sebesar 78%. Tidak hanya itu, nilai rata-rata siswapun meningkat, yaitu 75 menjadi 84,4.

3.2. Pembahasan

Data hasil reset dari data pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III dengan digunakannya media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada materi FPB dan KPK akan dibandingkan guna melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dibawah ini diberikan paparan data perbandingan ketuntasan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gadang 3

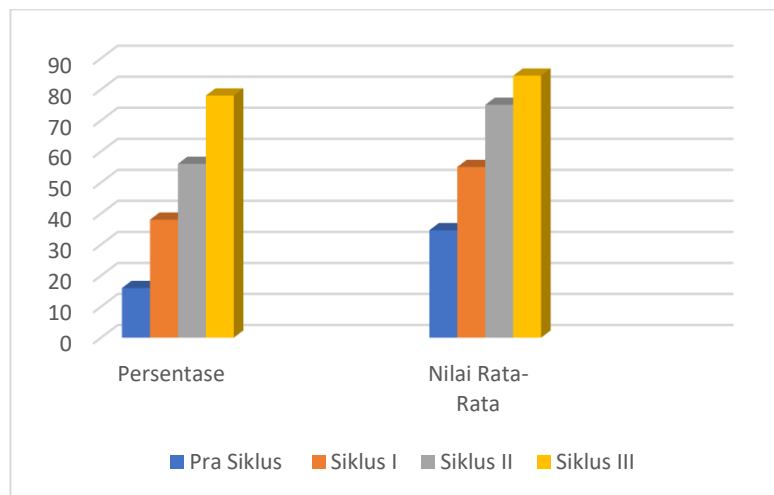
| Ketuntasan | Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | |
|--------------|------------|--------------|----------|--------------|-----------|--------------|------------|--------------|
| | Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Jumlah Siswa | 5 | 27 | 12 | 20 | 18 | 14 | 25 | 7 |
| Persentase | 16% | 84% | 38% | 62% | 56% | 44% | 78% | 22% |

| Ketuntasan | Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | | Siklus III | |
|-----------------|------------|--------------|----------|--------------|-----------|--------------|------------|--------------|
| | Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Nilai Rata-Rata | 34,6 | | 55 | | 75 | | 84,4 | |
| Nilai Maksimum | 74 | | 90 | | 100 | | 100 | |
| Nilai Minimum | 14 | | 30 | | 40 | | 60 | |

Sumber: Adaptasi Masus & Fadhilaturrehmi (2020)

Berdasarkan tabel 5 diatas, hasil analisis pada tiap siklus memperlihatkan terdapat hasil ketuntasan belajar siswa meningkat. Besarnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa di pra siklus adalah 16%, di siklus I naik menjadi 38%. Lalu juga naik menjadi 56% di siklus II, serta terus mengalami peningkatan di siklus III menjadi 78%. Perolehan nilai rata-rata siswa juga meningkat, pra siklus nilai rata-rata sebesar 34,4 meningkat menjadi 55. Meningkatkan juga nilai rata-rata siklus II sebesar 75, serta terus mengalami peningkatan di siklus III yaitu menjadi sebesar 84,4.

Dibawah ini dipaparkan hasil belajar siswa pada seluruh siklus melalui menggunakan media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada materi FPB dan KPK.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Gadang 3

Dari grafik diatas bisa diperoleh informasi bahwa terdapat peningkatan persentase serta nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa. Grafik diatas menunjukkan bahwa media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada materi FPB dan KPK bisa disebut berhasil dikarenakan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan sudah memenuhi indikator tujuan yang dirancang. Perbandingan hasil belajar siswa dari seluruh siklus terus meningkat secara bertahap. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Karti & Manurung (2019) memperlihatkan hasil belajar siswa kelas IV Duri Kepa 03 materi FPB dan KPK setelah menggunakan alat peraga dakota ada peningkatan, yakni siklus I presentase ketuntasannya 48,39% dan mengalami peningkatan menjadi 80,65% di siklus II. Reset lain yang juga selaras dengan hal tersebut yakni penelitian oleh Purwasih (2020) yang menyatakan bahwa Dakota mampu menaikkan hasil belajar siswa

kelas IV pada materi FPB dan KPK MI Hasanuddin pada materi FPK dan KPK. Ditemukan beda rata-rata nilai akhir kelas percobaan dan kelas kontrol dengan taraf signifikan sebesar 95%.

Berdasarkan pemaparan penjelasan diatas, peneliti bisa menyimpulkan penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) mampu menjadi penyelesaian permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi FPB dan KPK. Penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) mengakomodasi siswa semakin mudah mengerti konsep FPB dan KPK, serta siswa semakin antusias juga senang dalam pembelajaran, serta hasil belajarnya meningkat. Pemaparan ini diperkuat oleh Hatim, dkk (2019) yang menyimpulkan jika media permainan dakon mampu menjadi penyelesaian pembelajaran konseptual yang menyenangkan pada materi FPB dan KPK. Dakon mampu mempermudah pemahaman konsep FPB dan KPK serta mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui metode *game* nya. Sugiyanta (2023) juga menyatakan pada hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran Dakota ialah media visual yang efektif untuk membuat hasil belajar siswa SD menjadi meningkat. Media Dakota juga membuat pembelajaran menjadi semakin efektif, menyenangkan, serta mengaktifkan siswa. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang pada pembelajaran matematika materi FPB dan KPK.

4. Simpulan

Menurut data perolehan reset beserta pemaparannya, bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) bisa diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang pada materi FPB dan KPK. Pelaksanaan tindakan peningkatan hasil belajar siswa diimplementasikan melalui tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan observasi, dan refleksi setiap siklus. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang materi FPB dan KPK menggunakan media "DASI" (Dakon Multifungsi), yaitu persentase ketuntasan hasil belajar siswa di pra siklus adalah 16%, meningkat menjadi 38% di siklus I, siklus II meningkat menjadi 56%, serta siklus III terus naik menjadi 78%. Nilai rata-rata siswa pun naik, yaitu nilai rata-rata pra siklus sebesar 34,6, siklus I 55, siklus II 75, serta siklus III 84,4. Penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) membantu siswa semakin mudah mengerti konsep FPB dan KPK, serta siswa semakin antusias dan senang dalam saat pembelajaran, serta hasil belajarnya meningkat. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media "DASI" (Dakon Multifungsi) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang pada materi FPB dan KPK.

Berdasar penjelasan kesimpulan yang dipaparkan, selanjutnya merupakan masukan yang diberikan, yakni: sepatutnya guru menggunakan media atau alat peraga pembelajaran seharusnya menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi guna mendorong siswa semakin gampang mengerti materi pembelajaran; bagi sekolah hendaknya memfasilitasi dan selalu mendukung guru dalam berinovasi pada kegiatan pembelajaran; dan untuk peneliti selanjutnya, media "DASI" (Dakon Multifungsi) dapat dikembangkan atau dimodifikasi kembali dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dengan mengintegrasikan media "DASI" dalam pembelajaran lain di kemudian hari.

Daftar Rujukan

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis Jakarta: Bumi Aksara.
- Badriyah, Ummul. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Himpunan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together di Kelas VII-A MTS Aziddin Medan T.P 2016-2017. *Occupational Medicine* 53(4):130.
- Gatot, M. (2008). Pembelajaran Matematika SD. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Hasanuddin. 2017. Biopsikologi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam.
- Hatim, M., Hadi, M., & Huda, M. M. (2019). Dakota (Dakon Matematika) sebagai media penanaman konsep KPK dan FBB di sekolah dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 43-51.
- Heru. (2018). Pengembangan Multimedia Game Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(1), 1-14. (Online), <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i01.12003>.
- Janah, F. N. M., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Video Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Karti, E., & Manurung, A. S. (2019, September). Penggunaan Alat Peraga Dakota Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Duri Kepa 03 Jakarta Barat. In *Prosiding Seminar* (Vol. 1, No. 2, pp. 1-9).
- Masus, S. B., & Fadhilaturrahmi, F. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Ipa Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 161-167.
- Purwasih, S. M. (2020). Pemanfaatan Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 126-133.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160-1166.
- Sugiyanta, G., Trisnani, N., & Santika, Y. Efektivitas Media Pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 27-36.
- Sutoyo. (2021). Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas. Surakarta: Unisri Press.
- Yeni, Ety Mukhlesi. (2015). "JUPENDAS , ISSN 2355-3650 , Vol . 2 , No . 2 , September 2015." 2(2):1-10.