



PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI DENGAN MEDIA PERMAINAN DAKON DALAM MENENTUKAN FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR (FPB) SISWA KELAS IV SDN SISIR 01 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Siti Asiyah Al Siti Aisyah
SDN Sisir 01 Kota Batu
Email : buguruisa@gmail.com

(Naskah Masuk: 12 Februari -2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 April 2023)

ABSTRAK

Numerasi merupakan kemampuan yang meliputi pengetahuan dan keterampilan dalam matematika dengan situasi lebih luas. Salah satu materi numerasi yang sulit dipahami oleh siswa adalah faktor persekutuan terbesar (FPB). FPB adalah bilangan bulat positif terbesar yang dapat membagi habis dua bilangan atau lebih. Pemahaman tentang FPB sangat penting dalam matematika, karena FPB sering digunakan dalam pemfaktoran, perbandingan, pecahan, dan operasi lainnya. Berdasarkan pengalaman mengajar yang dilakukan oleh penulis, terlihat siswa kelas IV di SDN Sisir 01 mengalami kesulitan dalam memahami konsep FPB. Media permainan dakon ini di aplikasikan dalam pembelajaran matematika dan kemudian disebut media DAKOTA (Dakon Matematika). Tujuan PTK ini adalah meneskripsikan upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Tahun Pelajaran 2022/2023. PTK ini berhasil dalam upaya peningkatan pemahaman siswa tentang Menentukan FPB Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Batu. Siswa aktif dalam proses pembelajaran Peningkatan Kemampuan Numerasi melalui pembelajaran Matematika Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB. Terjadi Peningkatan Kemampuan Numerasi melalui pembelajaran Matematika Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Batu. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan skor aktivitas dan hasil pembelajaran dari 52,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 64,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 86,40 pada siklus 2.

Kata Kunci : Numerasi, FPB, Media Permainan Dakon

ABSTRACT

Numeration is an ability that includes knowledge and skills in mathematics with a wider range of situations. One of the numeration materials that is difficult for students to understand is the greatest common factor (FPB). GCF is the largest positive integer that can be divisible by two or more numbers. Understanding of FPB is very important in mathematics, because FPB is often used in factoring, comparison, fractions, and other operations. Based on the author's teaching experience, it can be seen that fourth grade students at SDN Sisir 01 have difficulty understanding the FPB concept. This dakon game media is applied in mathematics learning and is then called DAKOTA media (Dakon Mathematics). The purpose of this PTK is to describe efforts to improve numeracy skills with the media of dakon games in determining the greatest common factor (FPB) for class IV students at SDN Sisir 01 in the academic year 2022/2023. This PTK was successful in an effort to increase students' understanding of Determining FPB Class IV Students at SDN Sisir 01 Batu. Students were active in the learning process of Improving Numeracy through learning Mathematics Using Dakon Game Media in Determining FPB. Determining FPB for Grade IV Students at SDN Sisir 01 Batu. This is evidenced by an increase in activity scores

and learning outcomes from 52.20 during the pre CAR increased to 64.20 in cycle 1 and increased to 86.40 in cycle 2.

Keywords: Numeration, FPB, Dakon Game Media

PENDAHULUAN

Numerasi, disebut juga literasi numerasi dan literasi matematika, dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengaplikasikan konsep dan keterampilan matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai ragam konteks kehidupan sehari-hari, misalnya, di rumah, pekerjaan, dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat dan sebagai warga negara (Kemendikbud, 2017). Selain itu, numerasi juga termasuk kemampuan untuk menganalisis dan menginterpretasi informasi kuantitatif yang terdapat di sekeliling kita yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan (Kemendikbud, 2017).

Numerasi merupakan kemampuan yang meliputi pengetahuan dan keterampilan dalam matematika dengan situasi lebih luas. Kemampuan ini ditunjukkan dengan melalui pemecahan masalah dan bernalar. Kemampuan numerasi siswa sangat penting, karena berkaitan dengan pemecahan masalah matematika dalam keseharian. Guru memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman konsep numerasi kepada siswa. Siswa dengan kemampuan numerasi tinggi mampu mengembangkan konsep baru untuk memecahkan masalah. Menurut (Maulidina, 2019) kemampuan numerasi adalah memahami dan menggunakan matematika dalam berbagai kondisi memecahkan masalah dan mampu menjelaskan penggunaan matematika kepada orang lain. Menurut Garner tingkat kecerdasan siswa menentukan proses pembelajaran, secara tidak langsung siswa membutuhkan kecakapan dalam menyelesaikan soal dengan pemikiran logis yang disebut matematis logis.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika, terutama pada materi numerasi. Salah satu materi numerasi yang sulit dipahami oleh siswa adalah faktor persekutuan terbesar (FPB). FPB adalah bilangan bulat positif terbesar yang dapat membagi habis dua bilangan atau lebih. Pemahaman tentang FPB sangat penting dalam matematika, karena FPB sering digunakan dalam pemfaktoran, perbandingan, pecahan, dan operasi lainnya.

Berdasarkan pengalaman mengajar yang dilakukan oleh penulis, terlihat siswa kelas IV di SDN Sisir 01 mengalami kesulitan dalam memahami konsep FPB. Hal ini terlihat dari sebagian besar hasil belajar siswa di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Salah satu faktor yang membuat hasil belajar siswa dibawah kktp adalah media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru sebatas memberikan penjelasan konsep FPB kepada siswa, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab dan diberikan soal untuk melihat hasil pemahaman siswa terhadap konsep FPB. Media pembelajaran yang masih konvensional ini membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep FPB, sehingga hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan kompetesni numerasi siswa, perlu dilakukan suatu inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang dilakukan dengan menggunakan permainan dakon. Dakon adalah permainan tradisional Indonesia yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, strategis, dan kreatif. Selain itu, dakon juga dapat

membantu siswa dalam mempelajari konsep FPB karena dakon melibatkan operasi bilangan bulat seperti penjumlahan dan pengurangan.

Heronimus Delu Pingge (2016) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh. Permainan Dakon juga menyimbolkan tentang kesamaan derajat dan martabat manusia. Dakon merupakan media pembelajaran baru yang dibuat dari gabungan permainan traditional dan di tuangkan dalam pembelajaran.

Media permainan dakon ini di aplikasikan dalam pembelajaran matematika dan kemudian disebut media DAKOTA (Dakon Matematika). Sebutan Media permainan dakon matematika adalah pengembangan dari teori dakon bilangan menurut Pitajeng (2006) yaitu: "Dakon matematika dapat dipakai untuk membantu anak belajar konsep bilangan prima dan menentukan bilangan prima, menentukan faktor-faktor pembagi suatu bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan faktor pembagi persekutuan atau kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih, serta mencari FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih." Tujuan PTK ini adalah meneskripsikan upaya Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Tahun Pelajaran 2022/2023".

KAJIAN PUSTAKA

1. Kemampuan Numerasi

Numerasi sering kali diartikan secara sempit sebagai keterampilan yang hanya melibatkan kecakapan dengan angka dan berhitung menggunakan kertas dan pensil atau mencongak sehingga penggunaan kalkulator dianggap sebagai bukti seseorang tidak memiliki numerasi. Namun, definisi "keterampilan dasar" dari numerasi semacam ini sudah ketinggalan zaman di dunia abad ke-21 yang kaya akan data dan teknologi (Goos, dkk., 2014).

Berdasarkan definisi di atas, numerasi merupakan kunci bagi peserta didik untuk mengakses dan memahami dunia dan membekali peserta didik dengan kesadaran dan pemahaman tentang peran penting matematika di dunia modern. Penekanan pada aplikasi dari matematika yang berhubungan dengan kehidupan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan kepercayaan diri untuk berpikir secara numerik, spasial, dan data untuk menafsirkan dan menganalisis secara kritis situasi sehari-hari dan untuk memecahkan masalah.



dengan :

ke-21 (Goos, dkk., 2020) etahuan matematika yang

melingkupi konsep, keterampilan dan strategi pemecahan masalah, serta kemampuan untuk membuat taksiran.

Dari model di atas terlihat jelas bahwa kemampuan numerasi tidaklah sama dengan kompetensi matematika. Kompetensi matematika dapat dipikirkan sebagai kemampuan seseorang untuk bertindak secara sesuai dalam respons terhadap tantangan matematika tertentu pada situasi tertentu (Niss & Højgaard, 2019). Meskipun keduanya berlandaskan pada pengetahuan dan keterampilan yang sama, perbedaannya terletak pada pemberdayaan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut sering kali diwarnai dengan keadaan yang tidak terstruktur, dengan informasi dalam masalah yang terbatas atau justru terlalu banyak. Permasalahan dapat memiliki banyak cara penyelesaian, atau bahkan tidak ada penyelesaian yang tuntas (Kemendikbud, 2017).

2. Media Pembelajaran

Satrianawati, (2018) Media pembelajaran yaitu media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fungsinya, media terbagi menjadi dua yaitu:

- 1) Media dalam pengertian luas yaitu segala sesuatu yang digunakan seseorang untuk melakukan sebuah perubahan, yang mana perubahan tersebut bertahan lama didapatkan melalui pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung.
- 2) Media dalam pengertian sempit yaitu alat atau bahan yang digunakan seorang guru dalam pembelajaran di kelas untuk menjelaskan suatu materi atau untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mencari, memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran tersebut. Proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, tentu akan memberikan dampak yang besar pada hasil belajar siswa. Maka dengan menggunakan media yang inovatif diharapkan siswa menjadi lebih berminat dalam belajar, terlebih media yang digunakan dalam pembelajaran dibuat dan dirancang semenarik mungkin tanpa menghilangkan fungsi dan tujuan utamanya.

3. Permainan Dakon

Dakon merupakan permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh semua orang, baik anak laki-laki, perempuan atau orang dewasa. Permainan Dakon juga telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb) di tahun 2019. Permainan itu terbuat dari kayu dengan panjang 50 cm, lebar 20 cm dan tebal 10 cm. Dibagian atas kayu diberi lubang 5 cm dengan diameter 3 cm di dalamnya. Jumlah lubangnya minimal ada 12 buah, dengan biji dakon berupa sawo kecil, sawo manila atau kelereng kecil (kecik). Jumlah pemain Dakon minimal berjumlah 2 orang, dimana mereka bermain secara bergilir sesuai kesepakatan bersama. (Dinas Pend., 2021).

Sejarah Dakon sendiri tidak diketahui pasti kapan munculnya. Menurut RA. Maharkesti, BA (1999/2000) dalam Laporan Penelitian Jarahnitra menyebutkan ada tiga versi. Pertama Dakon masuk kraton sejak kejayaan Majapahit, tepatnya di pemerintahan Ratu Kencana Wungu, karena ada satu cerita yang menyebutkan bahwa Ratu tersebut suka bermain dakon.

Di dalam permainan Dakon sendiri, ternyata mengandung berbagai unsur atau nilai filosofis, yakni hiburan, kejujuran dan sportivitas, strategi, penalaran, demokrasi, rasa tanggung jawab, kepatuhan, persahabatan dan keterbukaan. Dakon juga digunakan untuk meramal hasil panen pada petani zaman dulu, Selain itu fungsi lainnya untuk mengasah kecerdasan otak dan menanamkan sopan santun, karena selama permainan dilakukan dengan duduk bersila. Berlandaskan dari pendapat Pitajeng tersebut maka dakon bilangan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi FPB dan KPK karena dapat membantu siswa mencari FPB dan KPK dari dua bilangan.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2005:57).

Herman Hudojo (2005:135) menyatakan bahwa pembelajaran Matematika berarti pembelajaran tentang konsep-konsep atau struktur-struktur yang terdapat dalam bahasan yang dipelajari serta mencari hubungan-hubungan antara konsep-konsep atau struktur-struktur tersebut. Dalam pembelajaran Matematika di sekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan, metode teknik yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik maupun sosial (Erman Suherman, 2003:63). Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika dapat disimpulkan sebagai serangkaian proses kegiatan belajar yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi serta memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya dalam usaha mencapai perubahan-perubahan yang relatif konstan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan lainnya tentang Matematika.

Tujuan pembelajaran Matematika menurut Arini (2008) adalah:

- 1) Melatih cara berpikir dan menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan Matematika.
- 2) Mengembangkan aktivitas kreatif dalam memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merencanakan model Matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Matematika merupakan studi yang semestinya dikuasai setiap siswa pada setiap jenjang pendidikan. Karena matematika adalah ilmu dasar sehingga matematika memiliki peran yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu. Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Penelitian Terkait

- 1) Muhammad Hatim, Misbahul Hadi, Moch Miftachul Huda. 2019. Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FBB di Sekolah Dasar. Penelitian ini mencoba menggali potensi permainan tradisional Dakon sebagai media untuk mendorong motivasi dan pemahaman konsep siswa. Dakon diusulkan sebagai media untuk membantu siswa memahami materi secara konseptual dengan pembelajaran yang menyenangkan. Dakon Matematika (Dakota) dihadirkan sebagai salah satu media yang memudahkan siswa dalam memahami konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) di Sekolah Dasar. Dakon Matematika (Dakota) berpotensi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena selain mempelajari matematika juga mengenalkan siswa pada salah satu permainan tradisional Indonesia yang hampir ditinggalkan. Hasil penelitian ini mendorong Dakon dan permainan tradisional lainnya dalam pembelajaran matematika. Beberapa penelitian penggunaan Dakon dalam pembelajaran matematika juga menunjukkan adanya potensi penggunaan permainan Dakon Matematika dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi KPK dan FPB di tingkat Sekolah Dasar.
- 2) Vina Saviliana, Dkk. 2020. Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Dan penting bagi siswa Sekolah Dasar untuk mempelajari matematika agar dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Penulisan ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media dakota (Dakon Matematika). Penulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif dan proses analisis data lebih menekankan pada penyimpulan perbandingan tinjauan pustaka dari beberapa jurnal ilmiah. Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Dakota (Dakon Matematika) dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam aspek kognitif, selain itu dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membangun minat belajar dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Dakota (Dakon Matematika) dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar.
- 3) Rico Baskara Putra. 2021. Pengembangan Media permainan dakon Pembelajaran Kpk Dan Fpb Matematika (Dalekmatika) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dalekmatika dalam pembelajaran matematika materi Kelipatan Persekutuan terkecil dan Faktor Persekutuan terbesar di kelas IV Sekolah Dasar dan mengetahui kelayakan media DALEKMATIKA dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and development yang melalui 8 dari 10 langkah penelitian model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi, media oleh ahli materi dan ahli media, media telah layak digunakan. Setelah melakukan validasi, media diujicobakan pada siswa melalui dua tahap yakni uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Secara keseluruhan, media ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Rahmah Kumullah, Amrullah Mahmud. 2020. Pengembangan Media permainan dakon Matematika (Dakota) Pada Materi FPB dan KPK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada

Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerrakkang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Tahap penelitian ini mengacu pada tahap pengembangan menurut ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Paccerrakkang yang diduga berjumlah 12 orang sebagai sampel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Kedua analisis tersebut dilakukan secara bersamaan. Berdasarkan hasil validasi, dua ahli media pembelajaran memberikan skor rata-rata 43 (SB) dan 44 (SB) sedangkan guru kelas memberikan skor rata-rata 41 (B) dan 42 (SB). Selanjutnya untuk uji coba kelompok kecil mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan pada pretest diperoleh 58% atau sebanyak 7 siswa yang tuntas sedangkan pada posttest peningkatan ketuntasan mencapai 100% karena semua siswa tuntas dalam belajar. Kemudian minat belajar siswa juga meningkat setelah penggunaan media dakon yang telah dikembangkan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 81 yang termasuk kategori sangat baik.

- 5) Rizka Aspriliana . 2018. Pengaruh Media permainan dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Fpb Dan Kpk Siswa SDN 34 Pontianak.: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain eksperimen semu (Quasi Experimental Design), dengan desain eksperimen Nonequivalent Control Group Design. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling. Alat pengumpul data berupa lembar observasi, dokumen hasil belajar, dan tes hasil belajar siswa berupa soal essay dengan 10 soal. Berdasarkan perhitungan statistik rata-rata hasil belajar tes akhir kelas eksperimen 79,20 dan rata-rata hasil tes akhir kelas kontrol 67,68 diperoleh data tes akhir hitung 2,549 dan ttabel ($\alpha=5\%$ dan dk $32 + 33 - 2 = 64$) sebesar 1,670133, karena thitung (2,549) > ttabel (1,670133), maka H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media nomor dakon terhadap hasil belajar siswa kelas IV FPB dan KPK di SDN 34 Kota Pontianak. Dari perhitungan effect size (ES), diperoleh ES sebesar 0,583 (kriteria sedang). Artinya penggunaan media nomor dakon pada pembelajaran FPB dan KPK memberikan pengaruh sedang terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 34 Kota Pontianak.

METODE PENELITIAN

1. Subyek, Lokasi dan Waktu Penelitian

Subyek penelitian merupakan sumber data dalam penelitian terdiri dari jaringan informan untuk menjadi subyek pengumpulan data penelitian. Untuk menjangkau informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian ini dilakukan pemilihan informan atau responden. Pemilihan responden didasarkan pada beberapa pertimbangan antara lain, informan tersebut benar-benar mengetahui, berkaitan, dan atau menjadi pelaku dalam proses Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul judul “Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Tahun Pelajaran 2022/2023.”

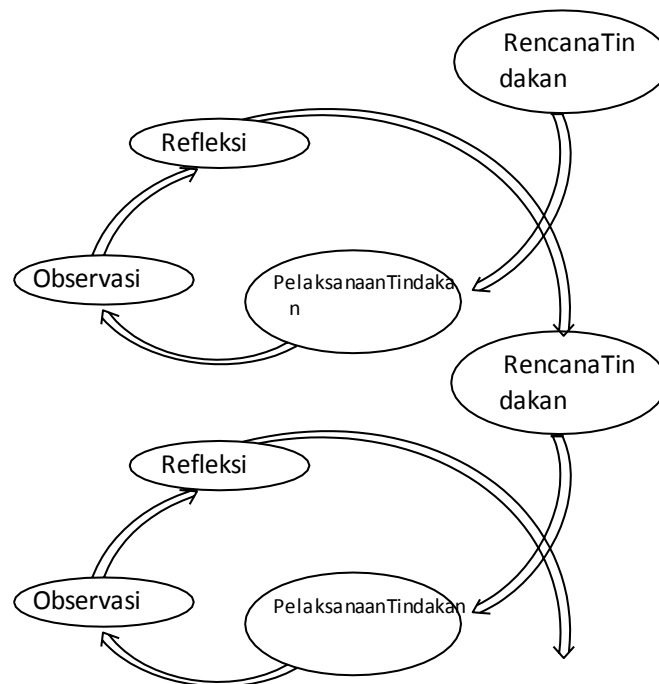
Setelah dilakukan studi pendahuluan, akhirnya dapat dipilih pihak-pihak yang menjadi subjek penulis an. Informan kunci dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A di SDN Sisir 01 Kecamatan Batu.

Penelitian ini mengambil lokasi di SDN Sisir 01 Kecamatan Batu. Moleong (2007) mengemukakan bahwa sebelum menentukan tempat penelitian terlebih dahulu penulis harus

mengadakan observasi dan penilaian lapangan. Observasi ini akan terlaksana dengan baik apabila sebelumnya penulis sudah mempunyai gambaran umum mengenai keadaan dan semua hal yang relevan dengan sasaran penelitian. Dalam penelitian ini SDN Sisir 01 Kecamatan Batu dipilih sebagai lokasi penelitian karena penulis bertugas sebagai guru kelas IVA pada sekolah tersebut.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur atau model rancangan PTK terletak pada alur pelaksanaan tindakan yang dilakukan. Alur penelitian tindakan dalam PTK ini dapat dilihat pada gambar di bawah yang diadaptasi dari Kemmis dan McTaggart.



Gambar diatas menunjukkan bahwa *pertama*, sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu penulis harus merencanakan secara seksama jenis tindakan yang akan dilaksanakan. Perencanaan tindakan PTK dilakukan bersama oleh penulis dengan siswa SDN Sisir 01 Kecamatan Batu. Melalui kegiatan perencanaan ini menghasilkan beberapa produk atau dokumen yang terdiri dari : RPP pembelajaran dan soal. *Kedua*, setelah rencana disusun secara matang, barulah tindakan itu dilakukan. Tindakan dalam penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tugas penulis sebagai pengajar di kelas.

Ketiga, bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, penulis mengamati atau melakukan tahapan observasi proses pelaksanaan tindakan itu sendiri dan akibat yang ditimbulkannya. Observasi dilakukan oleh penulis yang berkolaborasi dengan guru sejawat yang bertugas membantu pengumpulan data melalui observasi. Dalam melakukan observasi para observer menggunakan pedoman observasi yang disusun penulis dan observer secara kolaboratif.

Keempat, berdasarkan hasil pengamatan tersebut, penulis kemudian melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilaksanakan. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang dilakukan, maka rencana tindakan perlu disempurnakan lagi agar tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang apa yang telah diperbuat sebelumnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal pada siklus ke dua.

3. Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan penelitian, dan pendekatan yang digunakan serta model penelitian maka teknik untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah teknik observasi (pengamatan), wawancara, angket, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, data yang ingin diperoleh oleh penulis adalah data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai data pendukung. Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1) Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan respon dan tentang pelaksanaan dengan menggunakan model ini. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru SDN Sisir 01 Kecamatan Batu.

2) Observasi

Sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini, maka penulis melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif. Hal ini dimaksudkan agar penulis terlibat secara langsung dalam kegiatan. Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang penulis berada dari satu tempat ketempat lainnya. Disatu tempat penulis harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja.

Alasan penulis menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta penulis dapat terwujud seutuhnya apabila membaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Disamping itu peran serta penulis akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan.

Penulis berusaha untuk selalu hadir di tempat penelitian dengan maksud agar terjalin hubungan yang akrab antara penulis dengan informan dan lebih lanjut diharapkan para informan tidak ragu-ragu atau bebas memberikan informasi berkisar pada fokus penelitian. Dengan langkah tersebut diharapkan dapat terungkap data obyektif yang terjadi di lapangan.

Untuk melaksanakan observasi partisipasi aktif yang penulis lakukan, diupayakan untuk tidak mengakibatkan terganggunya aktivitas responden. Hal ini sesuai dengan yang disyaratkan oleh Banister (dikutip Idrus, 2007) menyatakan bahwa untuk mendapatkan informasi yang seoptimal mungkin disarankan untuk mengikuti kegiatan keseharian responden dalam waktu tertentu, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakan, menanyakan pertanyaan, mempelajari dokumen yang dimiliki responden. Dengan demikian dalam rangka mendapatkan data penulis secara aktif mengikuti kegiatan yang dilakukan informan.

Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang praktek pelaksanaan pembelajaran di SDN Sisir 01 Kecamatan Batu. Dalam kegiatan ini data yang diperoleh adalah: a) data tentang aktifitas guru dalam pembelajaran, b) data aktifitas siswa dalam pembelajaran. Data melalui observasi, akan digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Untuk memperoleh data hasil observasi digunakan instrument panduan observasi yang didasarkan pada pustaka pendukungnya

3) Diskusi wawancara mendalam

Selain pengamatan, untuk menjangkau data digunakan teknik wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu wawancara yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan.

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini siswa kelas IV A SDN Sisir 01 Kecamatan Batu.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan penulis kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan kepemimpinan kepala sekolah yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

Wawancara terstruktur dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai komponen yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Data penelitian ini, data juga diperoleh dari hasil diskusi dan wawancara dengan responden yang telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam melakukan wawancara, penulis menggunakan instrumen pedoman wawancara. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer dalam penelitian ini. Disamping itu untuk memperoleh data pendukung dalam upaya memperkuat hasil penelitian ini, penulis juga melakukan wawancara dengan para kolaboran dalam penelitian ini.

4) Dokumentasi

Guna melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara maka penulis menggunakan dokumentasi. Dokumen dapat mendukung kegiatan observasi yang dilaksanakan dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Mengutip pendapat Guba dan Lincoln (2001) yang menyatakan bahwa dokumen dapat digunakan untuk keperluan penelitian karena alasan-alasan yang dapat dipertanggung jawabkan seperti berikut: (1) dokumen merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong; (2) berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian; (3) berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks; (4) hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki. Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka penulis akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari

- 1) Gambaran umum sasaran penelitian.
- 2) Perencanaan tindakan yang melibatkan aktivitas penulis dan guru sebagai kolegiannya.
- 3) Pelaksanaan tindakan yang melibatkan aktivitas penulis dan guru sebagai kolegiannya, serta siswa dalam pembelajaran.
- 4) Evaluasi Pelaksanaan tindakan yang melibatkan aktivitas penulis dan guru sebagai kolegiannya, serta siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan sebagai data pendukung dokumen yang dilihat oleh penulis adalah: a) perangkat yang digunakan guru dalam pembelajaran selain

perangkat atau bahan pembelajaran dari penulis , b) Laporan hasil kerja siswa dalam pembelajaran dan, c) lembar jawaban hasil tes dari siswa.

Skor penilaian yang digunakan dalam PTK ini dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor	Interval Skor	Prosentase	Katagori
5	84 – 100	90% – 100%	Sangat Baik(SB)
4	68 – 83	70% - 89%	Baik (B)
3	52 – 67	56% - 69%	Cukup (C)
2	36 – 51	36% - 55%	Kurang (K)
1	20 – 35	20% - 35%	Sangat Kurang (SK)

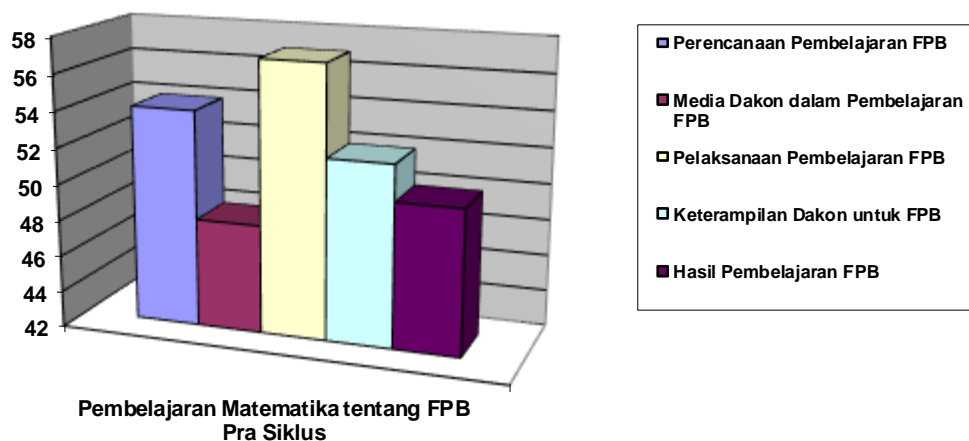
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Langkah awal pra siklus yang dilakukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Batu Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik yang yang berhubungan dengan pembelajaran Matematika . Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik Kelas IV SDN Sisir 01 Batu.. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran Matematika, khususnya tentang FPB.

. Data kuantitatif pelaksanaan pra siklus \ pembelajaran Matematika, khususnya tentang FPB disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Perencanaan Pembelajaran FPB	54	Kurang
2	Media permainan dakon dalam Pembelajaran FPB	48	Kurang
3	Pelaksanaan Pembelajaran FPB	57	Cukup
4	Keterampilan Dakon untuk FPB	52	Kurang
5	Hasil Pembelajaran FPB	50	Kurang
	Rata Rata	52,20	Kurang



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :

Skor rata rata dari semua pada siklus Berdasarkan analisis data dari data pada tabel diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran Matematika tentang FPB pada pra siklus sebesar 52,20 berada pada katagori Kurang.
- 2) Hanya ada satu aspek yang memiliki nilai cukup, yakni pelaksanaan pembelajaran FPB . Sedang aspek yang lain berada pada katagori kurang..

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kwalitatip sebagai berikut :

- 1) Sebagian peserta didik belum bisa mengetahui pentingnya hasil pembelajaran FPB dengan media permainan dakon ..
- 2) Sebagian besar peserta didik kurang menghargai numerasi dan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik belum mampu melakukan hitungan FPB dengan media permainan dakon .
- 4) Sebagian peserta didik kurang menyadari pentingnya peran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon ...
- 5) Peserta didik memiliki rasa takut dan malu untuk pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon
- 6) Hampir semua peserta didik belum memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan melalui pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
- 7) Sebagian besar peserta didik belum memiliki memiliki inisiatuf untuk melakukan pembiasaan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon ..
- 8) Peserta didik belum pernah melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon .

Berdasarkan data-data nilai dan pengamatan di atas penulis perlu melakukan beberapa perbaikan pembelajaran pada siklus 1, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran serta metode pembelajaran harus menarik minat siswa, serta pemanfaatan waktu agar lebih optimal.

2. Siklus I

Dalam siklus 1 PTK ini direncanakan dalam pertemuan pertama peserta didik terlebih dahulu belajar pembelajaran FPB dengan media permainan dakon . Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu :

- 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan.
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran nasionalisme.
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

2. Pelaksanaan Siklus I

Dalam siklus 1 PTK ini diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu :

- 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan.
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran FPB .dengan media permainan dakon .
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

3. Pelaksanaan Siklus I

Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang FPB diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

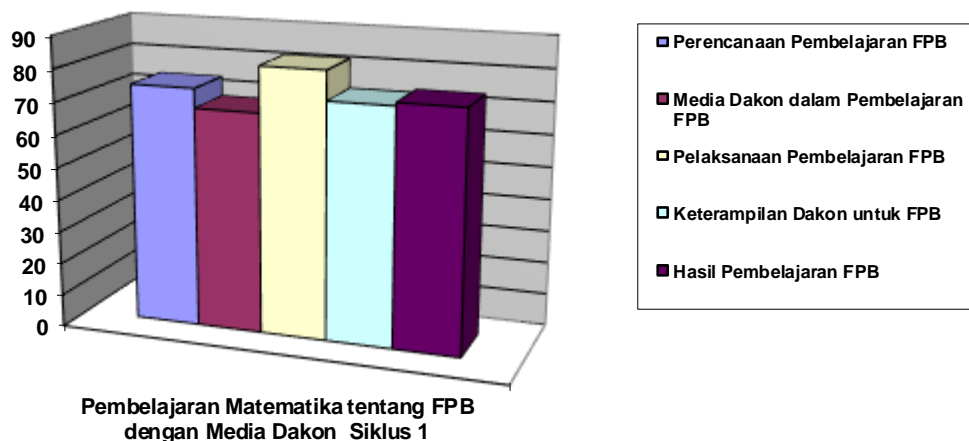
. Pertemuan pertama siklus I kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Kegiatan pembelajaran didasarkan pada Langkah dalam pembelajaran dengan media *game*, yakni :Pendahuluan, Informasi materi pembelajaran, Observasi pembelajaran , Kerja kelompok siswa dengan media permainan dakon , Presentasi hasil kerja kelompok, Evaluasi dan Refleksi .

No	Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu Pelaksanaan
	Pendahuluan	Diawali salam dan Do a, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi motivasi yang berhubungan dengan meningkatkan semangat pembelajaran FPB .	Pra siklus PTK
	Informasi materi pembelajaran	Guru menyampaikan informasi tujuan dan strategi pelaksanaan pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon.	Pra siklus PTK, dan awal siklus 1.
	Observasi pembelajaran ,	Pembelajaran dilakukan siswa secara kelompok dengan berpedoman pada tugas yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) . Peserta didik melaksanakan kegiatan dan selalu dalam monitoring guru agar terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon ...	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pertemuan pertama dan kedua.
	Kerja kelompok belajar FPB dengan	Siswa melakukan kerja kelompok dengan berpedoman pada tugas yang	Dilakukan dalam siklus 1 PTK

	media permainan dakon .	terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) . Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bermain <i>game</i> tentang FPB dengan monitoring guru ..	pertemuan ketiga.
	Melaporkan hasil kerja kelompok	Pada akhir pelaksanaan pelaksanaan kerja kelompok , maka siswa Menyusun laporan berdasar pedoman penyusunan laporan hasil kerja kelompok . Dilanjutkan dengan laporan hasil kerja kelompok .	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pertemuan ketiga.
	Evaluasi dan Refleksi	Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan oleh guru Bersama siswa sebagai refleksi untuk masukan kelanjutan dari pembelajaran matematika tentang FPB ..	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pada akhir pertemuan ketiga

Data kuantitatif pelaksanaan siklus 1 pembelajaran Matematika, khususnya tentang FPB disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Perencanaan Pembelajaran FPB	74	Cukup
2	Media permainan dakon dalam Pembelajaran FPB	68	Cukup
3	Pelaksanaan Pembelajaran FPB	82	Baik
4	Keterampilan Dakon untuk FPB	73	Cukup
5	Hasil Pembelajaran FPB	74	Cukup
	Rata Rata	74,20	Cukup



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :

Skor rata rata dari semua pada siklus Berdasarkan analisis data dari data kegiatan pembelajaran siklus 1, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran Matematika tentang FPB pada pra siklus sebesar 74,20 berada pada katagori Cukup .
- 2) Hanya ada satu aspek yang memiliki nilai Baik yakni pelaksanaan pembelajaran FPB .
Sedang aspek yang lain berada pada katagori kurang..

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada siklus 1 yang berhubungan dengan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kwalitatip sebagai berikut :

- 1) Peserta didik mulai mengetahui pentingnya hasil pembelajaran FPB dengan media permainan dakon ..
- 2) Peserta didik semakin menghargai numerasi dan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Peserta didik mulai mampu melakukan hitungan FPB dengan media permainan dakon .
- 4) Peserta didik semakin menyadari pentingnya peran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon ...
- 5) Peserta didik semakin termotivasi mengikuti pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon
- 6) Hampir semua peserta didik berusaha meningkatkan kemampuan melalui pembelajaran FPB dengan media permainan dakon ...
- 7) Peserta didik berusaha meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon .

Berdasarkan data-data nilai dan pengamatan di atas penulis perlu melakukan beberapa perbaikan pembelajaran pada siklus 2, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran serta metode pembelajaran harus menarik minat siswa, serta pemanfaatan waktu agar lebih optimal.

Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 1 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel Diagnosis Kelemahan Tindakan Siklus I

No	Diagnosis Kelemahan Siklus 1	Rekomendasi Perencanaan Siklus 2
1	Komunikasi antara peneliti dengan kolaboran dan dengan peserta didik masing perlu ditingkatkan .	Peneliti meningkatkan pemahaman tentang Teknik komunikasi dengan bahsa yang mudah dipahami peserta didik .
2	Peneliti belum mampu mengenali suasana bimbingan kelompok untuk pembelajaran Matematika	Peneliti akan lebih memperhatikan suasana dan anggota kelompok, serta memotivasi untuk pembelajaran Matematika

3	Peneliti masih kesulitan dalam memotivasi anggota kelompok dalam pembelajaran FPB dengan media permainan dakon melalui pembelajaran Matematika .	Peneliti akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam pembelajaran Matematika . pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
4	Peneliti masih perlu meningkatkan perannya dalam memberi contoh dalam pembelajaran FPB dengan media permainan dakon	Peneliti akan lebih berepran sebagai model untuk dicontoh dalam pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
5	Peneliti masih perlu menggunakan media yang kontekstual dalam pembelajaran Matematika pembelajaran FPB dengan media permainan dakon	Pembelajaran dengan menggunakan media benda benda yang kontekstual dalam pembelajaran FPB dengan media permainan dakon

Berdasarkan diagnosis kelemahan pembelajaran siklus 1 maka peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II sebagai upaya perbaikan dalam upaya meningkatkan keterampilan numerasi melalui pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon .

3. Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus 2 PTK ini dilakukan berdasarkan rekomendasi hasil refleksi dan temuan dari pelaksanaan pembelajaran siklus 1. Pada awal siklus 2 ini dilakukan perencanaan terlebih dahulu sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Seperti pada siklus 1 peserta didik akan belajar pembelajaran FPB dengan media permainan dakon . Perencanaan PTK dalam pembelajaran siklus 2 dilakukan dengan :

- 1) Membuat RPP perbaikan RPP sebelumnya sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran siklus 2..
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan untuk siklus 2 .
- 3) Menyiapkan media pendukung untuk pembelajara pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon .
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

Pelaksanaan Siklus 2

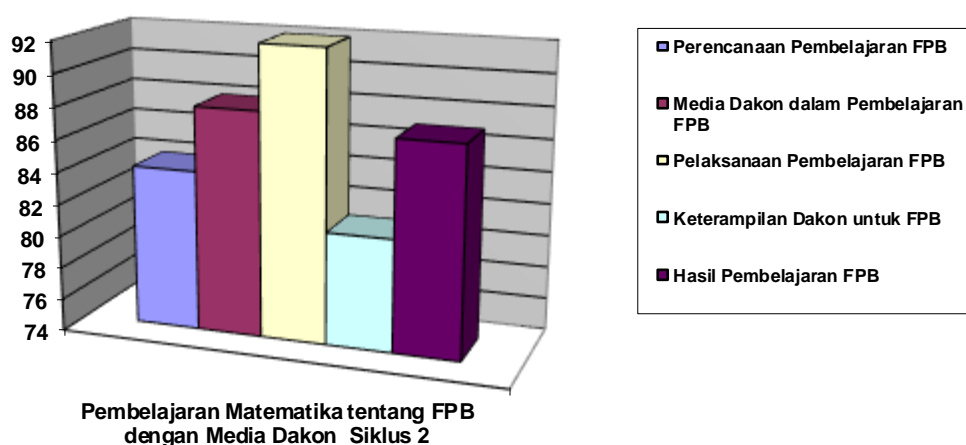
Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang pembelajaran FPB dengan media permainan dakon siklus 2 diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan,.Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

No	Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu Pelaksanaan
	Pendahuluan	Diawali salam dan Do a, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk siklus 2, memberi motivasi yang berhubungan dengan meningkatkan	Awal siklus 2

		semangat pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon .	
	Informasi materi pembelajara	Guru memberi penguatan pemahaman tentang tujuan pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon .	Kegiatan inti siklus 2.
	Observasi pembelajaran ,	Pembelajaran dilakukan siswa secara kelompok pada siklus 2 dengan berpedoman pada tugas yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) . Peserta didik melaksanakan kegiatan dan selalu dalam monitoring guru agar terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon ..	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan pertama dan kedua.
	Kerja kelompok siswa	Siswa melakukan kerja kelompok pada siklus 2 dengan berpedoman pada tugas yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) . Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bermain <i>dalam</i> pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon dengan monitoring guru ..	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan ketiga.
	Laporan hasil kerja kelompok	Pada akhir pelaksanaan pelaksanaan kerja kelompok pada siklus 2 , maka siswa Menyusun laporan berdasar pedoman penyusunan laporan hasil kerja kelompok . Dilanjutkan dengan presentasi masing masing kelompok tentang laporan hasil kerja kelompok .	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan ketiga.
	Evaluasi dan Refleksi	Evaluasi hasil pembelajaran siklus 2 dilakukan oleh guru Bersama siswa sebagai refleksi untuk masukan kelanjutan dari pembelajaran Matematika tentang FPB dengan media permainan dakon ..	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pada akhir pertemuan ketiga

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran siklus 2 pembelajaran FPB dengan media permainan dakon melalui pembelajaran Matematika disajikan sebagai berikut : khususnya tentang FPB disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Perencanaan Pembelajaran FPB	84	Baik
2	Media permainan dakon dalam Pembelajaran FPB	88	Baik
3	Pelaksanaan Pembelajaran FPB	92	Sangat Baik
4	Keterampilan Dakon untuk FPB	81	Baik
5	Hasil Pembelajaran FPB	87	Baik
	Rata Rata	86,40	Baik



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.2 diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua pada siklus 2 yang tertinggi dari aspek pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon melalui pembelajaran Matematika pada siklus 2 sebesar 86,40 berada pada katagori Baik, dan berada di atas indicator ketuntasan PTK ini.
- 2) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon melalui pembelajaran Matematika pada siklus 2 yang terendah adalah mengutamakan keterampilan dakon untuk belajar FPB dengan skor sebesar 81 yang berada pada katagori Baik. Sedang pelaksanaan pembelajaran FPB memperoleh skor tertinggi, yakni 92 dengan katagori sangat baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 yang berhubungan dengan pembelajaran FPB dengan media permainan dakon dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kwalitatif sebagai berikut :

- 1) Sebagian besar peserta didik mengetahui pentingnya pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
- 2) Sebagian besar peserta didik menghargai pembelajaran FPB dengan media permainan dakon dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik berhasil dalam pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon melalui pembelajaran Matematika .

- 4) Sebagian peserta didik semakin menyadari pentingnya peran guru dalam pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon melalui pembelajaran Matematika .
- 5) Sebagian besar peserta didik melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan semakin baik dalam pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
- 6) Sebagian kecil peserta didik semakin memiliki keberanian untuk melakukan pembelajaran Matematika dalam pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
- 7) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
- 8) Hampir semua peserta didik mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan berhasil belajar pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
- 9) Sebagian besar peserta didik mulai memiliki inisiatif untuk melakukan belajar pembelajaran FPB dengan media permainan dakon .
- 10) Sebagian besar peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan dalam pembelajaran pembelajaran FPB dengan media permainan dakon melalui pembelajaran Matematika .

Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih adabeberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 2 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

- 1) Belum semua siswa dapat aktif dalam kel/ompok untuk mengerjakan tugas dari guru tentang FPB.
- 2) Siswa masih kesulitan dalam menyampaikan laporan yang ilmiah dengan dukungan data dan sistematika yang belum maksimal.

Melalui PTK ini dapat terjadi Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Batu. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan skor aktivitas dan hasil pembelajaran dari 52,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 64,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 86,40 pada siklus 2.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang penulis telah lakukan, maka penulis memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media permainan dakon pada mata pelajaran matematika materi faktor persekutuan terbesar memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan perolehan hasil belajar yang ditunjukkan pada setiap siklusnya. PTK ini membuktikan adanya Peningkatan Kemampuan Numerasi Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Batu. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan skor aktivitas dan hasil pembelajaran dari 52,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 64,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 86,40 pada siklus 2.

Adapun perolehan hasil belajar pada pra siklus hanya ada 11 siswa dari 21 siswa atau hanya 52% yang memperoleh nilai di atas KKTP. Setelah menggunakan media permainan dakon di siklus pertama nilai perolehan cukup meningkat menjadi 13 siswa dari 21 siswa atau 62 % yang memperoleh nilai di atas KKTP. Kemudian perolehan hasil belajar pada siklus

kedua mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan kenaikannya, yang awalnya pada pra siklus hanya 11 siswa yang bisa mencapai KKTP, pada siklus kedua ini setelah dilakukan evaluasi dari siklus pertama dan dalam pembelajaran menggunakan media permainan dakon yang dapat mencapai KKTP menjadi 20 siswa dari 21 siswa kelas IVA atau 95 %.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan dakon dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa di mata pelajaran matematika materi faktor persekutuan pada siswa kelas IV A di SDN Sisir 01. Permainan dakon dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika yang menarik dan memudahkan memahami matematika bagi siswa. Penulis juga memberikan rekomendasi kepada penulis lain untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Dakon atau yang lebih familiar dengan sebutan congklak adalah permainan tradisional yang jumlah pemainnya hanya dua orang. Dakon dimainkan secara berpasangan saling berhadapan dengan papan dakon berada diantara pemain. Dakon yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan dakon pada umumnya yang digunakan sebagai alat permainan tradisional. Dakon yang digunakan merupakan hasil modifikasi yang menggabungkan permainan tradisional dakon dengan pembelajaran matematika. Penggunaan media permainan dakon dalam pembelajaran matematika.

Dakon ialah suatu media visual dalam pembelajaran matematika yang merupakan inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika. Dakon yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan dakon pada umumnya. Karena ada aturan serta cara memainkan dakon yang digabungkan dengan pembelajaran matematika dan penambahan lubang-lubang yang ada pada papan dakon. Dengan media permainan dakon diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada pokok bahasan faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Dakon yang digunakan sebagai permainan tradisional papannya terbuat dari kayu atau plastik dan memiliki 14 lubang yang saling berhadapan serta 2 lubang besar yang terdapat pada sisi kiri dan kanan sebagai tempat biji dakon pemain. Sedangkan media permainan dakon yang digunakan dalam penelitian ini dibuat dari kotak besar yang memiliki permukaan datar digunting dengan ukuran, panjang 65 cm dan lebar 50 cm kemudian dilapisi dengan kertas manila warna. Dakon ini memiliki 30 buah mangkok yang terdiri dari 3 baris. Setiap baris terdapat 10 mangkok yang ditempel dengan rapi dan sejajar menggunakan lem. Dan dibagian kiri dan kanan atas terdapat 2 mangkok sebagai tempat stick ketika bermain dakon. Mangkok yang digunakan dalam penelitian ini adalah mangkok es krim dan biji dakonnya adalah stick es krim.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan dakon adalah suatu permainan yang digunakan sebagai alat bantu belajar untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada si penerima yaitu siswa. Dengan adanya penggunaan media permainan dakon dalam proses pembelajaran matematika diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi FPB dan KPK serta membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Karena media ini dapat dilihat dan dimainkan langsung oleh siswa di depan kelas maupun di dalam kelompok belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- 1) PTK ini berhasil dalam upaya peningkatan pemahaman siswa tentang Menentukan FPB Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Batu.
- 2) Siswa aktif dalam proses pembelajaran Peningkatan Kemampuan Numerasi melalui pembelajaran Matematika Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB.
- 3) Terjadi Peningkatan Kemampuan Numerasi melalui pembelajaran Matematika Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Batu. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan skor aktivitas dan hasil pembelajaran dari 52,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 64,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 86,40 pada siklus 2.

2. Saran

- 1) Guru sebaiknya dalam pembelajaran menggunakan media yang kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep Matematika.
- 2) Penggunaan media dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang berdasar standar proses, terutama pembelajaran Matematika SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Delu, Heronimus. 2016. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tombalaka. Jurnal Online Pendidikan Sekolah Dasar, Vol.2, No.1, (<https://journal.uny.ac.id>, diakses pada 0-08-2020)
- Dinas pendidikan dan kebudayaan Jawa Tengah (<http://kebudayaan.pdkjateng.go.id/2021/06/09/dakon-permainan-tradisional-dengan-nilai-filosofis>)
- Erman Suherman, dkk. (2001). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA UPI.
- Goos, M., Geiger, V., & Dole, S. (2014). *Transforming professional practice in numeracy teaching*. In *Transforming Mathematics Instruction* (pp. 81-102). Springer, Cham.
- Hamalik, Oemar. (2005). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2005. . Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.:57).
- Hudojo, Herman. (2005). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika. Cetakan I. Malang: Universitas Negeri Malang (UM Pres).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Gerakan Literasi Nasional Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta: Tim Gerakan Literasi Nasional
- Maulidina, A. P. (2019). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Berkemampuan Tinggi Dalam Memecahkan Masalah Matematika. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.21067>
- Maulidina, 2019. Media Pembelajaran Matematika untuk Anak . Bandung : Rusda Karya
- Moleong, L.J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Hatim, Misbahul Hadi, Moch Miftachul Huda. 2019. Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FBB di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic/article/view/26221>.
- Niss, M., & Højgaard, T. 2019. Mathematical competencies revisited. *Educational Studies in Mathematics*, 102(1), 9-28
- Pitajeng. 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Jakarta: Depdiknas
- Rahmah Kumullah, Amrullah Mahmud. 2020. Pengembangan Media permainan dakon Matematika (Dakota) Pada Materi FPB dan KPK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerrakkang. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Dikdas Matappa.. <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/793>
- Rico Baskara Putra. 2021. Pengembangan Media permainan dakon Pembelajaran Kpk Dan Fpb Matematika (Dalekmatika) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 3 Tahun ke-9 2021*. Universitas Negeri Yogyakarta. <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/17758-38738-1-SM.pdf>.
- Rizka Aspriliana . 2018. Pengaruh Media permainan dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Fpb Dan Kpk Siswa SDN 34 Pontianak.: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak. 2018. <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/24429-75676576907-1-PB.pdf>.
- Satrianawati, M. P. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama. Maharkesti, 2000. Dakon Permainan Tradisional dengan Nilai Filosofis. <http://kebudayaan.pdkjateng.go.id/2021/06/09/dakon-permainan-tradisional-dengan-nilai-filosofis/>
- Vina Saviliana, Dkk. 2020. Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4(4):1160-1166. <https://www.researchgate.net/publication/348701999>.