

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 3 MELALUI PENGUNAAN MEDIA DADU PADA MATERI PENYAJIAN DATA

Ilham Nur Fadli¹, Widia Nur Jannah^{2*}, Dewi Yuningsih³, Mulyani⁴

Universitas Muhammadiyah Cirebon

Alamat e-mail : ¹Ilhamnurfadli92@gmail.com, ²Widiannurjannah87@gmail.com,

³Dewiyuningsih251@admin.sd.belajar.id, ⁴Yanimulyani7519@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of third-grade students at SDN Kemakmuran II in mathematics, specifically on the topic of data presentation, through the use of dice as a learning medium. Based on preliminary observations, it was found that students' understanding of data presentation concepts was still low, as indicated by learning outcomes that had not yet met the minimum mastery criteria. This study employed a Classroom Action Research approach, conducted over two cycles. The results showed that the use of dice media effectively improved student learning outcomes, as evidenced by an increase in the average student score from 72 in the first cycle to 84 in the second cycle, and an increase in the percentage of learning mastery from 67.86% to 85.70%. The use of dice media was able to create an enjoyable learning atmosphere and enhance student participation in the learning process.

Keywords: Learning Outcomes, Dice Media, Data Presentation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SDN Kemakmuran II pada materi matematika tentang penyajian data melalui penggunaan media dadu. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap konsep penyajian data masih rendah, ditandai dengan hasil belajar yang belum mencapai kriteri ketuntasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dadu secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata nilai peserta didik dari siklus 1 ke siklus 2 yang sebelumnya 72 menjadi 84, dan peningkatan pada aspek persentase ketuntasan belajar sebanyak dari 67,86% menjadi 85,70%. Media dadu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Dadu, Penyajian Data

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dalam membentuk karakter moral, perilaku, spiritual maupun sosial yang sejalan dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Tujuan tersebut diimplementasikan melalui perancangan pembelajaran yang relevan termasuk penggunaan media yang relevan (Wati, 2021). Dalam pendidikan sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran (Susanti et al., 2023). Proses pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan seseorang untuk memperoleh berbagai aspek, baik yang berhubungan kognitif, afektif, psikomotor, serta nilai positif yang ada didalamnya melalui berbagai sumber belajar (Rohani, 2019). Guru dapat memanfaatkan sumber belajar dalam proses pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik (Magdalena et al., 2021).

Kemampuan numerasi peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah dibanding dengan negara lain (Matondang et al., 2023). Matematika merupakan mata pelajaran wajib bagi semua peserta didik. Mata pelajaran

ini mencakup semua jenjang baik di tingkat sekolah dasar, sekolah menengah dan jenjang pendidikan berikutnya (Prestisdiva & Kusuma, 2023). Literasi matematika adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam merumuskan, menggunakan, dan menerapkan konsep matematika kedalam kehidupan sehari-hari (Janah et al., 2019). Pembelajaran matematika ini, secara tidak sadar dapat membantu peserta didik dalam melatih konsentrasi, dimana matematika tidak hanya mengenal konsep, keterampilan dan strategi berpikir tetapi juga pola yang melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah tertentu, sehingga mata pelajaran ini juga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik (Wulandari, 2020). Pemahaman konsep matematika menjadi aspek penting dan perlu diupayakan demi keberhasilan peserta didik dalam belajar (Aledya, 2019). Namun, terkadang kesulitan belajar matematika menjadi hambatan bagi peserta didik, sehingga perlu dikuasi dengan baik (Kurniani Ningsih et al., 2021).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan

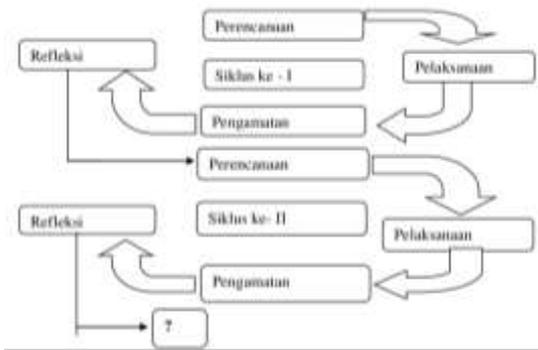
pembelajaran matematika adalah media pembelajaran yang digunakan (Syarifuddin et al., 2024). Media merupakan bahan pengajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan memiliki berbagai jenis yang bisa digunakan sesuai materi pembelajaran tertentu dengan efektif (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Pengembangan media pembelajaran adalah bentuk upaya untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran (Maharani & Hidayah Putri, 2023). Selain itu, media dalam pendidikan juga berperan sebagai sarana dalam proses belajar mengajar yang mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk mendorong pemikiran, perasaan, fokus, serta keterampilan atau kemampuan peserta didik demi mempermudah proses belajar (Masril et al., 2021). Secara umum, dalam proses pengajaran, akan selalu ada masalah yang timbul ketika guru kurang inovatif dalam mengembangkan fasilitas pembelajaran, kegiatan belajar yang didominasi oleh guru melalui metode ceramah, serta fasilitas pembelajaran

yang terbatas untuk digunakan (Susilawati & Jannah, 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat disimpulkan bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran konkret yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah media dadu. Media ini dapat digunakan untuk menghadirkan data secara konkret sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep penyajian data. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dadu dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 dalam materi penyajian data.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan 2 siklus. Setiap siklus mengikuti proses tahapan yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1 Desain PTK model Kemmis dan MC Taggart (Kahar et al., 2020)

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 siklus yang dilakukan pada tanggal 28 dan 30 April. Adapun teknik pengumpulan data terdiri dari observasi (peserta didik dan guru) dan tes. Soal tes digunakan untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2. Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas 3 di SDN Kemakmuran II dengan jumlah peserta didik terdiri dari 28 peserta didik dengan rincian 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Siklus 1

Penelitian dilaksanakan di SDN Kemakmuran II dengan melakukan pola teori dari Kemmis. S dan M.C Tanggart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan

melalui 2 siklus dengan penerapannya menggunakan pendekatan Culturally Responsive Teaching dengan model pembelajaran Project Based Learning. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 28 April dengan penerapan pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Adapun, pada siklus 1 kegiatan observasi peserta didik dilaksanakan selama proses kegiatan untuk mengamati sejauhmana peran media dadu ini dapat berperan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada siklus 1 ini peserta didik diminta membuat sebuah media dadu. Adapun kerangka media dadu tersebut sudah tersedia pada lembar kerja kelompok. Untuk membuat media dadu, peserta didik memerlukan beberapa alat dan bahan, yaitu gunting dan lem. Media dadu tersebut nantinya digunakan oleh setiap kelompok sebagai alat peraga untuk menyajikan data dalam bentuk tabel.

Beberapa temuan sebagai bentuk perbaikan yakni selama proses kegiatan peserta didik

kesulitan dalam menempel bagian sisi dadu dikarenakan ukuran yang terlalu kecil. Selain itu, pada proses penyajian data, peserta didik kebingungan dalam menyajikan data, dikarenakan guru yang tidak memberikan petunjuk penggunaan media dadu tersebut. Dengan adanya kebingungan/ kekeliruan tersebut, membuat kelas sedikit kurang kondusif. Pada kegiatan akhir proses pengerjaan, peserta didik diminta untuk mempresentasikannya di depan kelas.

Pada tindakan siklus 1 hasil aktivitas kegiatan peserta didik sebenarnya berada kriteria baik. Selama proses pembelajaran peserta didik cukup antusias dan aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, maupun dalam penyusunan proyek. Namun, sayangnya pada hasil belajar peserta didik yang telah dilaksanakan pada siklus I masih ada beberapa peserta didik yang masih belum memenuhi syarat ketuntasan dengan batas nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75. Peserta didik dikatakan tuntas jika mendapatkan nilai lebih dari 75. Pada tahap siklus I dari 28 peserta

didik yang hadir, 19 peserta didik dinyatakan memenuhi kriteria tuntas. Namun, masih ada sebanyak 9 peserta didik yang masih belum memenuhi kriteria tuntas. Adapun rata-rata nilai hasil belajar pada siklus I ini adalah 72. Dengan persentase peserta didik yang memenuhi kriteria tuntas sebanyak 67,86% dan yang belum memenuhi sebanyak 32,14%. Adapun gambaran ketuntasan hasil belajar peserta didik terlampir pada diagram berikut.

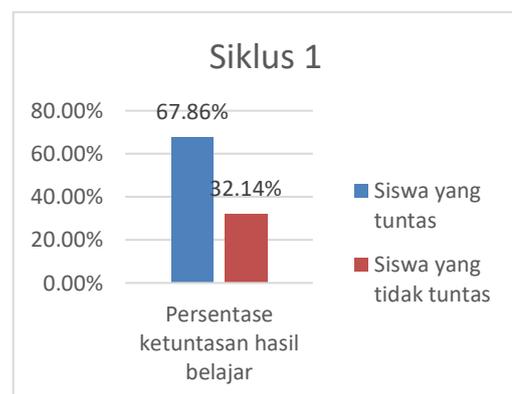


Diagram 1 Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus 1

Berdasarkan hasil diagram di atas menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik, persentase ketuntasannya hasil belajarnya masih tergolong rendah. Adapun dari hasil rinciannya peserta didik yang memperoleh nilai tuntas adalah 19 peserta didik, sedangkan yang belum memenuhi kriteria tuntas sebanyak 9 peserta didik.

Secara keseluruhan, dari hasil refleksi siklus 1 ini belum menunjukkan ketercapaian tujuan penelitian dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penyajian data. Oleh karena itu, karena masih tergolong rendahnya rata-rata nilai dan persentase peserta didik yang memenuhi kriteria tuntas perlu adanya kegiatan tindak lanjut atau perbaikan yaitu pada siklus 2.

2. Siklus 2

Kegiatan siklus 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 30 April 2025, kegiatan ini menggunakan rancangan pembelajaran yang sama, yakni dengan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Pada siklus 2 ini, materi yang digunakan adalah penyajian data dalam bentuk diagram. Dalam penyampaian materi, peneliti menggunakan video pembelajaran tentang data dalam bentuk diagram agar peserta didik memperoleh gambaran secara visual dan audio. Pada saat menyaksikan tayangan video tentang data dalam bentuk diagram, peneliti juga melakukan

kegiatan tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menyimak tayangan video yang disajikan. Setelah melalui kegiatan menyimak tayangan video, peneliti meminta peserta didik untuk menyiapkan alat dan bahan serta menjelaskan tahapan dalam pengerjaan LKPD kelompok khususnya dalam membuat dadu dan aturan main. Setelah menjelaskan tahapan pembuatan proyek, langkah selanjutnya adalah peneliti dan peserta didik menentukan target penyelesaian proyek, tujuannya agar peserta didik mampu mengatur waktu dengan baik dan proyek dapat terselesaikan secara tepat waktu.

Pada proses pengerjaan peserta didik, cukup fokus dan antusias dalam mengerjakan proyek bersama kelompoknya, dan peneliti memonitoring aktivitas peserta didik. Pada akhir pembelajaran, peserta didik menpresentasikan hasil proyek yang telah dibuat bersama kelompoknya. Peserta didik menjelaskan bagaimana cara mereka mencatat hasil penyajian data, langkah-langkah menyajikan data, dan kendala yang dialami

selama proses pengerjaan. Peneliti juga memberikan penilaian, reward, dan masukan terhadap hasil proyek yang telah dipresentasikan.

Tindakan pada siklus 2 ini merupakan perbaikan dari tindakan siklus 1. Beberapa hal yang diperbaiki adalah penyampaian materi yang sebelumnya hanya menggunakan penjelasan secara lisan, pada siklus 2 ini menggunakan tayangan video agar peserta didik lebih memahami penyampaian materi. Pada siklus 1 peneliti kurang memberikan petunjuk aturan main pada media dadu, di siklus 2 peneliti memberikan arahan yang rinci dan terstruktur. Selain itu, media dadu yang sebelumnya, peserta didik merasa kesulitan dalam membuatnya dikarenakan ukuran yang terlalu kecil, pada siklus 2 ini ukurannya diperbesar dan membuat peserta didik lebih mudah dalam pengerjaan. Dari hasil perbaikan-perbaikan tersebut, dapat dilihat kemajuan dalam hasil belajar peserta didik.

Data hasil belajar peserta didik pada siklus 2, dapat dilihat bahwa peserta didik yang

memenuhi kriteria tuntas sebanyak 24 peserta didik, dan 4 orang peserta didik yang belum memenuhi kriteria tuntas. Data tersebut, dapat digambarkan pada diagram berikut

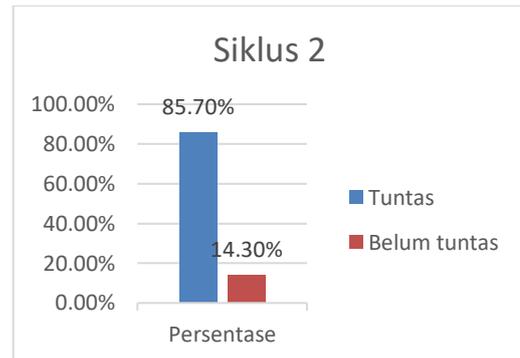


Diagram 2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

Berdasarkan data hasil diagram di atas, dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada materi penyajian data dari siklus 2 mengalami peningkatan dengan perolehan persentase 85,70% peserta didik yang tuntas dan sebanyak 14,30% peserta didik yang tidak tuntas, dengan rata-rata nilai peserta didik adalah 84

Hasil refleksi secara keseluruhan pada kegiatan siklus 2, menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan penelitian. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu ini

terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi penyajian data.

3. Hasil Perbandingan Siklus 1 dan 2

Adapun hasil perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2 dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penyajian data adalah sebagai berikut.

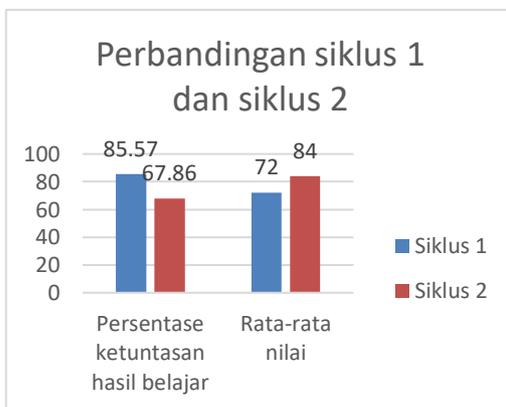


Diagram 3 Perbandingan Siklus 1 dan 2

Pada diagram perbandingan diatas menyatakan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar dan nilai rata-rata peserta didik pada siklus 1 di kelas III SDN Kemakmuran masih tergolong rendah. Hal tersebut biasanya dikarenakan adanya kekurangan atau perbaikan-perbaikan pada area tertentu yang nantinya bisa dikembangkan lebih lanjut. Setelah adanya perbaikan-perbaikan pada siklus 2 terjadi peningkatan pada

aspek persentase ketuntasan belajar dan rata-rata nilai peserta didik dengan kenaikan persentase ketuntasan belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka peningkatan yang terjadi pada pelaksanaan kegiatan siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan pada aspek persentase ketuntasan belajar sebanyak 17,84% (dari 67,86% menjadi 85,70%) dan kenaikan pada nilai rata-rata sebanyak 12 (dari sebelumnya 72 menjadi 84). Hal ini menandakan bahwa perubahan dan perbaikan yang diterapkan sudah menunjukkan hasil yang positif dalam mengatasi beberapa masalah yang muncul pada kegiatan siklus 1

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari dua siklus tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Kemakmuran II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi penyajian data. Pada siklus 1, proses pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala, seperti ukuran media yang terlalu kecil dan

kurangnya petunjuk penggunaan, sehingga hanya 67,86% peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 72. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus 2, seperti penyampaian materi menggunakan video, petunjuk yang lebih jelas, serta media yang lebih mudah digunakan, terjadi peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 85,70% dan rata-rata nilai menjadi 84. Dengan demikian, penggunaan media dadu dalam pembelajaran proyek yang responsif budaya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa, 2(May).
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2.
- Kahar, M. S., Anwar, Z., & Murpri, D. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(2). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2704>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. Indonesian Journal Of Education and Humanity, 2(4).
- Kurniani Ningsih, S., Amaliyah, A., & Puspita Rini, C. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. Berajah Journal, 2(1). <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Magdalena, I., Fatakhatus, S., Pebrianti, A. ., Jannah, A. ., Susilawati, I., & Tangerang, U. . (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains, 3, 312–325.
- Maharani, I., & Hidayah Putri, J. (2023). Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 10(1). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.719>
- Masril, M., Hendrik, B., Fikri, H. T., Firdaus, F., & Awal, H. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 5(2). <https://doi.org/10.33487/edumaspu.l.v5i2.2974>
- Matondang, K., Saragih, R. M. B., & Daulay, L. A. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa. OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika, 2(3).

- <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.595>
- Prestidiva, H. N., & Kusuma, A. B. (2023). Eksplorasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game. *Inspiramatika*, 9(1).
<https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v9i1.4236>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.
- Susanti, Istiqomah, Tri Astuti Arigiyati, Annis Deshinta Ayuningtyas, Veronika Della, & Elfryda Yani. (2023). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Tri N. Dedikasi : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2).
<https://doi.org/10.53276/dedikasi.v2i2.86>
- Susilawati, S., & Jannah, W. N. (2019). Metode Pembelajaran Montessori Berbasis Alat Peraga Matematika Berbahan Limbah Karet Spons Terhadap Partisipasi Aktif Siswa. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(2).
<https://doi.org/10.17509/eh.v11i2.13497>
- Syarifuddin, R., Fadlullah, Y. A., & Narendra, B. N. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Literasi Digital*, 3(1).
<https://doi.org/10.54065/jld.3.1.2023.288>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *IJTIS*, 1, 43–48.