

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KLASIKAL DENGAN MEDIA DADU UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN DI KELAS 1 SD

Alfiah Lailatul Fadhillah\*

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: alfiah.lailatul.233133717609@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i12025p34-39

## Kata kunci Keywords

pembelajaran klasikal  
media dadu  
materi penjumlahan  
peserta didik

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk melihat capaian pembelajaran peserta didik kelas 1 di Sekolah Dasar Negeri di Kota Malang, melalui media dadu dan menggunakan model pembelajaran klasikal dengan mengajak peserta didik untuk aktif selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan karena terdapat permasalahan yang dilihat yaitu masih belum optimalnya peserta didik dalam materi penjumlahan sampai 20. Masih ada beberapa peserta didik yang perlu bimbingan oleh guru selama pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka sebagai calon guru profesional diharuskan memiliki metode atau model yang efektif selama pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran klasikal dan media dadu untuk mengajak peserta didik untuk memahami materi penjumlahan sampai 20. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat kemampuan peserta didik dalam materi penjumlahan untuk melihat tercapainya kemampuan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan dan memiliki capaian yang bagus. Peserta didik senang selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media dadu dan memudahkan dalam memahami materi penjumlahan sampai 20. Model pembelajaran klasikal juga memiliki fokus dalam melihat keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan pola tugas dan kegiatan yang sama sehingga membantu guru untuk membantu meningkatkan kemampuannya.

## 1. Pendahuluan

Media berasal dari kata medium yang menurut arti dalam terminologi yaitu sebagai suatu perantara, pada bahasa Arab memiliki makna sesuatu yang dikirim kepada sang penerima pesan sebagai suatu bentuk pengantar pesan yang berasal dari kata wasaaila (Mukarromah, 2022). Media pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan faktor penting yang digunakan oleh guru untuk melihat keberhasilan proses belajar peserta didik. Menurut Harsiwi (2020) media merupakan salah satu faktor penting yang mendukung capaian keberhasilan kegiatan atau proses belajar mengajar di sekolah karena memiliki fungsi dapat membantu guru dan peserta didik dalam prose penyampaian selama kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru sebagai alat ajar untuk menarik perhatian peserta didik. Guru dapat merancang atau membuat media ajarnya dengan kreatif, inovatif, dan efektif untuk pembelajarannya di kelas. Peserta didik kelas 1 misalnya yang merupakan peserta didik peralihan dari TK (Taman Kanak-kanak) yang sangat perlu dibantu dengan adanya media yang menarik. Kelas 1 merupakan usia yang produktif dan melihat sesuatu dengan berbagai hal yang menyenangkan sehingga guru harus mampu membuat media ajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Menurut Harsiwi (2020) media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang efektif dalam pembelajaran sebagai jembatan penyampaian materi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat dan dampak positif yang sangat baik dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Menurut Magdalena (2021) media pembelajaran adalah suatu perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam proses pembelajaran, fungsi media diharapkan mampu menciptakan proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus memiliki nilai keefektifan dalam hal guna serta dapat dimanfaatkan ketika mengajar di kelas.

Menurut Nurfadhillah (2021) dalam pemilihan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan peserta didik berinteraksi dengan media yang dipilih oleh guru. Nurhidayati (2023) juga menjelaskan media yang digunakan harus interaktif karena proses belajar mengajar selalu melibatkan interaksi. Media pembelajaran secara fisik meliputi buku, video, kaset dari kamera atau recorder, gambar, film, foto, komputer, tape, dan grafik. Proses pembelajaran sangat penting memiliki media ajar di dalamnya karena memiliki fungsi dalam meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk belajar di kelas. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kompetensi peserta didik sehingga guru dapat dengan mudah menafsirkan informasi mengenai peningkatan kemampuan peserta didik. Media pembelajaran memiliki manfaat untuk proses pembelajaran yaitu dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru terkait materi, dapat memberi nilai efektivitas dalam keterbatasan ruang serta waktu, dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu media nyata dadu yang dapat ditemukan di sekitar peserta didik. Media dadu digunakan untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran matematika dan topik materi penjumlahan sampai 20. Penelitian ini mengajak peserta didik untuk aktif selama pembelajaran di kelas. Sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk mengasah kompetensi peserta didik. Sesuai dengan filosofi kurikulum merdeka yaitu merdeka bagi peserta didik dan guru, maka kurikulum ini menjelaskan bahwa peserta didik bebas untuk mengikuti pembelajaran secara aktif dan guru bebas menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran di kelas memerlukan adanya model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka yang konseptual dan dirancang untuk dilaksanakan selama pembelajaran di kelas. Model pembelajaran membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga memiliki langkah-langkah yang sistematis. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran klasikal. Menurut Musaropah (2021) menjelaskan mengenai pembelajaran klasikal memiliki keunikan karena dapat berkoordinasi dengan berbagai metode yang saling terkait.

Menurut Simanjuntak (2022), model pembelajaran klasikal adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik dalam satu ruang kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Pola pembelajaran dalam model pembelajaran klasikal dilakukan pada satu waktu yang sama dan kegiatan yang sama yang dilakukan oleh seluruh peserta didik. Pembelajaran klasikal digunakan oleh guru untuk melihat sejauh mana kemampuan kompetensi dalam pembelajarannya. Pembelajaran klasikal memiliki manfaat untuk pembelajaran di kelas yaitu guru

dapat leluasa secara efektif menguasai kelasnya, dapat diikuti oleh peserta didik dengan jumlah banyak, memiliki pembelajaran yang sederhana namun pelaksanaannya efektif, praktis dalam hal waktu pembelajaran, dapat memanfaatkan materi pembelajaran dengan luas, dan dapat membantu peserta didik dengan mendengarkan secara tepat, penuh perhatian, dan mendasar.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran klasikal yang melihat keaktifan peserta didik secara langsung selama mengikuti pembelajaran di kelas dengan guru memberikan tugas dan kegiatan yang sama kepada semua peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan melihat hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi dan keterampilan peserta didik dalam materi penjumlahan sampai 20. Penelitian ini menggunakan media dadu dengan cara permainan yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 22 Maret 2024 di Sekolah Dasar Negeri di Kota Malang dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1. Instrumen penelitian ini menggunakan nilai hasil belajar dari peserta didik yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dengan mengajak peserta didik untuk terlibat secara aktif. Guru akan mengajak peserta didik untuk bernyanyi lagu penjumlahan yang merupakan modifikasi dari lagu anak-anak Balonku. Guru akan mengajak peserta didik untuk berhitung berdasarkan angka yang ada pada dadu.

Menurut Ainurrahman (Afrianti, 2023) berikut ini merupakan tahapan model pembelajaran klasikal sebagai berikut.



**Gambar 1. Tahapan Model Pembelajaran Klasikal**

Berikut ini penjelasan mengenai tahapan model pembelajaran klasikal yang memiliki 5 aspek yaitu, (1) Mengamati: Kegiatan ini merupakan kegiatan yang dilakukan dengan melihat cara atau kemampuan peserta didik dalam menulis, membaca, mendengar melihat, dan menyimak; (2) Menanya: Kegiatan ini merupakan kegiatan peserta didik dalam hal bertanya atau mengajukan pertanyaan kepada guru terkait materi atau topik pembelajaran; (3) Mengumpulkan Informasi: Kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dengan mengamati kejadian atau objek, membaca buku atau sumber belajar, dan melakukan eksperimen; (4) Mengasosiasikan (Menalar): Kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dengan mengolah informasi yang sudah didapatkan lalu mengumpulkan hasil pekerjaannya kepada guru; dan (5) Mengkomunikasikan: Kegiatan belajar dengan peserta didik menyampaikan hasil pekerjaannya atau hasil pengamatannya secara tertulis, lisan, atau melalui media belajar lainnya.

Menurut Puspitasari (2023), persentase ketentuan model pembelajaran klasikal diperoleh melalui rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum \text{Peserta Didik yang Tuntas Belajar}}{\sum \text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Jumlah persentase ketuntasan model pembelajaran klasikal pada peserta didik

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pada penelitian ini menggunakan model klasikal yang memfokuskan pada pembelajaran dengan kegiatan yang sama dan selesai pada waktu yang sama. Penelitian ini menggunakan media nyata yaitu dadu untuk membantu peserta didik dalam materi penjumlahan sampai 20. Pembelajaran yang diciptakan pada penelitian ini yaitu pembelajaran yang seru dan menyenangkan bagi peserta didik kelas 1. Pembelajaran yang menggunakan permainan dan bernyanyi bersama menggunakan lagu Balonku yang dimodifikasi menggunakan bilangan sampai 20. Penelitian ini menggunakan asesmen pengetahuan dan asesmen keterampilan dilakukan ketika pembelajaran akan berakhir dengan memberikan lembar kerja bagi peserta didik. Materi penjumlahan sampai 20 yang dibuat menggunakan soal cerita yang sesuai dengan urutan pembelajaran menurut kurikulum Merdeka

Media dadu yang digunakan merupakan dadu berwarna yang dirancang untuk menarik perhatian peserta didik kelas 1. Rancangan media dadu memiliki 3 warna berbeda yaitu biru, kuning, dan ungu. Penelitian ini melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam pengetahuan dan keterampilannya sehingga penelitian ini menggunakan dua asesmen yaitu asesmen pengetahuan dan asesmen keterampilan. Nilai rata-rata peserta didik kelas 1 pada materi penjumlahan sampai 20 dan persentase ketuntasan model pembelajaran klasikal yang disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 1. Hasil belajar peserta didik menggunakan media dadu**

No	Nama Peserta Didik	Jenis Asesmen		Keterangan		
		Asesmen Pengetahuan	Asesmen Keterampilan	Pengetahuan Tuntas	Pengetahuan Tidak Tuntas	Keterampilan Tuntas
1.	A.F.M	100	100	✓		✓
2.	A.D.W.L	80	100	✓		✓
3.	A.S.A	80	80	✓		✓
4.	A.K.A.A	90	100	✓		✓
5.	A.K.A	100	80	✓		✓
6.	A.G.A	100	90	✓		✓
7.	A.K.P	100	90	✓		✓
8.	A.D.R	100	80	✓		✓
9.	C.H.K	100	100	✓		✓
10.	D.A.A	90	90	✓		✓
11.	E.N	80	100	✓		✓
12.	F.A.P.B	90	90	✓		✓
13.	K.A.S.A	90	100	✓		✓
14.	L.A.D	100	100	✓		✓
15.	M.M.H	100	90	✓		✓
16.	M.R.R	90	100	✓		✓
17.	N.Z.P.B	100	100	✓		✓
18.	N.A	100	90	✓		✓
19.	N.A.A	90	90	✓		✓
20.	R.A.B	80	80	✓		✓
21.	S.N.L	100	100	✓		✓
22.	S.T.P.A	100	100	✓		✓
23.	T.K.J	100	80	✓		✓
24.	Z.A.F.A	90	100	✓		✓
Rata-rata Nilai		93,75	92,91			

Berikut ini tabel ketuntasan model pembelajaran klasikal untuk materi penjumlahan sampai 20 di kelas 1.

**Tabel 2. Persentase ketuntasan model pembelajaran klasikal**

Materi Pembelajaran	Nilai Rerata Asesmen Pengetahuan	Nilai Rerata Asesmen Keterampilan	Presentase Klasikal Asesmen Pengetahuan	Presentase Klasikal Asesmen Keterampilan
Penjumlahan sampai 20	93,75	92,91	100%	100%

Berdasarkan pada Tabel 1 dan 2 yang telah disajikan, menunjukkan nilai rata-rata peserta didik untuk asesmen pengetahuan memiliki total 2250 dengan rata-rata 93,75 dan asesmen keterampilan memiliki total 2230 dengan rata-rata 92,91. Keseluruhan jumlah peserta didik kelas 1 yaitu 24 peserta didik. Seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran materi penjumlahan sampai 20 dengan menggunakan media dadu sebagai alat bantuan. Proses pembelajaran di kelas 1 diciptakan dengan suasana pembelajaran yang seru dan menyenangkan serta menggunakan lagu untuk menarik minat peserta didik. Seluruh peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan baik meskipun ada 2 peserta didik yang perlu dibimbing. Namun, secara keseluruhan nilai asesmen pengetahuan dan keterampilan peserta didik baik dan sesuai dengan capaian pembelajarannya. Model pembelajaran klasikal memiliki ketuntasan 100% untuk asesmen pengetahuan dan keterampilan melalui media dadu.

Penelitian sebelumnya mendukung temuan ini, seperti yang dilaporkan oleh Harsiwi dan Arini (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu, penelitian oleh Magdalena et al. (2021) menunjukkan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media dadu sebagai alat bantu dalam pembelajaran penjumlahan sampai 20 terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas 1, yang sejalan dengan hasil penelitian oleh Afrianti (2023) yang menemukan bahwa model pembelajaran berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Dalam konteks ini, model pembelajaran klasikal dengan media dadu juga mendukung penemuan Mukarromah dan Andriana (2022) tentang peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini semakin diperkuat oleh temuan Nurhidayati et al. (2023) yang menekankan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. Sejalan dengan itu, Simanjuntak et al. (2022) juga melaporkan bahwa model pembelajaran kelompok dan klasikal efektif dalam meningkatkan kecerdasan siswa.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menggunakan model pembelajaran klasikal dan menggunakan media dadu diperoleh hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata untuk asesmen pengetahuan memiliki nilai rata-rata yaitu 93,75 dan asesmen keterampilan memiliki nilai rata-rata yaitu 92,91. Model pembelajaran klasikal memiliki persentase untuk asesmen pengetahuan yaitu 100% dan asesmen keterampilan yaitu 100%. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa dengan menggunakan media dadu untuk model pembelajaran klasikal materi penjumlahan sampai 20 untuk peserta didik kelas 1 memiliki hasil yang sangat baik. Peserta didik kelas 1 selama mengikuti pembelajaran untuk materi penjumlahan sampai 20 memiliki tingkat kesiapan dengan sangat baik. Media dadu yang digunakan sangat membantu untuk menarik perhatian peserta didik untuk dapat belajar dengan sangat baik selama pembelajaran di kelas berlangsung. Model pembelajaran klasikal membantu untuk melihat secara langsung kemampuan peserta didik akan suatu materi dalam satu hari pembelajaran serta menggunakan tugas dan kegiatan yang sama.

## Daftar Rujukan

- Afrianti, K. (2023). Hubungan antara model pembelajaran klasikal dan model pembelajaran berbasis information and technology (IT) terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- As, M. Y., Hastuti, & Elpisah. (2022). Pengaruh pembelajaran klasikal dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 4(2), E-ISSN: 2656-4378, P-ISSN: 2655-5689.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), ISSN 2828-2361.
- Musaropah, U. (2021). Implementasi metode pembelajaran klasikal pada pelajaran tahfidz Quran di Madrasah Ibtidaiyah Darul Qur'an Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 49-58.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhani, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243-255.
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Bina Gogik*, 10(2), 99-106.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Yohana, Y. F. D. R. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan media games dadu dan Kahoot terhadap hasil belajar. *PTK*, 4(1), 2747-1969.
- Simanjuntak, S., Tampubolon, M., & Sihotang, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kelompok dan klasikal terhadap kecerdasan siswa kindergarten Sekolah BPK Penabur Jakarta Timur. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1).