

Pemanfaatan Media Dakon Matematika (Dakota) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengurangan Bersusun di Kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara

Naiya Sharfina Alif¹, Linda Vitoria², Intan Safiah³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Syiah Kuala

e-mail : naiyasharfina31@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika adalah proses yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar dengan menjadikan matematika sebagai objek kajian utama untuk dipelajari. Seiring dengan berkembangnya zaman, kualitas pembelajaran matematika di Indonesia harus terus ditingkatkan. Tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang takut jika harus berhadapan dengan matematika. Keberhasilan seseorang dalam memahami suatu pelajaran tertentu dapat diketahui dari hasil belajar. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pengurangan bersusun dikarenakan operasi tersebut masih dianggap abstrak bagi sebagian siswa. Serta kurangnya variasi alternatif pemecahan persoalan pengurangan menjadi salah satu faktor penyebab mengapa siswa masih mengalami kesulitan. Hal tersebut terjadi karena guru belum menggunakan media/alat peraga yang memadai dalam menjelaskan operasi hitung pengurangan. salah satu media yang dapat digunakan yaitu media dakon matematika (Dakota). Media ini dapat membantu siswa berpikir lebih cepat dan lebih mudah memahami konsep pengurangan serta dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui aktifitas belajar siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media dakon matematika (Dakota) terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan bersusun di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa Kelas II SDN 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara. Data diperoleh melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi dan hasil belajar siswa berada pada kategori tuntas dengan persentase 77% siswa tuntas secara klasikal. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media dakon matematika (Dakota) bermanfaat dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pengurangan bersusun di kelas II SDN 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara.

Kata kunci : *Media Dakota, Hasil Belajar, Pengurangan Bersusun.*

Abstract

Mathematics learning is a process that occurs during teaching and learning activities by making mathematics the main object of study to be studied. Along with the times, the quality of mathematics learning in Indonesia must continue to be improved. But in reality many students are afraid if they have to deal with math. A person's success in understanding a particular lesson can be known from learning outcomes. The low student learning outcomes in math subjects, especially in stacked subtraction material, are due to the fact that the operation is still considered abstract for some students. As well as the lack of alternative variations of solving subtraction problems is one of the factors causing why students still have difficulty. This happens because the teacher has not used adequate media / teaching aids in explaining the subtraction calculation operation. one of the media that can be used is the math dakon media (Dakota). This media can help students think faster and more easily understand the concept of subtraction and can increase students' enthusiasm for learning so that it has an impact on student learning outcomes. The purpose of this study was to determine student learning activities and student learning outcomes by using math dakon media (Dakota) on student learning outcomes on stacked subtraction material in class II SD

Negeri 1 Biak Muli, Southeast Aceh Regency. The approach in this study used a qualitative approach with descriptive type. This research was conducted at SDN 1 Biak Muli, Southeast Aceh Regency. The research subjects consisted of 30 students of Class II SDN 1 Biak Muli Southeast Aceh Regency. Data were obtained through observation and tests. The results showed that students' learning activities were in the very high category and students' learning outcomes were in the complete category with a percentage of 77% students completing classically. It can be concluded that using math dakon (Dakota) media is useful in increasing student learning activities and results in stacked subtraction material in class II SDN 1 Biak Muli, Southeast Aceh Regency.

Keywords: *Dakota Media, Learning Outcomes, Stacked Subtraction*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana demi mewujudkan keadaan belajar serta sistem evaluasi untuk peserta didik dengan aktif menumbuhkan kemampuan yang ada pada diri seseorang demi menumbuhkan pengetahuan spiritual, cara pengendalian diri, potensi kecerdasan, nilai-nilai kepribadian, akhlak serta keterampilan (Marganis et al., 2023). Dalam suatu negara, pendidikan memiliki peran yang sangat penting seperti halnya pada bidang ekonomi, politik, keamanan, dan lainnya (Kusuma, 2022). Maju mundurnya pendidikan menentukan keberhasilan anak bangsa, sehingga pendidikan harus diberikan dengan sebaik-baiknya.

Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Kusuma, 2022) pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk meningkatkan karakter anak melalui sekolah sehingga anak bisa menjadi lebih baik secara lahir dan batin. Salah satu upaya yang menjadi faktor meningkatnya mutu pendidikan yaitu peningkatan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan guru dan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Dengan adanya peran guru, pendidikan dapat berjalan dengan baik. Dimana guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan mengajar yang baik serta memilih media pembelajaran yang tepat yang juga dapat melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidikan mempunyai arti dan hubungan yang erat dengan pembelajaran. Ketika seseorang melakukan proses pendidikan maka ada proses pembelajaran yang telah dilakukannya.

Pembelajaran adalah suatu proses atau upaya seseorang dalam menambah pengetahuan, keterampilan dan pemahamannya (Oktiani, 2017). Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Di sekolah banyak terdapat komponen-komponen pembelajaran salah satu contohnya adalah pembelajaran matematika.

Menurut Agustini (2019) matematika sebagai salah satu pembelajaran yang tidak terlepas kaitannya dengan pendidikan, terutama dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika memiliki peran yang sangat besar. Matematika berasal dari kata latin *matematica* yang diambil dari kata Yunani *mathematike* yang berarti "*relating to learning*", *mathenein* yang artinya belajar (berfikir). Jadi berdasarkan artinya, maka kata Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir. Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan baik pada jenjang SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi (Agustini, 2019; Mufidah et al., 2022). Matematika menuntut siswa mengembangkan cara mereka berpikir. Diharapkan ketika siswa mampu menguasai matematika, mereka dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika adalah proses yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar dengan menjadikan matematika sebagai objek kajian utama untuk dipelajari (Marganis et al., 2023). Seiring dengan berkembangnya zaman, kualitas pembelajaran matematika di Indonesia harus terus ditingkatkan. Tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang takut jika harus berhadapan dengan matematika. Dikarenakan pembelajaran matematika di Indonesia masih menekankan menghafal rumus-rumus, hal ini yang menyebabkan kemampuan pemahaman siswa kurang meningkat. Kurangnya peningkatan kemampuan pemahaman konsep di Indonesia menunjukkan bahwa terjadi permasalahan pada proses pembelajaran matematika.

Hasil belajar merupakan inti dari pemahaman dan upaya kemajuan seseorang terhadap materi pembelajaran. Keberhasilan seseorang dalam memahami suatu pelajaran tertentu dapat

diketahui dari hasil belajar. Dengan adanya hasil belajar, dapat terlihat sejauh mana siswa dapat memahami materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika, operasi aritmatika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian merupakan konsep yang penting. Menurut Pratama (dalam Firdaus et al., 2024) pengurangan adalah operasi matematika dasar yang digunakan untuk mengeluarkan/mengambil beberapa angka dari kelompoknya. Operasi pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan. Sering kali siswa mengalami kesulitan dalam memahami operasi aritmatika ini karena operasi tersebut masih dianggap abstrak bagi sebagian siswa. Sehingga timbul rasa sulit dan tidak penting pada diri siswa untuk mempelajari matematika dan siswa cenderung tidak bersemangat dalam mempelajarinya. Serta kurangnya variasi alternatif pemecahan persoalan pengurangan menjadi salah satu faktor penyebab mengapa siswa masih mengalami kesulitan.

Berdasarkan observasi di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli, ditemukan banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi matematika khususnya pada materi pengurangan bersusun. Hal ini terjadi akibat kurangnya pemahaman yang mendalam terhadap konsep tersebut. Ketika siswa menghadapi kesulitan, mereka cenderung tidak dapat fokus pada pelajaran, yang menyebabkan perilaku seperti bermain sendiri dan merasa bosan. Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, metode ceramah yang digunakan guru tidak melibatkan siswa secara aktif.

Permasalahan di atas terjadi karena guru belum menggunakan media/alat peraga yang memadai dalam menjelaskan operasi hitung pengurangan. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar memiliki andil dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi kejenuhan dan motivasi belajar siswa diperlukan proses pembelajaran yang asik, menyenangkan, dan ramah yang menjadikan siswa aktif dan kreatif, yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang sangat penting pada proses pembelajaran (Ishak et al., 2022). Media pembelajaran juga sebagai alat komunikasi yang tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan gairah belajar, motivasi belajar, dan merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Yunita et al. (2019) keberadaan media mampu memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama dalam diri siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar terlebih dengan menggunakan media tersebut siswa dilibatkan secara langsung.

Berdasarkan uraian salah satu media yang dapat digunakan yaitu media dakon matematika (Dakota). Media Dakota adalah permainan tradisional yang dikembangkan menjadi media pembelajaran yang digunakan untuk mengoperasikan pembagian, perkalian, penjumlahan, pengurangan. Sehingga dapat membantu dan memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar pada operasi penghitungan matematika. Dengan adanya media dakon ini siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran dan menciptakan dampak positif pada pembelajaran siswa. Berdasarkan penelitian Lesthary et al. (2017) menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan dakon bilangan di SD. Begitu juga dengan penelitian dari Fajriah et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan Dakota berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dan penelitian dari Styaningrum dan Iriyanto (2014) menyatakan bahwa media Dakota berhasil memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung penjumlahan pada siswa. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Asyriah et al. (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media Dakota dengan hasil belajar siswa. Dan penelitian Handayani et al. (2022) menyatakan bahwa media Dakota dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi bilangan cacah. Pendapat-pendapat tersebut yang memperkuat bahwa penerapan media Dakota dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat melatih pemahaman konsep pengurangan bersusun dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan media Dakota, siswa akan lebih mudah menemukan konsep selama proses pembelajaran terutama pada materi pengurangan bersusun. Media ini dapat membantu anak berpikir lebih cepat dan lebih mudah memahami konsep pengurangan serta dapat

meningkatkan antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Media Dakota merupakan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Savriliana et al., 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara. Adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara yang berjumlah 30 orang siswa. Dimana siswa perempuan berjumlah 16 orang dan laki-laki berjumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes hasil belajar sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menjelaskan bagaimana pemanfaatan media Dakota terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan bersusun di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara. Berdasarkan tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media Dakota terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan bersusun di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara, maka penulis mengumpulkan data dengan teknik observasi dan tes. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas II. Berdasarkan penelitian ini mengenai manfaat media Dakota terhadap hasil belajar siswa pada materi pengurangan bersusun di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara yang telah dilakukan maka penulis mendeskripsikan hasil observasi dan tes sebagai berikut.

Hasil Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada hari senin tanggal 3 Februari 2025 materi pengurangan bersusun 2 angka.

Berdasarkan aktivitas pembelajaran siswa mendapatkan skor 44,4% dan masih berkategori sedang. Dari tabel di atas aktivitas pembelajaran siswa yang mendapatkan skor 4 yaitu aspek siswa menyimak dan memberikan respon saat guru membuka pembelajaran, aspek yang mendapatkan skor 2 yaitu aspek siswa mengamati dan menyimak penjelasan guru dalam menggunakan media Dakota, aspek siswa fokus mengikuti arahan dan instruksi selama proses pembelajaran dengan media Dakota, aspek siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, aspek siswa aktif berdiskusi dan bekerjasama dalam mengerjakan LKPD menggunakan media Dakota, sedangkan aspek siswa mengerjakan LKPD dengan menggunakan media dakon matematika sesuai dengan petunjuk dari guru, aspek siswa mengajukan pertanyaan jika mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menggunakan media Dakota, aspek siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas, aspek siswa menyimak teman yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya mendapatkan skor 1.

Pada awal pembelajaran, siswa memperhatikan penjelasan penulis tentang cara berhitung operasi pengurangan bersusun 2 angka dengan menggunakan media Dakota. Di sini, siswa belum menunjukkan rasa antusias terhadap materi yang diberikan.

Siswa dibagi menjadi lima kelompok disetiap kelompok beranggota 6 siswa. Selanjutnya penulis membagikan LKPD dan media Dakota yang telah di siapkan penulis pada setiap kelompok. Siswa mulai bekerjasama dengan anggota kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan LKPD yang telah diberikan. Penulis mengunjungi setiap kelompok untuk melihat proses pengerjaan LKPD. Penulis melihat bahwa siswa masih belum berani mengajukan jika mengalami kesulitan pada penulis. Hanya satu dari lima kelompok yang aktif bertanya, sehingga penulis menawarkan bantuan kepada kelompok yang belum aktif bertanya.

Dalam menyelesaikan tugas kelompok, siswa terlihat cukup bertanggung jawab namun hanya beberapa anggota dari setiap kelompok yang aktif berdiskusi sehingga kerjasama dalam kelompok menjadi kurang efektif. Setelah menyelesaikan tugas, perwakilan salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerja di depan teman sekelasnya yang dikoordinasikan oleh penulis.

Penulis meminta anggota kelompok anggota kelompok lain untuk mengajukan tanggapan, disini hanya satu kelompok yang memberikan tanggapan kepada kelompok yang presentasi.

Pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 4 Februari 2025 materi pengurangan bersusun 3 angka. Berdasarkan aktivitas pembelajaran siswa mendapatkan skor 91,6% dan berkategori sangat tinggi. Dari tabel di atas aktivitas pembelajaran siswa yang mendapatkan skor 4 yaitu aspek siswa menyimak dan memberikan respon saat guru membuka pembelajaran, aspek siswa mengamati dan menyimak penjelasan guru dalam menggunakan media Dakota, aspek siswa fokus mengikuti arahan dan instruksi selama proses pembelajaran dengan media Dakota, aspek siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru, aspek siswa mengerjakan LKPD dengan menggunakan media Dakota sesuai dengan petunjuk dari guru, aspek siswa aktif berdiskusi dan bekerjasama dalam mengerjakan LKPD menggunakan media Dakota. Sedangkan yang mendapatkan skor 3 yaitu aspek siswa mengajukan pertanyaan jika mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menggunakan media Dakota, aspek siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas, aspek siswa menyimak teman yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya.

Pada pertemuan kedua ini, awalnya penulis mengulang sedikit materi pembelajaran pada hari Senin yang lalu. Kemudian penulis menjelaskan cara berhitung operasi pengurangan bersusun 3 angka dengan menggunakan media Dakota. Siswa terlihat antusias terhadap materi yang diajarkan. Kemudian siswa membentuk kelompok seperti kelompok yang sudah terbentuk pada pembelajaran yang lalu. Selanjutnya penulis membagikan LKPD dan media Dakota yang telah di siapkan penulis pada setiap kelompok. Siswa mulai bekerjasama dengan anggota kelompoknya masing-masing untuk menyelesaikan LKPD yang telah diberikan. Penulis menginformasikan kepada siswa untuk bertanya kepada penulis apabila ada hal yang tidak dimengerti dan mengunjungi setiap kelompok untuk melihat proses pengerjaan LKPD. Di sini terlihat bahwa siswa dari setiap kelompok sudah aktif berdiskusi dan bertanya.

Dalam penyelesaian tugas kelompok, siswa terlihat aktif bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap tugasnya masing-masing. Siswa terlihat kompak dalam menjawab LKPD dengan menggunakan media Dakota. Perwakilan dari salah satu kelompok mempresentasikan hasil kerja di depan teman sekelasnya, dan kelompok lain menanggapi. Di sini terlihat bahwa siswa antusias untuk mempresentasikan dan menanggapi jawaban dari kelompok yang presentasi. Setelah perwakilan kelompok selesai mempresentasikan jawaban mereka, penulis memberikan apresiasi.

Hasil Tes

Pada penelitian ini, hasil belajar siswa diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* secara tertulis. Tes *pretest* dilaksanakan pada hari Kamis 30 Januari 2025 dan tes *posttest* dilaksanakan pada pertemuan kedua yaitu hari Selasa tanggal 4 Februari 2025 pada materi pengurangan bersusun 2 angka dan pengurangan bersusun 3 angka.

Pretest dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dan dilakukan secara individu. *Posttest* dilaksanakan setelah pembelajaran di pertemuan kedua dan dilakukan secara individu. Soal tes terdiri dari 10 butir soal essay. Soal pertama tentang menentukan nilai tempat dan cara operasi pengurangan bersusun pendek, soal kedua tentang menghitung operasi pengurangan bersusun 2 angka, soal ketiga dan keempat tentang menghitung operasi pengurangan bilangan 2 angka yang lebih dari 100, soal kelima dan keenam tentang menghitung operasi pengurangan bersusun 3 angka, dan soal ketujuh hingga ke sepuluh tentang menyelesaikan masalah operasi pengurangan bersusun 2 angka yang lebih dari 100 dan pengurangan bersusun 3 angka. Dengan bobot soal satu hingga enam adalah 5, ketujuh dan kedelapan adalah 15, dan kesembilan dan sepuluh adalah 20. Nilai ketuntasan belajar siswa dihitung dengan menjumlahkan skor yang di dapat siswa dari setiap butir soal yang di jawab. Siswa dianggap tuntas belajar apabila mencapai nilai minimum 70 sesuai dengan kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) pada materi pengurangan bersusun di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada *Pretest*, masih belum tuntas dalam pembelajaran materi pengurangan bersusun dengan nilai rata-rata 27,45. Tampak bahwa 80% siswa belum tuntas dan 20% lainnya telah tuntas. Pada pertemuan berikutnya siswa belajar materi pengurangan bersusun dengan menggunakan media Dakota. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai ketuntasan belajar yang diperoleh siswa pada *posttest*.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada *posttest*, siswa tuntas dalam pembelajaran materi pengurangan bersusun dengan menggunakan media Dakota dengan nilai rata-rata 80,3. Tampak bahwa 77% siswa telah tuntas dan 23% siswa masih belum tuntas.

Pengolahan Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Data yang diolah adalah nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas II di SD Negeri 1 Biak Muli yang belajar dengan menggunakan media Dakota. Data ketuntasan siswa yang diolah merupakan data ketuntasan klasikal dalam bentuk persentase. Hasil persentase ketuntasan siswa dihitung dengan menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan hasil *posttest* dan *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media Dakota adalah 27,45. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa setelah menggunakan media Dakota adalah 80,3. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari *pretest* pada materi pengurangan bersusun adalah 20% dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan adalah 80%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari *posttest* pada materi pengurangan bersusun dengan menggunakan media Dakota adalah 77% dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan adalah 23%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Dakota tidak semua siswa mencapai ketuntasan yaitu 7 orang dari 30 siswa (23%) yang tidak mencapai ketuntasan. Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya jika nilai yang diperoleh siswa telah mencapai nilai KKM yaitu 70, karena nilai KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70. Dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika di dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya dari nilai KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 70.

Pembahasan

Hasil penelitian dengan menggunakan media Dakota menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi dan hasil belajar siswa berada pada kategori tuntas dengan persentase 77% siswa tuntas secara klasikal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lesthary (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Dakota dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Demikian juga dengan penelitian dari Fajriah (2023) bahwa media Dakota berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, tampak aktivitas siswa dalam mengerjakan LKPD dengan menggunakan media Dakota masih kurang. Penulis berusaha mengatasi masalah ini dengan cara membimbing siswa. Penulis mengunjungi setiap kelompok dan membimbing kelompok untuk mengerjakan LKPD menggunakan media dakon matematika. Aktivitas tersebut tampak menjadi lebih baik setelah diterapkannya kegiatan memberikan bimbingan. Hal ini sejalan dengan pendapat Warif (2019) bahwa salah satu strategi guru kelas dalam mengatasi siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan memberikan bimbingan. Dalam hal memberikan bimbingan, pendidik sebagai pembimbing tidak akan pernah diam di kursinya. Pendidik tipe ini akan bergerak ke arah siswa, baik secara individu maupun kelompok.

Selama pembelajaran, siswa belum aktif bertanya saat ada hal-hal yang mereka belum pahami mengenai pembelajaran dengan menggunakan media Dakota. Oleh karena itu, penulis berusaha mengatasi masalah ini dengan cara mengundang siswa untuk bertanya. Ternyata setelah diterapkan siswa menjadi lebih aktif bertanya dan bahkan berlomba-lomba untuk bertanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyani et. al (dalam Safitri, 2021) bahwa untuk meningkatkan aktivitas bertanya siswa yaitu pada saat melakukan proses pembelajaran, seorang guru berusaha membantu situasi pembelajaran di sekolah dalam situasi tanya jawab, situasi dapat memacu siswa waktu untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya mengundang siswa untuk bertanya dengan demikian interaksi dalam kelas menjadi hidup.

Di akhir pembelajaran, siswa mempresentasikan hasil kerja masih terbilang kurang optimal. Oleh karena itu, penulis mendorong siswa lebih aktif berdiskusi di dalam kelas. Setelah diterapkan, siswa tampak antusias untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahmawati (2024) bahwa penerapan metode diskusi di dalam kelas merupakan

salah satu cara mendidik yang berupaya memecahkan masalah yang dihadapi, baik dua orang atau lebih yang masing-masing mengajukan argumentasinya untuk memperkuat pendapatnya.

Selama pembelajaran, siswa belum optimal dalam menyimak teman yang sedang mempresentasikan hasil kerjanya. Oleh karena itu, penulis memberikan apresiasi berupa pujian terhadap tanggapan siswa sebagai usaha dalam mengatasi masalah tersebut. Setelah diterapkan, aktivitas siswa dalam menyimak dan memberikan tanggapan/usulan terlihat lebih optimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Sujiono (dalam Magdalena, 2018) bahwa pemberian penguatan yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Perhatian siswa yang tinggi terhadap materi akan tercermin ketika diadakan penilaian. Nilai yang meningkat menggambarkan prestasi belajar siswa juga meningkat. Ketika hasil belajar siswa meningkat, guru sebagai fasilitator memberikan penguatan dengan berbagai cara yang dapat terus meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai prestasi belajar semakin meningkat.

Hasil belajar siswa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Biak Muli dan telah dilakukan pengolahan data terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh siswa sebelum menggunakan media Dakota adalah 27,45. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh siswa setelah menggunakan media Dakota adalah 80,3. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada materi pengurangan bersusun dengan menggunakan media Dakota adalah 77% dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan adalah 23%.

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang cukup penting. Karena dapat berfungsi sebagai perantara dan membantu anak didik memahami bahan yang tidak jelas. Sesuai dengan pendapat Hasanudin (2022) yang menyatakan bahwa media digunakan sebagai faktor tambahan dari proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menggunakan media Dakota dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan siswa tidak akan cepat bosan dalam proses pembelajaran karena media Dakota ini merupakan hasil dari modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu congklak, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Dakota pada materi pengurangan bersusun di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh berada pada kategori sangat tinggi. Hasil belajar siswa pada materi pengurangan bersusun dengan menggunakan media Dakota di kelas II SD Negeri 1 Biak Muli Kabupaten Aceh Tenggara mencapai ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata 80,3

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. (M. S. Dr. Patta Rapanna, SE. (ed.)). CV. Syakir Media Press.
- Agustini, C. (2019). Penggunaan media tabel perkalian silang dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (PIJAR)*, 3(1), 10-15.
- Asyikin, F. (2024). Pengaruh penggunaan ict (information and communication technology) terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas IV SD Negeri 3 Sigli. [skripsi, Universitas Syiah Kuala].
- Asyriah, N., Munawarah, S., & Fitriah, N. (2022). Pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar matematika siswa materi penjumlahan. *Mega: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 410-419. <https://doi.org/10.59098/mega.v3i2.798>
- Fajriah, A. A., Tanjung, H. P., & Setiabudi, D. I. (2022). Efektivitas media dakon matematika dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV madrasah ibtidaiyah ma'had al-zaytun. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 148-158. <https://doi.org/10.572349/seroja.v1i2.644>
- Firdaus, Z., Sunaryo., & Haryuni, E. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik materi penjumlahan dan pengurangan berbantuan media papan jurang. *Eduutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 158-171. <https://doi.org/10.69533/x3965125>

- Handayani, A. (2022). *Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap pemahaman siswa mata pelajaran ekonomi*. [Skripsi, Universitas Pasundan]. Repository Unpas. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/59717>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun sebagai dasar kebutuhan media pembelajaran. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Ishak, I. R., Sahabuddin, E. S., & Nurhaedah. (2022). Pengaruh penggunaan media tabel perkalian pintar terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas II SD Islam Cokroaminoto 1 Kota Makassar. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 1(4), 1–15. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj/article/view/130>
- Istiqomah, S. (2019). *Pengaruh media kotak angka terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian dalam pembelajaran matematika kelas 3 SD N 09 Rejang Lebong*. [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu]. Repository lain Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/2667>
- Jauhari, Moh. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54-67. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jauhari, T., Rosyidi, A. H., dan Sunarlijah, A. (2023). Pembelajaran dengan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 9(1), 59–73.
- Kristina, F. (2023). Peningkatan hasil belajar materi pengurangan bersusun pada siswa kelas II dengan media kartu bilangan di SDN ngaglik 01 batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(1), 168-187.
- Kusuma, L. R. (2022). *Pengaruh media takalintar untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi perkalian siswa kelas III Di Min 2 Kota Madiun*. [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo]. Repository lain Ponorogo. <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/thifl/article/view/1238>
- Lesthary, D., Tampubolon, B., & Salimi, A. (2017). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media Dakon Bilangan di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(11).
- Magdalena, Mariam. 2018. Melatih Kepercayaan Diri Siswa dalam Menyatakan Tanggapan dan Saran Sederhana Melalui Penguatan Pujian pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 1(2), 243.
- Marganis, P. M., Handayani, S., & Prihastari, E. B. (2023). Pengaruh media tabel perkalian pintar digital terhadap pemahaman konsep materi perkalian kelas IV. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 73-79. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.9150>
- Mufidah, M., Lahinta, Y., Akina, A., Azizah, A., Nuraini, N., & Khairunnisa, K. (2022). Pengembangan media kado pecah pada materi pecahan senilai di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8018–8025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.1766>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh media sempoa terhadap kemampuan operasi hitung pengurangan siswa kelas II MI. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94-102. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.89>
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Rahmawati, R., & Bariah, O. (2024). Pengaruh metode diskusi terhadap hasil belajar murid kelas x pada mata pelajaran pendidikan agama islam di MAN 2 Karawang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 4634-4646.
- Safitri, I. R., (2021). Implementasi model pembelajaran group investigation (GI) pada materi pengolahan data di kelas V SD Negeri kuede being aceh besar. [Skripsi, Universitas Syiah Kuala].
- Sakti, A. A. A. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika melalui kantong bilangan pada murid cerebral palsy kelas dasar III di SLB Negeri 1 bulukumba.

- Saraswati, P. M. I. (2021). Hubungan kadar hemoglobin (hb) dengan prestasi pada siswa menengah atas (sma) atau sederajat. *Jurnal Medika Hutama*, 2(04 Juli), 1187-1190.
- Sari, I. F., Arbani, W., & Yulizah, Y. (2024). *Pengaruh media pembelajaran pop- up book terhadap hasil belajar siswa pada materi bumi dan tata surya kelas V MIN 03 Kepahiang* [Doctoral dissertation]. Institut agama Islam Negeri Curup.
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Silfiana, N. (2019). *Penggunaan media dakon dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh* [Doctoral dissertation]. UIN Ar-Raniry.
- Styaningrum, T. L., & Iriyanto, T. (2014). Pengaruh penggunaan media dakon terhadap kemampuan berhitung penjumlahan siswa kelas IV tunagrahita di SDLB. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(2), 140-145. <https://www.neliti.com/publications/475721/>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Wahab, A., Junaedi., Efendi, D., Prasetyo, H., Sari, D., P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N., R., Saija, L., M., Wicaksono, A. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 46-47.
- Yahya, A., & Bakri, N., W. (2020). Pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Analisa*, 6(1), 69-79.
- Yolanda, D., D. (2020). *Pemahaman konsep matematika dengan metode discovery*. Guepedia.
- Yunita, A., Berlian, & Ili, L. (2019). Analisis kemampuan apresiasi seni tari berbasis kearifan lokal melalui pemanfaatan media audio visual pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Woiha. *Jurnal Pembelajaran Seni & Budaya*, 4(1), 16-19. <https://www.neliti.com/publications/286839/>
- Zahra, N., & Syam, N. (2021). Penerapan pembelajaran kooperatif model make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas lima di kabupaten pinrang implementation of cooperative learning model make a match to improve the learning outcomes of fifth grade elementary. *Jurnal Of Education*, 1(2), 122-135