

## **Pengaruh Penggunaan Media Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Perkalian KPK Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 132412 Kota Tanjungbalai**

**Tivany Ramadhani<sup>1</sup>, Rora Rizky Wandini<sup>2</sup>**

<sup>12</sup>Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Email : [tivanyramadhani29@gmail.com](mailto:tivanyramadhani29@gmail.com)

### **Abstrak**

Pembelajaran matematika mengenai materi kelipatan persekutuan terkecil (KPK) jangan penting diajarkan di SD terutama SD yang diteliti SDN 132412 Kota Tanjung balai karena alasan berhubungan dengan kenyataan berdasarkan pengamatan materi ini dianggap sulit karena metode yang digunakan oleh guru masih konvensional tidak menggunakan media pembelajaran, dari hasil studi wawancara yang dilakukan pada 23 siswa,oleh karena itu perlu metode baru dalam mengatasi masalah ini titik peneliti menggunakan media dakon bilangan dengan alasan, dalam proses pembelajaran siswa diajak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan diberikan stimulus berupa media. Sesuai pada teori belajar responden di mana belajar dihasilkan dari pengalaman dengan lingkungan yang didalamnya terjadi hubungan antara stimulus dan respon. Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) mengetahui peningkatan pemahaman pada materi KPK, (2) mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media dakon bilangan. Penelitian ini menggunakan metode PTK yang mengadopsi model Kemmis atau taggart yang terdiri dari dua siklus. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara observasi, pengisian angket dan tes, dianalisis dengan refleksi pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan baik dari pemahaman siswa dan minat siswa. Perolehan hasil belajar siswa dengan rata-rata pada siklus I mencapai 70 dengan persentase ketuntasan 44%, siklus II dengan rata-rata 92 dan persentase ketuntasan 100%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media dakon bilangan pada mata pelajaran matematika materi KPK dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 132412 Kota Tanjungbalai.

**Kata kunci :** *Matematika, KPK, Dakon Bilangan*

### **Abstract**

Learning mathematics regarding the material of least common multiples (KPK) is not important to teach in elementary schools, especially the elementary schools studied at SDN 132412 Tanjung Balai City for reasons related to reality based on observations. This material is considered difficult because the method used by teachers is still conventional and does not use learning media, from the results. In an interview study conducted on 23 students, therefore a new method is needed to overcome this problem. The point is that the researcher used number dakon media for the reason that, in the learning process, students are invited to be active in learning activities by being given a stimulus in the form of media. In accordance with the respondent's learning theory where learning results from experience with the environment in which there is a relationship between stimulus and

response. The objectives of this research are: (1) to determine the increase in understanding of the KPK material, (2) to determine students' interest in learning using number dakon media. This research uses the PTK method which adopts the Kemmis or Taggart model which consists of two cycles. Data collection was carried out through observation interviews, filling out questionnaires and tests, analyzed by reflection in each cycle. The research results showed a significant increase in both student understanding and student interest. The average student learning outcomes in cycle I reached 70 with a completion percentage of 44%, cycle II with an average of 92 and a completion percentage of 100%. Therefore, it can be concluded that by using dakon number media in mathematics subjects, KPK material can improve the understanding of class IV students at SDN 132412 Tanjungbalai City.

**Keywords:** *Mathematics, KPK, Dakon Numbers*

## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan utama bagi setiap manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Setiap manusia berusaha mengembangkan potensi yang ada pada dirinya agar memiliki kecerdasan, kepribadian yang baik, dan keterampilan yang memadai. Hal ini sesuai dengan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 (Siswoyo, 2013 : 48) tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara."

Berdasarkan UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia. Siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, siswa akan dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, apabila pendidikan tersebut dapat membuat siswa merasa. Pendidikan yang menyenangkan akan membuat siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

Pendidikan yang berlangsung di Indonesia tidak sepenuhnya dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Masih banyak permasalahan pendidikan yang dihadapi di Indonesia. Salah satunya adalah proses pembelajaran yang belum sepenuhnya dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Sebagian besar proses pembelajaran di sekolah masih menekankan pada pemahaman konsep melalui buku-buku pelajaran, belum memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekitar untuk membantu menanamkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep tertentu. Proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa akan melibatkan dirinya dalam pembelajaran, maka dari itu sebaiknya dikembangkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat abbas (2006 : 12) mengenai pembelajaran yang menyenangkan yaitu, "pakem adalah pembelajaran yang dirancang agar anak terundang untuk mengaktikan diri, mengembangkan kreativitas, dan mereka merasa senang dan aman."

Salah satu mata pelajaran di SD yang membutuhkan kreativitas lebih dari guru dalam mengelola pembelajaran agar materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa adalah matematika. Matematika menurut saudayana (2013 : 12) adalah "salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan teknologi". Hal itu yang menyebabkan pembelajaran matematika ada di setiap jenjang pendidikan, dimulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah sampai perguruan tinggi masih membelajarkan pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di dalam kelas IV di SDN 132412 kota Tanjungbalai ditemukan bahwa, nilai hasil rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran matematika mendapat nilai yang rendah. Terbukti dari nilai ulangan harian mata pelajaran matematika yang diberikan guru pada bahasan pokok KPK . sebagian besar siswa masih kesulitan dalam mengerjakan soal materi tentang KPK yang diberikan oleh guru. Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal materi tentang KPK karena sebagian besar siswa belum memahami betul konsep kelipatan, sehingga minat siswa untuk mengerjakan soal tentang KPK tersebut menjadi rendah. Mereka mengerjakan soal tersebut dengan meminta bantuan teman dan saling menengok kanan-kiri untuk melihat jawaban dari temannya.

Kesulitan siswa dalam mengerjakan soal tentang KPK tersebut membuat motivasi belajar mereka menjadi rendah, sehingga mereka cenderung sulit diatur dan menyebabkan suasana kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan KPK ini juga disebabkan karena minimnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menjelaskan materi KPK. Hal ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran dan membuat interaksi antar siswa menjadi kurang aktif

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar siswa. Menurut Slameto (2003 : 54-71) yaitu ada dua faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yang berada di dalam diri siswa yang sedang belajar diantaranya : 1. Faktor jasmani yang meliputi; kesehatan dan cacat tubuh, 2. Faktor psikologi yang meliputi; intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan, 3. Faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yang berasal dari luar diri siswa diantaranya: 1. Faktor keluarga yang meliputi; cara mendidik orangtua, relasi antara anggota, suasana rumah, keadaan ekonommi keluarga, pengertian orang tua., 2. Faktor ekolah yang meliputi; metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat peraga,waktu sekolah,standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar,tugas rumah. 3. Faktor masyarakat yang meliputi; kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul,bentuk kehidupan masyarakat.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi deskriptif kualitatif yaitu penelitian kualitatif hasilnya bersifat obyektif yaitu suatu gambar atau kata-kata yang akan memberikan gambaran penyajian laporan penelitian (Sukandarumidi, 2002:1 13). Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan media dakon bilangan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Penelitian ini dilakukan di SDN 132412 kota Tanjungbalai, waktu penelitian ini dilakukan pada bulan November 2023. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan juga *conclusion drawing or verivication* (penarikan kesimpulan atau verifikasi) (sugiyono, 2013:247).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian yaitu pada saat guru sebelum menerapkan media *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan guru mengenalkan konsep bilangan guru memberikan stimulus kemampuan membilang dengan menggunakan permainan *dakon* dengan indikator membilang dengan menunjuk benda sampai 10 yaitu pada kriteria sangat mampu terdapat 5 anak dipertemuan pertama, lalu dipertemuan kedua terdapat 8 anak, dipertemuan ketiga terdapat 11 anak, dipertemuan keempat terdapat 14 anak, lalu pada kriteria mampu

dipertemuan pertama 6 anak, dipertemuan kedua 4 mampu terdapat 4 anak dipertemuan pertama, 2 anak dipertemuan satu, dipertemuan ke 3 terdapat 1 anak, dan dipertemuan keempat tidak ada.

Penerapan media *dakon* dalam mengenalkan konsep bilangan dengan indikator pertama menggunakan membilang menunjuk benda sampai 10 yaitu pada kriteria sangat mampu terdapat 4 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 6 anak, dipertemuan ketiga terdapat 11 anak, dipertemuan keempat terdapat 14 anak. Lalu pada kriteria mampu terdapat 5 anak dipertemuan pertama, dipertemuan kedua terdapat 6 anak, dipertemuan ketiga terdapat 11 anak, dipertemuan keempat tidak ada.

Hasil penelitian pada SDN 132412 dari kemampuan membilang yang dipilih oleh guru secara acak pada pertemuan 1 sampai 4 dimana anak-anak sudah mampu beradaptasi dengan baik dengan media *dakon* yang setiap pertemuannya menunjukkan perubahan. Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan yang dimiliki anak berbeda-beda karena kemampuan mengingat, kemandirian, dan suasana hati yang menyebabkan anak kurang memahami konsep bilangan, namun pada saat guru menggunakan media lain dengan metode yang berbeda seperti media *dakon* perkembangan anak sangat cepat khususnya dalam mengenal konsep bilangan 1-10 bahkan ada yang lebih dari 10.

Hasil penelitian pada penerapan media *dakon bilangan* dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak SDN 132412 membuktikan kebenaran peraturan menteri pendidikan nasional republik indonesia nomor 5 tahun 2009 untuk SDN 132412 dalam mengenalkan konsep bilangan anak dapat membilang dengan menunjuk benda 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda. Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Achroni (2012 : 65) yang mengatakan bahwa manfaat *dakon bilangan* adalah bukan hanya sebagai memberikan kegembiraan anak, melatih kemampuan motorik halus anak tetapi dalam media *dakon bilangan* ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak yang belum bisa mengenal konsep bilangan. Dengan begitu pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak tidak cepat bosan perlu dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan anak yang selama ini hanya menggunakan media konkrit.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media *Dakon bilangan* di SDN 132412, untuk pengenalan konsep bilangan konsep bilangan dalam kegiatan membilang dengan menunjuk 1-10 dan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda sangat baik. Terbukti dari jumlah 23 anak dengan kriteria penelitian sangat mampu, mampu, cukup mampu, dan kurang mampu dalam membilang dan membuat urutan bilangan mengalami dan membuat urutan bilangan menalami peningkatan dalam setiap pertemuan yang diberikan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, keen. 2012. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Javalitera
- Abbas, S. (2006). *Pembelajaran bahasa yang efektif di sekolah dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen pendidikan tinggi.
- Runtukahu, J Tombokan dan kandou, selpius, 2014. *Pembelajaran matematika dasar bagi anak berkesulitan belajar*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Heruman. (2008). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2013). *Media pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Supriyanto, S. (2021). Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner. *Joyful Learning Journal*, 10(2), 61-65.
- Petryana, M. W. (2013). Pengaruh Penerapan Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pontianak Barat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(3).
- Herawati, R. S. (2023). *Pengembangan Media Papan Musi (Multifungsi) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pelajaran Matematika di Kelas IV SD/MI (R&D di Kelas IV MIN 2 Serang)* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Renita, R. (2017). Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pasa Siswa Tunanetra Kelas V. *Widia Ortodidaktika*, 6(6), 560-571.
- Marzuki, M. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Kpk dan Fpb dengan Menggunakan Media Dakon pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jangka Kabupaten Bireuen. *Jupendas (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 5(1).