



## PENERAPAN MEDIA PERMAINAN DAKON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG BILANGAN CACAH DI KELAS III SDN 194/IX MATRA MANUNGGAL

Asisah Kurniati<sup>a</sup>, Fauzi Fadliansyah<sup>b</sup>

<sup>a</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

<sup>b</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Primagraha

Corresponding Email: [asisahkurniati708@gmail.com](mailto:asisahkurniati708@gmail.com)

### ABSTRACT

This research was motivated by the low level of students' skills when performing whole number calculation operations. One alternative that can be implemented in learning improvement procedures is to use dakon game media. Dakon game media can help and make it easier for students to interpret mathematical calculation concepts. The aim of this research is to improve mathematics learning outcomes regarding the operation of calculating whole numbers using the dakon game media in class III at SDN 194/IX Matra Manunggal. The approach used in this research is a qualitative approach which is researched using the type of classroom action research. The subjects for this learning improvement were 11 class III students at SDN 194/IX Matra Manunggal. Data collection is carried out using tests, observations and documentation. In this learning improvement research, the data that has been collected will be analyzed using two analytical techniques, namely quantitative and qualitative data analysis. The research results show that student learning outcomes in cycle 1 with an average score of 70 in the Good category, and a completion percentage of 63.64%. In cycle 2, an average score of 77.27 was obtained in the good category with the student learning completion level reaching 90.91%. Therefore, it can be synthesized that the process of implementing the dakon game media can improve mathematics learning outcomes in whole number counting operation material for class III SDN 194/IX Matra Manunggal.

**Keywords:** *learning outcomes, dakon game media, arithmetic operations*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya keahlian siswa pada saat melakukan operasi hitung bilangan cacah. Salah satu alternatif yang bisa dilaksanakan pada prosedur perbaikan pembelajaran ialah dengan menggunakan media permainan dakon. Media permainan dakon bisa menolong serta memudahkan siswa pada saat mengartikan konsep berhitung matematika. Tujuan penelitian ini guna menumbuhkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Pendekatan yang dipakai pada penelitian ini ialah pendekatan kualitatif yang diteliti dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek pada perbaikan pembelajaran ini yakni siswa kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal yang berjumlah 11 orang. Penghimpunan data dilaksanakan memakai tes, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian perbaikan pembelajaran ini, data yang sudah dikumpulkan akan dianalisis memakai dua teknik analisis, yaitu analisis data kuantitatif serta kualitatif. Hasil penelitian memperlihatkan hasil belajar siswa dalam siklus 1 dengan rata-rata nilai 70 kategori Baik, dan persentase ketuntasan 63,64%. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai 77,27 dengan kategori baik dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 90,91%. Oleh karenanya bisa disintesis bahwa proses penerapan media permainan dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal.

**Kata kunci:** hasil belajar, media permainan dakon, operasi hitung

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar utama dalam kemajuan sebuah negara, dikarenakan menjadi salah satu aspek kunci pada saat membuat sumber daya manusia yang berkualitas (Hidayana, dkk, 2021). Pada dasarnya, pendidikan berperan dalam menaikkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan mempunyai peranan krusial pada saat membuat dan menjadi faktor penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Oleh karenanya, pemerintah selalu berusaha menaikkan mutu pendidikan. Pendidikan dapat berlangsung di berbagai tempat, dan salah satu lembaga yang menyelenggarakannya yaitu sekolah. Sekolah adalah tempat berlangsungnya proses belajar mengajar secara formal, dengan tujuan utama meningkatkan mutu pendidikan.

Keterlaksanaan pendidikan tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengimplementasikan kurikulum. Dalam hal ini, Guru memiliki peran krusial dalam keberhasilan pelaksanaan kurikulum. Mereka harus mampu melaksanakan serta memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran senada dengan kurikulum yang sedang dijalankan. Kemampuan guru dalam menerapkan kurikulum menjadi indikator kesuksesan implementasi kurikulum tersebut, termasuk di tingkat sekolah dasar (Nurcahyono dan Putra, 2021). Pengembangan kurikulum sekolah wajib sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika pada setiap jenjang pendidikan. Arah dan tujuan pembelajaran matematika ini telah ditetapkan dengan jelas pada Permendiknas No. 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Nurhayati, dkk, 2021).

Matematika bisa didefinisikan menjadi sebuah disiplin ilmu yang di pelajari oleh semua siswa. Mata pelajaran ini diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai saat TK hingga perguruan tinggi, baik di sekolah umum ataupun di sekolah khusus. Banyak orang menganggap matematika sebagai bidang studi yang begitu sulit dimengerti. Walaupun begitu, semua orang perlu mencoba memahaminya dikarenakan matematika adalah alat penting untuk mencari solusi dari persoalan pada kehidupan sehari-hari (Purwaningsih dan Mahmudah, 2018). Selanjutnya Utami, dkk (2018) mengemukakan Untuk mengefektifkan pembelajaran matematika, upaya bisa dimulai melalui jenjang paling dasar yakni Sekolah Dasar. Penguasaan matematika di Sekolah Dasar wajib menjadi perhatian utama bagi guru, dikarenakan hal ini akan berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran matematika di jenjang-jenjang pendidikan selanjutnya. Mashuri (2019) menyatakan bahwa Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat universal dan memegang peran krusial dalam beragam bidang ilmu.

Kenyataannya, hasil observasi pembelajaran matematika di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal menunjukkan bahwa anak belum dapat melakukan operasi hitung bilangan cacah. Dari hasil belajar siswa tampak bahwa dari 11 siswa hanya 6 siswa (54,54%) yang bisa menyelesaikan soal yang diberi oleh guru pada akhir pembelajaran. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran matematika berlangsung secara konvensional dengan menggunakan buku siswa yang sudah ada. Materi operasi hitung bilangan cacah diajarkan oleh guru dengan memberi sebuah contoh soal selanjutnya siswa diminta supaya menyelesaikannya. Kegiatan pembelajaran dilakukan tanpa adanya media pembelajaran yang bisa menolong siswa mengerti materi. Akibatnya siswa tampak bingung serta tidak tertarik dengan pelaksanaan pembelajaran matematika.

Persoalan yang terjadi pada proses pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal perlu diperbaiki. Operasi hitung bilangan cacah ialah salah satu keahlian berhitung dalam pembelajaran matematika yang wajib dikuasai siswa kelas 3 sekolah dasar. Hal ini dikarenakan di jenjang selanjutnya siswa akan dihadapkan pada materi matematika yang mewajibkan mereka menguasai konsep dasar operasi hitung. Untuk dapat menumbuhkan hasil belajar siswa khususnya pembelajaran matematika, salah satu alternatif yang bisa dilaksanakan guru ialah memakai media permainan dakon.

Media permainan dakon bisa memfasilitasi serta memudahkan siswa pada saat mengertikan konsep berhitung matematika, serta memberikan kesenangan dikarenakan memiliki unsur permainan. Sehingga hal ini akan diperkirakan bisa menumbuhkan hasil belajar siswa. Wibowo (2021) mengemukakan bahwasanya media mempunyai keberpengaruh besar dan peran penting dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Salah satu media yang bisa dipakai dalam proses pelaksanaan belajar di kelas ialah permainan dakon matematika. Hal serupa juga diungkapkan oleh Rosyadi (2019), Permainan dakon bisa dipakai untuk media pembelajaran alternatif yang membantu siswa pada saat mengoperasikan bilangan. Melalui permainan dakon, siswa dapat belajar sambil bermain. Selain itu, permainan ini mengharuskan siswa supaya selalu berhitung, sehingga semoga bisa membantu guru serta siswa mencapai tujuan pembelajaran yang efektif serta efisien.

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan solusi tindakan yang dapat dilakukan guru, maka peneliti tergerak melaksanakan penelitian dengan judul: Penerapan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah di Kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Rumusan persoalan penelitian ini bagaimana menumbuhkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Tujuan penelitian ini guna meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat khususnya bagi guru sebagai alternatif dalam memperbaiki hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan memakai media permainan dakon. Penelitian ini dibatasi dalam materi operasi hitung bilangan penjumlahan serta pengurangan di kelas III sekolah dasar.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah metode kualitatif yang diteliti dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) melalui Kemmis serta Taggart dengan tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Kunandar (2016) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian tindakan (action research) yang dijalankan oleh guru, yang juga berperan sebagai peneliti, di dalam kelasnya sendiri ataupun bekerja sama dengan orang lain (secara kolaboratif). Prosesnya meliputi perancangan, pelaksanaan, serta refleksi tindakan secara bersama-sama serta partisipatif dengan maksud guna meningkatkan atau membarui kualitas proses pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan penerapan tindakan (treatment) khusus pada sebuah siklus. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Ulfah (2019) menyatakan bahwa jenis Penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif, artinya melibatkan keterlibatan orang lain dalam proses penelitian.

Subjek pada pembaharuan pembelajaran ini ialah siswa kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal yang berjumlah 11 orang. Pemilihan ini didasarkan atas temuan awal penelitian masih rendahnya hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah. Penelitian ini dilakukan ketika semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober hingga November 2023.

Pengumpulan data dilaksanakan memakai tes, pengamatan serta dokumentasi. Untuk menilai kemampuan berhitung siswa, pengumpulan data yang mengukur tingkat kemampuan berhitung dapat dilakukan melalui tes. Tes akan diadakan secara tertulis dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang disusun oleh peneliti dan disesuaikan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Tes ini akan dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengukur perkembangan siswa dalam kemampuan berhitung. Observasi ataupun pengamatan ialah alat penilaian yang dipakai guna melihat tingkah laku seseorang maupun prosedur berlangsungnya sebuah aktivitas. Penghimpunan data ini dilaksanakan dengan memakai format observasi/penilaian yang sudah dibuat. Hal ini bermaksud guna mendapatkan data mengenai penerapan media permainan dakon. Tahap berikutnya adalah pengumpulan data melalui dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dipakai sebagai pelengkap dari teknik observasi serta wawancara.

Pada penelitian perbaikan pembelajaran ini, data yang sudah dikumpulkan hendak dianalisa memakai dua teknik analisis, yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data dari hasil tes akan dianalisis secara kuantitatif untuk menilai kenaikan hasil belajar matematika terkait kemampuan operasi hitung bilangan cacah. Sementara itu, lembar observasi akan dianalisis secara kualitatif untuk memahami proses pembelajaran siswa.

Dari hasil analisis ini, akan diperoleh data yang bisa dipakai guna menyimpulkan hasil dari penelitian ini. Hasil belajar individu dianalisis menggunakan rumus Aries dan Haryono (2014).

$$\frac{\sum \text{skor setiap siswa}}{\sum \text{skor maksimal}} = 100$$

Persentase hasil belajar siswa dihitung dengan rumus seperti berikut:

$$p = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan::

- p = Peresentase
- $\sum F$  = Jumlah nilai
- $\sum N$  = Skor maksimal

Kemudian mengkategorikan hasil penilaian/persentase yang didapatkan senada dengan kategori yang sudah ditetapkan. Di bawah ini ialah tabel kategori yang dipakai:

**Tabel 1.** Kategori Tingkat Keberhasilan

| Skor (%) | Kualifikasi   |
|----------|---------------|
| 81-100   | Sangat Baik   |
| 61-80    | Baik          |
| 41-60    | Cukup Baik    |
| 21-40    | Kurang        |
| 0-20     | Sangat Kurang |

Peningkatan hasil belajar dilihat melalui tergapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan skor  $\geq 70$  mencapai 75% diakhir siklus dengan ketuntasan klasikal dengan predikat Baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbaikan pembelajaran tentang menumbuhkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal sebanyak 2 siklus. Subjek pada penelitian ini yakni 11 orang siswa. Siklus 1 dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2023 serta siklus 2 dilakukan saat hari tanggal 9 November 2023. Setiap siklus mengikuti langkah kegiatan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. setiap langkah kegiatan dilakukan dengan berkolaborasi bersama dengan teman sejawat atau guru pendamping selama proses pelaksanaan pembelajaran berjalan.

Kegiatan perbaikan pembelajaran siklus 1 dilakukan selama 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2X35 menit. Siklus 1 dilaksanakan pukul 08.00 hingga 09.10 WIB. Kompetensi dasar pada siklus 1 yaitu menjabarkan sebuah bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, ataupun hasil bagi dua bilangan cacah. Pada proses pembelajaran siswa diminta untuk memilih penjumlahan bilangan cacah yang telah ditentukan oleh guru. Bilangan cacah yang ditampilkan dalam bentuk penjumlahan maupun pengurangan. Selama proses pembelajaran tampak bahwa siswa senang dalam melakukan permainan dakon secara berpasangan. Guru memantau aktivitas belajar siswa dalam melakukan operasi hitung, maupun melihat benar atau salahnya siswa dalam menggunakan media permainan dakon. Jika ada yang salah maka guru akan memberikan teguran atau bimbingan sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang mereka kerjakan.

Pada kegiatan ini, tujuan pembelajaran pada siklus 1 yaitu dengan bermain dakon, Siswa dapat dengan tepat memilih dua bilangan cacah yang jumlahnya telah dilihat. Melalui permainan dakon, siswa dapat dengan akurat melakukan penjumlahan dua bilangan cacah dan menentukan hasilnya sendiri.

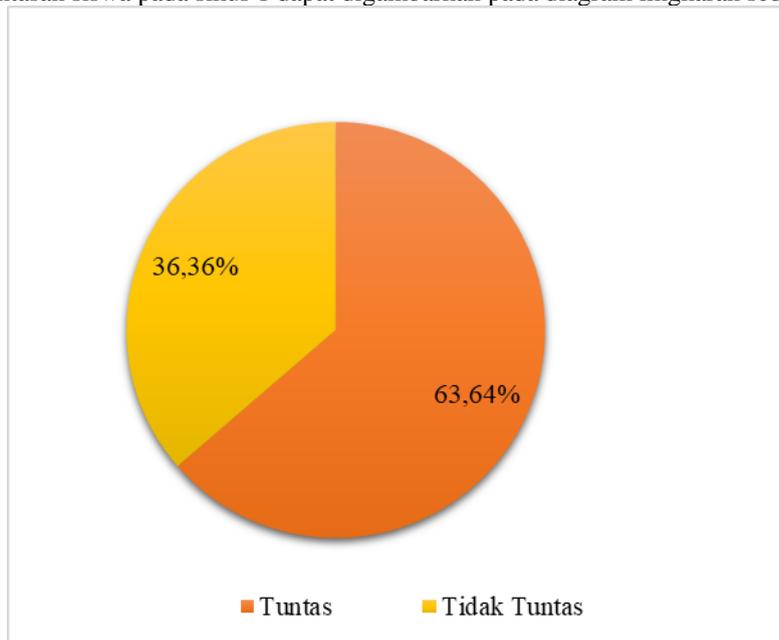
Pengamatan kegiatan pembelajaran matematika materi operasi hitung bilangan cacah memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal dibantu oleh teman sejawat selaku supervisor 2 dengan mengisi lembar observasi. Diakhir siklus diberikan tes berupa soal yang harus dikerjakan siswa. Analisis data hasil tes didapat data tabel 2 berikut.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Matematika Siklus 1

| No. | Nama siswa | Nilai | Keterangan   |
|-----|------------|-------|--------------|
| 1   | Abizar     | 80    | Tuntas       |
| 2   | Aqila      | 70    | Tuntas       |
| 3   | Azzam      | 60    | Tidak Tuntas |
| 4   | Fahri      | 50    | Tidak Tuntas |
| 5   | Fani       | 80    | Tuntas       |
| 6   | Irma       | 70    | Tuntas       |
| 7   | Nayla      | 60    | Tidak Tuntas |
| 8   | Reno       | 80    | Tuntas       |
| 9   | Sean       | 90    | Tuntas       |
| 10  | Qisya      | 70    | Tuntas       |
| 11  | Wadan      | 60    | Tidak Tuntas |

|                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| <b>Rata-rata</b>    | 70 (Kategori Baik) |
| <b>Tuntas</b>       | 7 (63,64%)         |
| <b>Tidak Tuntas</b> | 4 (36,36%)         |

Dilihat melalui tabel 2 peningkatan hasil belajar siswa dalam siklus 1 dengan rerata skor 70, hasil belajar ini menunjukkan kateori Baik, dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 63,64%. Berdasarkan data ini memperlihatkan bahwasanya secara klasikal hasil belajar belum mencapai indikator kesuksesan yaitu 75%. Ketuntasan siswa pada sikus 1 dapat digambarkan pada diagram lingkaran sebagai berikut.



**Gambar 1.** Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1

Merujuk pada refleksi yang dilakukan didapat hasil yaitu pada saat kegiatan pembelajaran matematika yang dilakukan, jumlah siswa dalam 1 kelompok terlalu banyak yakni terdiri dari 3-4 orang sehingga tidak semua siswa dapat menggunakan dakon yang disediakan. Ini menyebabkan masih ada siswa yang bermain dan menyebabkan beberapa siswa belum menggapai KKM yang ditetapkan (belum tuntas). Dilihat melalui hasil refleksi, maka pelaksanaan siklus 2 selanjutnya dilakukan perbaikan dengan mengurangi jumlah siswa tiap kelompok yang terdiri dari 2 orang perkelompok, sehingga semua siswa dapat menggunakan dakon secara bergantian. Diharapkan anak dapat lebih fokus melakukan permainan dan tujuan pembelajaran tercapai.

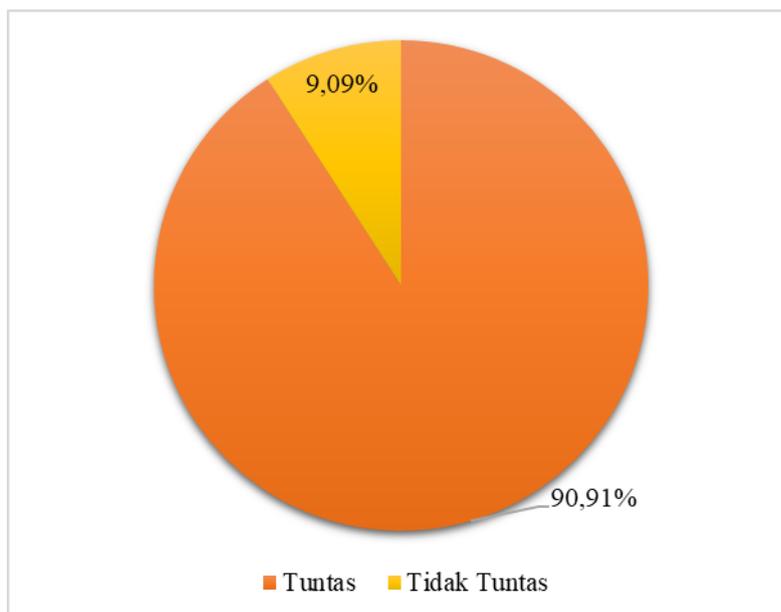
Pada perbaikan pembelajaran siklus 2, kegiatan perencanaan siklus 2 dibuat dengan meperhatikan kendala yang dihadapi pada diklus 1. Kegiatan ini tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan perencanaan siklsu 2 dama dengan siklus 1 mengikuti langkah penggunaan media permainan dakon. Seperti halnya siklus 2, guru pendamping melaksanakan pengamatan pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan memakai lembar pengamatan yang sudah dipersiapkan. Pada akhir siklus, dilakukan uji hasil belajar matematika dengan hasil seperti berikut:

**Tabel 3.** Hasil Belajar Matematika Siklus 2

| No. | Nama siswa | Nilai | Keterangan   |
|-----|------------|-------|--------------|
| 1   | Abizar     | 90    | Tuntas       |
| 2   | Aqila      | 80    | Tuntas       |
| 3   | Azzam      | 70    | Tuntas       |
| 4   | Fahri      | 60    | Tidak Tuntas |
| 5   | Fani       | 70    | Tuntas       |
| 6   | Irma       | 80    | Tuntas       |
| 7   | Nayla      | 80    | Tuntas       |
| 8   | Reno       | 80    | Tuntas       |
| 9   | Sean       | 80    | Tuntas       |

|                     |       |                       |        |
|---------------------|-------|-----------------------|--------|
| 10                  | Qisya | 80                    | Tuntas |
| 11                  | Wadan | 80                    | Tuntas |
| <b>Rata-rata</b>    |       | 77,27 (Kategori Baik) |        |
| <b>Tuntas</b>       |       | 10 (90,91%)           |        |
| <b>Tidak Tuntas</b> |       | 1 (9,09%)             |        |

Pada siklus kedua, terlihat adanya peningkatan hasil belajar ketika menggunakan media permainan dakon. Dalam siklus ini, rerata nilai yang didapatkan ialah 77,27, dikategorikan sebagai baik, dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 90,91%. Pada akhir siklus 2, dilakukan refleksi bersama guru pendamping. Dari hasil refleksi tersebut, terungkap bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus 2 telah berjalan dengan baik, ditandai oleh kenaikan rata-rata nilai serta persentase ketuntasan. Pengurangan jumlah siswa dalam satu kelompok juga memberikan dampak positif, memungkinkan siswa lebih fokus pada kegiatan pembelajaran. Seiring dengan adanya peningkatan ini, keputusan diambil untuk menghentikan pelaksanaan siklus. Dengan merujuk pada data tabel 2 dan 3, bisa ditarik kesimpulan bahwa terjadi kenaikan dalam hasil belajar matematika dalam materi operasi hitung bilangan cacah dengan memanfaatkan media permainan dakon. Rekap ketuntasan dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 2

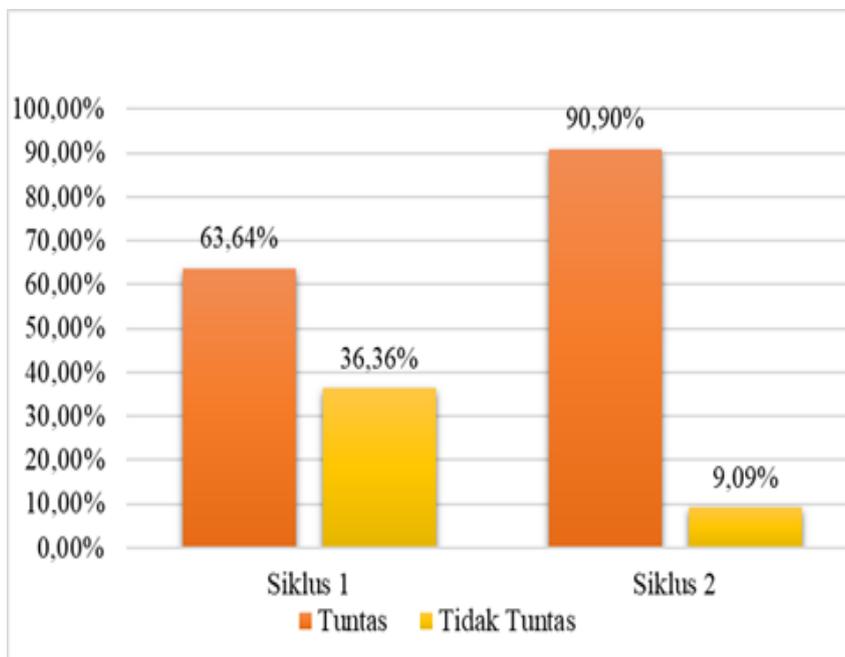
Perbaikan pembelajaran ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar matematika siswa. hal ini dikarenakan kurang maksimalnya proses pelaksanaan pembelajaran matematika yang dilaksanakan di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran supaya bisa menumbuhkan hasil belajar matematika siswa. Amellya dan Aryanto (2021) Matematika adalah pelajaran yang lumayan menantang dikarenakan siswa sering kesulitan mengerti logika perhitungan serta materi yang diajarkan. Dalam kehidupan sehari-hari, berhitung saja sering tidak cukup guna menyudahi persoalan, meskipun dalam hal ini matematika tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Fendrik (2019) menyatakan bahwa pentingnya matematika bagi siswa sekolah dasar untuk dipelajari karena disiplin ilmu ini secara langsung terkait dengan semua kegiatan sehari-hari manusia.

Salah satu materi yang dihadapi siswa dalam materi operasi hitung bilangan cacah. Materi ini dianggap sulit oleh siswa sehingga menunjukkan hasil yang rendah. Hal ini bukan tidak beralasan, sebagaimana pendapat Anditiasari (2020) yang menyatakan bahwa Materi operasi hitung matematika di sekolah dasar mencakup perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan, yang keseluruhannya berkaitan dengan bilangan. Metode berhitung untuk bilangan bulat, bilangan cacah, serta pecahan diajarkan di sekolah dasar dikarenakan bilangan-bilangan tersebut memiliki peran penting pada operasi hitung matematika.

Kesusahan siswa pada operasi hitung bilangan cacah tampak dalam tulisan hasil penyelesaian soal, hal ini terbukti pada hasil belajar ulangan harian siswa yang telah dikumpulkan. Surya (2015) menyatakan ada banyak kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar salah satunya kesulitan belajar matematika. Dewi, dkk (2020) kesusahan siswa pada matematika bisa terlihat melalui cara mereka menjawab ataupun mencari solusi atas persoalan matematika. Kesulitan ini sering kali berkaitan dengan gangguan dalam memahami atau menggunakan bahasa tulis, yang terlihat dari jawaban tertulis siswa saat menyelesaikan soal atau perhitungan matematika.. Mengingat pentingnya matematika bagi siswa sekolah dasar, maka perlu tindakan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Rahmatin dan Marzuki (2019) mengungkapkan bahwa Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika, bisa disintesis bahwa keahlian memecahkan sebuah persoalan ialah bagian penting dalam pembelajaran matematika. Dengan mempunyai keahlian ini, siswa bisa menyelesaikan berbagai persoalan pada pembelajaran matematika.

Guru perlu mencari solusi yang tepat untuk mewujudkan pembelajaran yang bervariasi serta menyenangkan dalam mempelajari materi matematika. Hal ini senada dengan yang dikemukakan Erfan, dkk (2020) yang mengemukakan bahwasanya Kemampuan guna membuat variasi adalah sebuah keterampilan penting bagi pendidik dalam mengaplikasikan beragam strategi guna mencapai tujuan pembelajaran siswa, sambil menghindari kejenuhan dan meningkatkan ketertarikan, semangat, serta aktivitas belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, peran pendidik dalam memberikan variasi selama proses pembelajaran sangatlah vital. Salah satu cara variasi yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

Sebagai bentuk tindakan yang digunakan dalam upaya perbaikan pembelajaran, pada penelitian ini media yang dipakai ialah dakon. Penggunaan media permainan dakon dilakukan sebanyak 2 siklus. Dengan penggunaan media permainan dakon ini, terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus 1 dan 2

Merujuk pada tabel 1. dapat diketahui bahwa media permainan dakon atau juga dikenal congklak dapat meningkatkan materi operasi hitung bilangan cacah di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Risnawati, dkk (2019) mengungkapkan bahwa permainan dakon matematika ialah media pembelajaran yang bisa dikatakan hasil melalui modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yakni congklak. Begitupula pendapat Amellya dan Aryanto (2021), menyatakan bahwa permainan dakon sebagai permainan tradisional, memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Kelebihan permainan ini terletak pada kesenangannya dan kemampuannya dalam membantu siswa memahami konsep membilang dan berhitung matematika, sambil tetap mempertahankan unsur kesenangan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan hingga 2 siklus dikarenakan dalam siklus 1, hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Pada gambar 3 tampak bahwa rata-rata hasil belajar siklus 1 hanya 63,64% masih dibawah indikator yang ditentukan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran jumlah siswa dalam kelompok terlalu banyak sehingga siswa sulit untuk berkonsentrasi. Kelompok atau pembelajaran berkolaborasi pada penelitian ini dipilih agar siswa dapat bekerja sama. Luzyawati, dkk (2020) menyatakan bahwa mengatakan bahwa pada pembagian kelompok atau Diskusi dalam kelas dengan jumlah siswa yang berlebihan akan berdampak pada terbatasnya kesempatan bagi setiap siswa untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu, proses diskusi cenderung didominasi oleh sejumlah siswa yang lebih aktif berbicara.

Dalam proses penggunaan media permainan dakon, dilaksanakan juga dalam bentuk pembelajaran kolaboratif. Utami, dkk (2019), menjelaskan bahwa model pembelajaran kolaboratif bisa didefinisikan sebagai model pembelajaran inovatif yang pusatnya ialah dalam siswa (*student centred*). Model pembelajaran kolaboratif semoga bisa menumbuhkan keaktifan, interaksi sosial, dan kreativitas siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif ialah prosedur belajar dengan berkelompok yang setiap anggotanya memberikan suatu pesan, pengalaman, gagasan, sikap, argumen kemampuan, serta kecakapan yang dipunyainya guna menumbuhkan pengertian semua anggota secara bersamaan. Oka (2022) menyatakan bahwa media merupakan salah satu bagian terpenting dalam pembelajaran yang menjembatani antara pembelajar dengan sumber belajar. selanjutnya Kustiawan (2016) mengungkapkan bahwa Sebagai tenaga pendidik profesional di lembaga pendidikan formal, peran guru saat ini tidak hanya terbatas pada mengajar, tapi harus mampu membelajarkan siswa dengan mengelola pembelajaran dengan baik salah satunya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil yang didapatkan terkait perbaikan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah memakai media permainan dakon di kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal, oleh karenanya bisa disintesis bahwa proses penerapan media permainan dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah kelas III SDN 194/IX Matra Manunggal. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 dengan rata-rata nilai 70 kategori Baik, serta persentase ketuntasan 63,64%. Pada siklus 2 diperoleh rata-rata nilai 77,27 dengan kategori baik dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 90,91%.

Penerapan media permainan dakon dalam menumbuhkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan cacah membutuhkan waktu yang lama, oleh karena itu disarankan guru benar-benar mengatur alokasi waktu pembelajaran agar tidak melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan. Selain itu, jumlah anggota kelompok bermain dakon juga perlu diperhatikan agar proses permainan lebih mudah diamati.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SDN 194/IX Matra Manunggal yang telah mendukung dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian ini hingga selesai, serta semua teman sejawat yang membantu pelaksanaan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anditiasari, N. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Abk (Tuna Rungu) Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 183–194
- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 SDN Medaeng 2 Sidoarjo. *Barik*, 2(3), 60-72.
- Aries dan Haryono,. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya*. Malang : Aditya Media Publishing.
- Dewi, N. K., Untu, Z., & Dimpudus, A. (2020). Analisis kesulitan menyelesaikan soal matematika materi operasi hitung bilangan pecahan siswa kelas vii. *Primatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 61-70.

- Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Maulyda, M. A., & Indraswati, D. (2020). Peningkatan hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) tema perkalian dan pembagian pecahan. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8(1), 108-118.
- Fendrik, M. (2019). Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 702–708.
- Hidayana, S., Pateda, L., & Pautina, A. R. (2021). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, 2(1), 58-81.
- Kunandar. (2016). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Gunung Samudera
- Luzyawati, L., & Hamidah, I. (2020). Implementasi metode Gallery Walk terhadap minat dan kemampuan kognitif siswa pada materi virus. *Bio Educatio*, 5(2), 1-9
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurchayono, N. A., & Putra, J. D. (2022). Hambatan guru matematika dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 377-384.
- Nurhayati., Afrizawati., Rivaldo, Y. (2021). Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Investigatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Dan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar: Indonesia. *Al-Mafahim: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 8-15.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.
- Purwaningsih, D., & Mahmudah, S. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Menggunakan Media Congklak Modifikasi Kelas III Di Sekolah Dasar Inklusi Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2), 1-32
- Rahmatin, A., & Marzuki, I. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah Kelas 3 Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 9(3), 707-722.
- Risnawati, R., Wibowo, A., & Bahar, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), 118-126.
- Rosyadi, M. I. (2019). Penggunaan Media Dakon Dalam Meningkatkan Keterampilan Pembagian Bilangan Bulat. *Cendekia*, 11(2), 71-88.
- Surya, H. (2015). *Cara Cerdas (Smart) Mengatasi Kesulitan Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Utami, D. W., Hamdani, H., & Uliyanti, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Bilangan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).1-9
- Utami, N. M. Y., Margunayasa, I. G., & Kusmaryatni, N. N. (2019). Pengaruh model pembelajaran kolaboratif berbantuan peta pikiran terhadap hasil belajar ipa ditinjau dari motivasi berprestasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 139-151.

Wibowo, D. C., Handayani, A. F., Setiawan, B., & Dores, O. J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Dakon Matematika (DAKOTA). *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 177-178.