

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan institusi pendidikan resmi yang menawarkan program belajar bagi anak-anak berusia 6 sampai 12 tahun. Tujuan dari pendidikan dasar adalah untuk memberikan bekal keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dapat digunakan saat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi juga sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat¹

Di antaranya sasaran bagi pendidikan dasar adalah untuk meningkatkan keterampilan fundamental yang setiap individu miliki, seperti skill membaca, menulis, dan menghitung. Keterampilan-keterampilan ini berfungsi sebagai dasar untuk memperluas wawasan lebih jauh. Di samping itu, pendidikan dasar harus mempertimbangkan perkembangan siswa serta pembentukan karakter dan mentalitas mereka. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, tujuan dari pembelajaran matematika adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang berarti dengan pendekatan ilmiah, melalui aktivitas observasi, pertanyaan, percobaan, penalaran, penyajian, dan kreativitas.

Matematika merupakan pelajaran yang sangat pokok dan sering kali kita temui bagi kehidupan bermasyarakat. Mempelajari matematika tidak sekedar untuk mendapatkan nilai, melainkan juga sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari manusia. Dengan sebab itu, pelajaran matematika ini sudah diajarkan sejak sekolah dasar. Namun, sering kali banyak siswa merasa takut atau kurang berminat pada pelajaran matematika karena mereka menganggap pelajaran matematika dari guru

¹Panjaitan Putra Ade, dkk. “Korelasi Kebudayaan dan Pendidikan Membangun Pendidikan Berbasis Budaya Lokal”, *Jurnal Pengembangan Media, Papan Dakon, FPB dan KPK* (Jakarta:Yayasan Pustaka Obor Indonesia 2014). hlm.1

adalah pelajaran yang sangat monoton dan tidak menarik. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Andani, dia berpendapat bahwa ada beberapa alasan mengapa siswa kesulitan memahami pembelajaran matematika. Salah satu penyebabnya adalah minimnya kreativitas dari guru dalam menggunakan alat-alat pembelajaran.²

Matematika tetap menjadi pelajaran yang sangat ditakuti oleh anak-anak di sekolah dasar karena banyak konsep matematikanya yang rumit dan sulit dipahami. Namun, matematika sebenarnya sangat penting untuk belajar pelajaran lainnya.³

Matematika di tingkat dasar mengajarkan keterampilan berhitung yang penting agar siswa siap untuk pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, diinginkan para pengajar mampu membangun lingkungan mengajar yang menarik juga menyenangkan. Salah satu metode untuk mewujudkan tujuan ini adalah dengan memanfaatkan inovasi dalam sarana pendidikan. Sarana pendidikan adalah satu bagian dari elemen berperan dalam keberhasilan proses belajar-mengajar.⁴ Kesulitan saat persiapan dan waktu yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran seringkali membuat guru enggan menjadikannya sarana bantu dalam proses kegiatan belajar. Namun, sarana belajar yang kreatif mampu memperbaiki kualitas belajar. Selain itu, beberapa metode guna mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan cara mengimplementasikan ide permainan.⁵ Dengan permainan yang sesuai, siswa dapat belajar sambil bersenang-

² Melinda Rismawati, Eta Khairiati, and STKIP Persada Khatulistiwa, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika," *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematik* vol 2, no. 2 (2020), hlm.204

³ Laurens, T., Batlolona, F. A., Batlolona, J. R., and Leasa, M "How Does Realistic Mathematics Education (RME) Improve Students' Mathematics Cognitive Achievement'' *Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, Vol.14 (2018). (2), hlm. 569–578

⁴ Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., and Syafril, S. "The Implantation of Character Values toward Students through Congklak Game''. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.35 (2018), hlm.133–141

⁵ Rahman, A., Saleh Ahmar, A., Nurani, A., Arifin, M., Upu, H., Mulbar, U, and Ihsan, H. (2018). "The Implementation of APIQ Creative Mathematics Game Method in the Subject Matter of Greatest Common Factor and Least Common Multiple in Elementary School The Implementation of APIQ Creative Mathematics Game Method in the Subject Matter of Greatest Common. IOP Conf. Series'': *Journal of Physics: Conf. Series*, vol 954 . (2018). hal 15

senang. Saat ini, terdapat banyak jenis permainan yang telah berkembang, baik yang modern maupun yang tradisional. Penggunaan permainan tradisional bisa berkontribusi dalam penanaman nilai-nilai sosial anak sebaiknya dilakukan sejak dini, seperti kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi dengan baik, dan menghargai teman. Selain itu, anak-anak juga dapat belajar mengelola diri dan emosi mereka secara pribadi. Nilai-nilai karakter ini sangat penting untuk diajarkan kepada anak-anak sejak awal.⁶

Dalam proses belajar, pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang krusial sebagai sarana yang mendukung pengajar. Dengan memilih media pembelajaran yang sesuai, materi pengajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas serta sejalan dengan target yang diinginkan. Abdul Wahid menjelaskan bahwa sarana pembelajaran adalah sarana yang diolah untuk menyampaikan informasi atau isi dari pelajaran, yang dapat memicu semangat peserta didik selama kegiatan belajar.⁷ Sarana pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Para pendidik memanfaatkan media untuk menyampaikan materi agar peserta didik dapat memahaminya dengan lebih baik.⁸ Dalam proses belajar, pemanfaatan media sangat mendukung efektivitas. Tidak hanya itu, penggunaan sarana pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik, serta memperdalam pemahaman mereka. Dengan hadirnya media pembelajaran, kualitas belajar siswa menjadi lebih baik. Tidak hanya pengajar yang lebih aktif, selain itu, mereka lebih berperan serta dalam setiap kegiatan kelas. Mereka mengikuti proses belajar supaya ilmu yang di berikan oleh pendidik dapat

⁶ Putra, A, and Hasanah, V. R. (2018). Traditional Game to Develop Character Values in Nonformal Educational Institution. *International E-Journal of Advances in Education*, Vol 10, (2018). hlm.86–92

⁷ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *Istiqra', Jurnal Administrasi dan Bisnis* No. 2 (Maret 2018) Hal. 3

⁸ Rizki Wahyuningtyas, "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, No. 1 (April 2020). Hal. 24

dipahami dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan. Siswa dapat dianggap berhasil atau telah mencapai tujuan pembelajaran mereka jika telah memenuhi tiga aspek. Tujuan pendidikan dapat dicapai oleh siswa setelah mereka menjalani proses pendidikan. Aspek pertama adalah kognitif, yang berhubungan dengan pengetahuan dan kecerdasan siswa. Kemampuan ini meliputi berbagai tingkat kognitif mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menilai, dan kemampuan berfikir tingkat tinggi lainnya. Aspek kedua adalah afektif, yang berhubungan dengan pembentukan dan perkembangan perasaan, sikap, nilai dan emosi individu. Aspek ketiga adalah perkembangan motorik, yang fokus pada keterampilan dan tindakan siswa.⁹

Belajar matematika tidak bisa dipisahkan dari kegiatan menghitung. Salah satu topik yang diajarkan di kelas V adalah pemahaman tentang KPK dan FPB. Anak-anak di sekolah dasar masih dalam fase di mana mereka suka bermain, bergerak, berkumpul, dan melakukan kegiatan secara langsung. Keberadaan media dalam proses belajar sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan aktivasi para siswa selama pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran bisa memperbaiki keaktifan dan minat siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu alat pembelajaran yang bisa digunakan adalah Panda (Papan Dakon), yang merupakan media permainan yang bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar matematika di kelas V.

Berdasarkan informasi dari sesi tanya jawab dengan guru kelas V di MI Miftahul Huda Sumberejo Kediri, terungkap bahwa banyak siswa yang menghadapi tantangan dalam memahami materi KPK dan FPB. Hal ini menyebabkan selama

⁹ Ina Magdalena et.al, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang", *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, No. 1 (Maret 2021), hlm. 50-51

proses pembelajaran, siswa sulit untuk berkonsentrasi karena mereka cepat merasa jenuh dan cenderung tidak berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Ia juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih bergantung pada buku, yaitu buku LKS. dan buku paket. Guru juga menggunakan media pembelajaran berupa modul pembelajaran, namun modul yang digunakan guru dirasa kurang menarik minat belajar peserta didik, karena modul tersebut dicetak hitam putih, berisi banyak tulisan dan kurangnya gambar sehingga membuat peserta didik kurang minat media pembelajaran tersebut.

Pada proses pembelajaran matematika di MI Miftahul Huda Sumberejo Tarokan Kediri materi KPK dan FPB, Hasil pembelajaran untuk siswa kelas V masih dianggap rendah. Melalui ulangan harian yang dilakukan di semester lalu, hanya sekitar 45% dari siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan, yaitu 70. Ini menunjukkan bahwa ada tantangan dalam memahami materi, khususnya pada konsep menemukan KPK dan FPB. Sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang bisa dipakai adalah media Panda, yang berbentuk papan dakon. Alat ini dapat digunakan untuk mengenalkan materi KPK dan FPB, dengan cara yang lebih menyenangkan dan lebih mudah dimengerti.

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik didalamnya mencakup kegiatan belajar peserta didik dengan pendidik. Didalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran mempunyai fungsi yang penting sebagai alat bantu untuk mempermudah menyalurkan materi melalui media pembelajaran yang telah dibuat. Menurut teori Brunner, kegiatan pembelajaran dapat diterapkan secara efektif di tiga

tahap perkembangan kognitif siswa yaitu: tahap simbolik, yang didasarkan pada simbol, abstrak, bahasa, matematika, dan logika, tahap ikonik yang didasarkan pada gambar, dan tahap aktif, yang didasarkan pada tindakan dan benda-benda konkret.¹⁰

Berbicara mengenai pendidikan pasti tidak lepas dari permasalahan dalam proses belajar mengajar, karena proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk memberikan pengetahuannya kepada peserta didik. Belajar juga dapat diartikan sebagai interaksi antara pendidik dan peserta didik. Sehingga dapat dikatakan bahwa belajar dan mengajar ini saling berkaitan.¹¹

Permasalahan dalam proses belajar mengajar hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran sangat bervariasi. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan perbedaan nilai dan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan. Adanya perbedaan individual ini seringkali menjadi kendala dalam proses belajar mengajar, karena tidak semua siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.¹²

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti di MI Miftakhul Huda Sumberejo Tarokan Kediri dengan guru kelas V Ibu Yuni Estianti terdapat beberapa masalah belajar yang dialami oleh peserta didik kelas V MI Miftakhul Huda Sumberejo diantaranya Pertama, kurangnya minat dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran Matematika. Kedua, Kurangnya penguasaan materi pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB. Ketiga, Peserta didik kesulitan untuk memahami materi KPK dan FPB dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh pendidik dari peserta didik yang berjumlah 34 peserta didik sebanyak

¹⁰ Sundari dan Fauziati, "Implikasi teori belajar Bruner Dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2021, 131.

¹¹ Siti Sabaniah, Dadan F Ramdhan, dan Siti Khozanatu Rohmah, "Peran Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Wabah Covid - 19," *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (1 Januari 2021): 44

¹² Noor Hasanah, "Upaya Guru Dalam Mengatasi Siswa Berkesulitan Belajar Matematika Di Kelas 4 SDIT Ukhuwah Banjarmasin," *Jurnal PTK & Pendidikan* Vol. 2. No 2 (2016): 28

29 peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75.¹³ Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi KPK dan FPB sehingga peserta didik kurang giat dalam melaksanakan pembelajaran.¹⁴ Idealnya mengajar materi KPK dan FPB pada peserta didik sekolah dasar didukung dengan media pembelajaran yang menarik. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Seperti halnya penggunaan media yang dapat mengajak siswa untuk bermain sambil belajar dengan menggunakan media PANDA. Dengan demikian peserta didik dapat melihat dan memahami secara langsung materi KPK dan FPB.

Sejauh ini proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik cenderung menggunakan metode konvensional yakni ceramah dan hanya menggunakan buku dari sekolah, selain itu pendidik juga merasa kurangnya variasi yang menarik dalam pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran akan terasa membosankan dan materi yang telah diajarkan oleh pendidik tidak sampai ke peserta didik.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka diperlukan solusi untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah berkomunikasi dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik secara sistematis agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Salah satu media yang sesuai dalam materi KPK dan FPB yaitu media Panda

¹³ Yuni Estianti, Wali Kelas V MI Miftakhul Huda Sumberejo Tarokan Kediri, 18 September 2024

¹⁴ Observasi Pembelajaran Matematika Kelas V, 18 September 2024

(Papan Dakon). Seiring berkembangnya zaman proses belajar mengajar harus berkembang memunculkan ide atau gagasan baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan media Panda (Papan Dakon) ini diharapkan peserta didik dapat tertarik dan lebih giat dalam melaksanakan pembelajaran dengan hasil belajar yang memuaskan.

Media Panda (Papan Dakon) adalah media yang berbentuk seperti koper yang didalamnya seperti papan dakon, media Panda ini berbahan dasar triplek yang dengan tinggi 20cm yang dikonep bisa terbuka dan dimainkan. Media ini dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran Matematika materi KPK dan FPB untuk menunjukkan bahwa belajar sambil bermain itu menyenangkan.

Kelebihan dari media Panda (Papan Dakon) ini yaitu : *Pertama*, Siswa merasa lebih semangat dan tidak bosan karena proses pembelajaran menjadi seperti bermain. *Kedua*, dapat melibatkan peserta didik dalam penggunaan media. *Ketiga*, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran. *Keempat*, dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat pada peserta didik.¹⁵

Hal ini diperkuat dengan penelitian Sururin Afidah, dkk membuktikan bahwa penerapan media dakon dalam pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB dikelas IV SDN Tanah Kali Kedinding mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada materi KPK dan FPB. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa penggunaan media dakon dalam meningkatkan meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi KPK dan FPB.¹⁶

¹⁵ Savriliana, V., K. Sundari, dan Y. Budianti, "Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020).

¹⁶ Sururin Afidah, Budiyono, Reny Ayuningtyas. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB Melalui Media Dakon Siswa Kelas IV SDN Tanah Kali Kedinding", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, Vol. 7 No.2 (2024), Hlm 22-24.

Dari adanya permasalahan di atas dengan diperkuat oleh penelitian terdahulu maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Sebab pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar terutama pada materi KPK dan FPB peserta didik kelas V membutuhkan media yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V secara optimal.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan sebelumnya membuat penulis berpikir tentang pentingnya mengembangkan media pembelajaran Panda (Papan dakon) yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini penting untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi terkait KPK dan FPB. Oleh karena itu, penulis memilih judul “Pengembangan Media Panda (Papan Dakon) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Matematika di MI Miftahul Huda Sumberejo Tarokan Kediri.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media PANDA pada mata pembelajaran Matematika materi mengenal konsep KPK dan FPB untuk siswa kelas V MI Miftahul Huda Sumberejo Tarokan Kediri ?
2. Bagaimana kelayakan media PANDA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MI Miftakhul Huda Sumberejo Tarokan Kediri ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Miftakhul Huda Sumberejo Tarokan Kediri setelah diterapkan media PANDA ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media Panda (papan dakon) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Miftahul Huda Sumberejo Tarokan Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Panda (papan dakon) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI Miftahul Huda Sumberejo Tarokan Kediri.
3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V MI Miftakhul Huda Sumberejo Tarokan Kediri setelah diterapkan media Panda ?

D. Spesifikasi Produk

Media papan dakon merupakan permainan tradisional yang telah dimodifikasi menjadi alat bantu atau media untuk belajar FPB dan KPK. Papan dakon (PANDA) ini terbuat dari kayu dan memiliki bentuk menyerupai koper. Spesifikasi dari media papan dakon ini meliputi :

1. Papan Dakon

Papan dakon ini terbuat dari bahan kayu. Pada papan dakon, terdapat beberapa lubang kecil yang berfungsi untuk bermain. Terdapat 3 baris lubang, dan setiap baris terdiri dari 15 lubang. Di sampingnya, terdapat lubang untuk meletakkan biji dan satu lubang yang lebih besar untuk menyimpan hasil KPK atau FPB.

2. Biji Kopi 4 Warna

Papan dakon ini terdiri dari empat biji dengan variasi warna, dan biji-bijinya terbuat dari bahan plastik yang menyerupai biji kopi mainan. Warna

hijau diperuntukkan bagi pertanyaan pertama, sedangkan warna merah untuk pertanyaan kedua. Selanjutnya, warna kuning digunakan untuk pertanyaan ketiga, dan warna ungu digunakan pada akhir. Warna ungu berfungsi sebagai pengganti jika muncul kelipatan yang sama, sehingga biji dakon tersebut akan diganti dengan warna ungu.

3. Buku Petunjuk Penggunaan

Di dalam panduan ini, ada prosedur untuk menggunakan media papan dakon dalam pelajaran FPB dan KPK. Proses ini dimulai dengan delapan langkah untuk menemukan kelipatan, faktor, kelipatan persekutuan, faktor persekutuan, serta FPB dan KPK.

4. Buku Materi

Dalam buku bahan ajar untuk media papan dakon mengenai pengenalan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) untuk siswa kelas V SD/MI, disusun dengan tujuan agar siswa dapat memahami konsep dasar matematika secara interaktif dan menarik.

5. Soal Evaluasi

Dalam latihan ini, terdapat pertanyaan yang meminta untuk menemukan kelipatan, faktor, kelipatan bersama, faktor bersama, FPB, dan KPK. Latihan ini mencakup soal-soal pilihan ganda serta soal-soal esai.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Siswa

Dengan mencoba merubah pendekatan dan metode yang digunakan guru serta penerapan Media Panda (Papan Dakon), diharapkan siswa kelas V di MI Miftahul Huda Sumberejo Tarokan Kediri dapat memahami materi KPK & FPB dan mengembangkan penalaran kritis serta pemahaman secara bermakna

dengan demikian hasil belajar dapat meningkat.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan supaya pendidik dapat lebih lanjut mengembangkan penggunaan media dakon yang telah dimodifikasi dalam proses belajar matematika agar lebih beragam. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan mendorong siswa untuk berlatih mengerjakan soal menggunakan papan dakon modifikasi. Ini bisa dilakukan melalui diskusi dalam kelompok atau lomba antara siswa, baik individu maupun kelompok, sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Kepala sekolah seharusnya melakukan penyuluhan kepada para guru mengenai cara menggunakan media pembelajaran, terutama media dakon modifikasi. Ini bisa menjadi salah satu pilihan untuk mengajarkan matematika tentang KPK dan FPB kepada siswa kelas V. Hal ini penting karena di kelas tersebut ada kurikulum matematika yang mengajarkan materi KPK dan FPB yang saling berkaitan.

4. Bagi Peneliti

Perlu meningkatkan pengalaman serta pengetahuan, terutama dalam menemukan model kegiatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan pertumbuhan siswa melalui rangkaian penelitian yang dilakukan di lapangan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa media pembelajaran ini adalah guru akan aktif terlibat dalam penggunaan media ini, memberikan penjelasan yang jelas, dan memfasilitasi aktivitas di kelas. Kemudian untuk minat siswa diasumsikan bahwa penggunaan media seperti PANDA (papan dakon) dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami KPK dan FPB.

2. Keterbatasan pengembangan media ini adalah tidak semua siswa mungkin merespon dengan positif terhadap metode pembelajaran berbasis permainan, yang dapat menyebabkan keterlibatan beberapa siswa. Siswa mungkin memiliki latar belakang pemahaman yang beragam, sehingga kesulitan bagi beberapa siswa untuk Pemahaman materi tentang KPK dan FPB masih dapat diajarkan melalui penggunaan media ini. Media ini hadir dalam berbagai bentuk, sehingga dapat membantu siswa untuk berpikir lebih mendalam saat mempelajari materi KPK dan FPB dengan metode yang tepat.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam studi ini, peneliti menemukan literatur dari penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan, yaitu mengenai pembahasan media pembelajaran Papan dakon. Oleh karena itu, literatur dari penelitian sebelumnya dapat digunakan sebagai referensi untuk studi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian Renita, tahun 2017.

Penelitian yang dilakukan dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimen yang tidak sepenuhnya murni dengan menggunakan desain pretest-posttest satu kelompok. Subjek penelitian ini terdiri dari lima siswa tunanetra kelas V A di SLB A Yaketunis Yogyakarta. Teknik pengumpulan data terdiri dari pengujian hasil belajar dan observasi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* mencapai 82,67, yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest yang hanya 57,33. Pengamatan terhadap proses belajar siswa selama kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media dakon modifikasi menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa berada dalam kategori baik hingga sangat baik. Analisis yang dilakukan

dengan menggunakan tes tanda menghasilkan P hitung sebesar 0,031.¹⁷

2. Penelitian Muhammad Hatim, Misbahul Hadi, & Moch Miftahul Huda, tahun 2019.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi keterampilan permainan tradisional Dakon sebagai langkah untuk meningkatkan semangat belajar serta pemahaman konsep para siswa. Media Dakon disarankan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami pelajaran dengan cara yang menyenangkan. Dakon Matematika (Dakota) diperkenalkan sebagai salah satu alat yang dapat membantu siswa memahami konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Pembagi Persekutuan Terbesar (FPB) di sekolah dasar. Penggunaan Dakon Matematika (Dakota) memiliki potensi untuk meningkatkan semangat belajar siswa, karena selain mendalami materi matematika, juga mengenalkan mereka pada salah satu permainan tradisional Indonesia yang hampir terlupakan. Temuan ini menunjukkan bahwa dakon dan beragam permainan tradisional lainnya bisa diterapkan dalam pengajaran matematika. Berbagai penelitian mengenai penggunaan Dakon dalam pembelajaran matematika menyoroti bahwa permainan Dakon Matematika memiliki potensi yang baik, terutama dalam pengajaran KPK dan FPB di tingkat sekolah dasar.¹⁸

3. Penelitian Samrotul Fikriyah, Arief Rahman Hakim, Dwi Agus Setiawan, Dina Ari Kusumawati, Tri Lestari, tahun 2023.

¹⁷ Renita, Keefektifan media dakon modifikasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa tunanetra kelas V, *Jurnal : Widia Ortodidaktika Vol 6*(No 6 Tahun 2017).

¹⁸ Muhammad Hatim, Misbahul Hadi, and Moch Miftahul Huda. "Dakota (Dakon Matematika) sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FBB di Sekolah Dasar. *Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.1 (1 April 2019) hlm 43-51

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa dari kelas V di SDN Gadang 3 Kota Malang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan pengumpulan dokumen. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media “Dasi” (Dakon Multifungsi) dalam pengajaran matematika dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa, khususnya pada materi FPB dan KPK. Peningkatan pencapaian belajar siswa terlihat dari tingkat ketuntasan yang awalnya hanya 16% dari 32 siswa pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi 38% pada siklus I, 56% pada siklus II, dan mencapai 78% pada siklus III. Rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan, mulai dari 34,6 pada pra siklus, menjadi 55 di siklus I, 75 di siklus II, dan 84,4 di siklus III. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media “Dasi” (Dakon Multifungsi) berpengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika terkait FPB dan KPK di antara siswa kelas V SDN Gadang 3, Kota Malang.¹⁹

4. Penelitian Melani Nur Asri dan Ibnu Muthi, Tahun 2024.

Penelitian ini fokus pada rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika, khususnya pada topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil). Siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan faktor dari angka tersebut. Untuk mengatasi masalah ini, diharapkan para guru dapat menyediakan alat bantu belajar yang bisa membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa melalui

¹⁹ Muhammad Hatim, Misbahul Hadi, and Moch Miftahul Huda. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK Menggunakan Media DASI (Dakon Multifungsi) pada Siswa Kelas V SDN Gadang 3”. *Jurnal : Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol 3, (2023), hlm 985–995.

pemanfaatan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika). Dengan menggunakan media Dakota (Dakon Matematika), diharapkan pemahaman siswa dalam matematika akan meningkat, terutama dalam aspek kognitif, serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam belajar. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika, khususnya pada topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil). Maka, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) dapat meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar.²⁰

5. Penelitian Sururin Afidah, Budiyo dan Reny Ayuningtya, tahun 2024.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah ketika mengajar, yang menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sebagai solusi atas permasalahan ini, salah satunya adalah media Dakon. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika dalam topik KPK dan FPB melalui media Dakon pada siswa kelas IV SD Tanah Kali Kadinding 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Setelah tindakan dilaksanakan pada siklus kedua, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada topik KPK dan FPB. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai-nilai rata siswa kelas IV SD Tanah Kali Kadinding.²¹

²⁰ Melani Nur Asri and Ibnu Muthi. "Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Materi FPB dan KPK Menggunakan Dakota (Dakon Matematika)" *Jurnal : jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematik,a* vol. 1 No.3 (September 2024) hlm 195-203

²¹ Sururin Afidah, Budiyo dan Reny Ayuningtya. "Peningkatan hasil belajar Matematika materi KPK dan FPB melalui media dakon siswa kelas 1V SDN Tanah Kali Kedinding". *jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, vol 7 Nomor 2, (2024) hlm 2655-6022

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Anak Tunanetra Kelas V di SLB-AYaketunis Yogyakarta.	1.Sama-sama fokus pada hasil belajar matematika siswa kelas V 2. Keduanya menggunakan media dakon 3. Keduanya melibatkan siswa secara aktif dan langsung dalam proses pembelajarn	1. Fokus pada anak tunanetra 2. Media dakon yang dimodifikasi khusus untuk siswa tunanetra 3.Menguji keefektivitas dakon modifikasi	Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pada penelitian ini akan mencoba mengembangkan inovasi pembelajaran yang baru yang lebih inovatif dan kreatif untuk pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB pada jenjang kelas V MI Miftakhul Huda Sumberejo Tarokan Kediri dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di MI
2.	Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FBB di Sekolah Dasar	1.Fokus penelitian pada KPK dan FPB 2.Konkret, visual dan interaktif	1.Penanaman konsep 2.Menggunakan studi eksperimen sederhana 3.Tidak disebutkan jelas tapi di SD	
3.	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi FPB	1.Sama-sama fokus pada peningkatan hasil belajar	1.Eksperimen atau tindakan kelas (PTK) 2.Menggunakan	

	dan KPK Menggunakan Media “DASI” (Dakon Multifungsi) pada Siswa Kelas V SDN Gadang 3 Kota Malang	matematika 2.Sama-sama menggunakan media berbasis dakon 3.Keduanya bertujuan membantu siswa memahami materi KPK dan FPB secara menyenangkan dan aktif	dakon modifikasi (multifungsi) tetapi lebih ke penggunaanya 3.Sekolah dasar umum (SD)	Miftakhul Huda Sumberejo Tarokan Kediri
4.	Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Materi FPB dan KPK Menggunakan Dakota	1.Sama-sama bertujuan memperbaiki kualitas pembelajaran matematika menggunakan media 2.Keduanya menggunakan pembelajaran tradisional yang bersifat konkret 3.Kedua media mendorong	1.Meningkatkan minat belajar siswa 2.Menggunakan tindakan kelas (PTK) 3. Minat belajar (sikap, ketertarikan, keaktifan)	

		siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.		
5.	Peningkatan Hasil Belajar Konsep FPB dan KPK Melalui Dakon Bilangan	1.Sama-sama bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi KPK dan FPB kelas V 2.Bersifat konkret dan interaktif, melibatkan aktivitas bermain. 3.Menggunakan pendekatan bermain sambil belajar berbasis budaya lokal	1. Lokasi atau subjek tidak disebutkan secara spesifik 2. Jenis penelitian menggunakan eksperimen atau tindakan kelas	

H. Definisi Operasional

Penjelasan istilah bertujuan untuk menjelaskan makna dari istilah yang diulas. Dengan demikian, definisi dari istilah pengembangan ini dijelaskan diantaranya adalah :

1. Alat kegiatan belajar Merujuk pada perangkat dimana dipakai saat pelajaran

untuk mendukung siswa dalam aktivitas belajar. Dalam proses belajar, alat ini berperan sebagai penghubung atau sumber informasi bagi penerima pesan, mendorong pemikiran, emosi, perhatian, dan semangat, sehingga mereka termotivasi dan aktif dalam belajar. Untuk penelitian ini, alat pembelajaran yang digunakan adalah Media Panda (Papan Dakon), yang merupakan alat pembelajaran hasil modifikasi yang mencampurkan permainan dakon tradisional dengan pengajaran matematika. Media Panda adalah perangkat yang terbuat dari kayu dengan ukuran 60x60 cm dan dilengkapi dengan biji kopi plastik berwarna-warni. Media Panda ini juga berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran agar dapat meningkatkan proses belajar pada siswa.

2. Hasil dari proses belajar menunjukkan perubahan dalam perilaku siswa setelah mereka menjalani pengalaman belajar. Perubahan ini melibatkan tiga komponen, yaitu kognitif (kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan memutar), minat belajar (Kesiapan untuk berpartisipasi) pengetahuan, dan penggambaran sifat, serta keterampilan fisik (pandangan terhadap kesiapan, gerakan terarah, kebiasaan gerakan, gerakan rumit, dan kreativitas). Hasil-hasil tersebut biasanya diukur dengan angka atau nilai. Menurut Gagne dan Briggs dalam studi mereka, hasil dari pembelajaran menggambarkan tingkat kemampuan yang dikuasai seseorang setelah terlibat dalam proses pendidikan tertentu.

Dari penjelasan tersebut, hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar adalah bentuk nyata dari perilaku belajar yang sering terlihat dalam perubahan kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif yang ditunjukkan dalam nilai siswa.