

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA DAKON MATEMATIKA TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD**

Oleh:

**Firda Nurul Fadila
NPM. 2001031012**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

FIRDA NURUL FADILA
2001031012

Pembimbing: Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M

NOTA DINAS



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS II SD

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Anisah, M.Pd.
NIDN. 201109800607 200312 2 003

Metro, 22 Mei 2024
Pembimbing



Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd
NIDN. 2011119203

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS II SD
Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 28 Mei 2024
Pembimbing



Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd
NIDN. 2011119203

HALAMAN PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

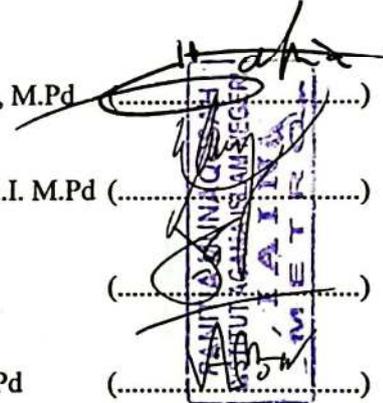
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-3302/1m.28.1/D/PP.009/07/2024

Skripsi dengan judul: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD, yang disusun oleh Firda Nurul Fadila, NPM. 2001031012, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu/05 Juni 2024.

TIM PENGUJUI

Ketua/Moderator	: Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd	(.....)
Penguji I	: Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I. M.Pd	(.....)
Penguji II	: Firma Andrian, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Ayyesha Dara Fayola, M.Pd	(.....)



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd.
NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD

Oleh:

FIRDA NURUL FADILA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar matematika pemelajar kelas II SDN 1 Gantiwarno yang rendah, dari 35 pemelajar masih ada 27 pemelajar yang belum mencapai nilai ketuntasan, kurangnya semangat belajar para pemelajar, serta pembelajar yang masih jarang menggunakan metode ataupun media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dakon matematika terhadap hasil belajar pemelajar kelas II SDN 1 Gantiwarno.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest posttest*. Sampel yang digunakan adalah seluruh pemelajar kelas II dengan jumlah 35 pemelajar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes bentuk uraian sebanyak 5 butir dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji *wilcoxon* dan uji *n-gain* ternormalisasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dakon matematika berpengaruh terhadap hasil belajar pemelajar kelas II SDN 1 Gantiwarno dapat dilihat dari pencapaian uji *Wilcoxon Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai rata-rata *pretest* 64,31 dan rata-rata *posttest* 83,34 dengan selisih sebesar 19,03 serta uji *N Gain* dengan perolehan nilai *N Gain* skor sebesar $0,765 > 0,7$ dan nilai *N Gain* Persen sebesar 76,56%. Guna penelitian lanjutan, peneliti memberikan peluang untuk melanjutkan penelitian dengan populasi dan sampel yang berbeda.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Dakon Matematika, Hasil Belajar

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firda Nurul Fadila

NPM : 2001031012

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 17 Mei 2024
Yang menyatakan,



Firda Nurul Fadila
2001031012

MOTO

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَلْبَتَنَّتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنْبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٌ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ لِمَنْ
يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

Artinya: “Perumpamaan orang-orang yang menginfakkan hartanya di jalan Allah adalah seperti (orang-orang yang menabur) sebutir biji (benih) yang menumbuhkan tujuh tangkai, pada setiap tangkai ada seratus biji. Allah melipatgandakan (pahala) bagi siapa yang Dia kehendaki. Allah Mahaluas lagi Maha Mengetahui”. (Q.S Al-Baqarah: 261)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. Percaya proses itu paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata PROSES yang kau anggap rumit”.
(Edwar Satria)

“Ini hanya tidak mudah, bukan tidak mungkin”.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi penulis kekuatan, ilmu pengetahuan, hingga sampai di titik ini. Untuk itu penulis persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Cinta pertamaku, Bapak Slamet dan pintu surgaku Mamak Suratmi, terimakasih telah menjadi penyemangat, menjadi sandaran terkuat, yang tidak henti-hentinya memberi cinta dan kasih sayang. Berkat do'a dan dukungan beliau, penulis bisa sampai di titik ini. Sehat selalu bapak, mamak, kalian adalah alasan terkuat bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini. Hiduplah lebih lama lagi, iringi setiap perjalanan hingga pencapaian penulis, izinkan penulis mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang telah kalian berikan selama ini. Semoga Allah senantiasa merestui.
2. Adikku terkasih, Firda Asyfatina Arhamiyah terimakasih telah menjadi penyemangat, juga menjadi salah satu alasan penulis menyelesaikan pendidikan ini, walaupun belum sepenuhnya menjadi kakak yang baik, setidaknya bisa menjadi motivasi mu kelak, bahwa apapun yang telah dimulai harus siap menjalaninya hingga usai.
3. Seluruh keluarga besar PGMI 2020, terkhusus kelas B&C, Teman-teman, sahabat-sahabatku yang telah menjadi bagian perjalanan hidup selama masa studi ini, terimakasih telah kebersamaan, memberi support dan mau direpotkan. Semoga kita semua diberi kelancaran hingga akhir.
4. Almamater IAIN Metro

KATA PENGANTAR

Puji syukur tak lupa penulis haturkan kehadiran Allah SWT. melimpahkan melimpahkan nikmat dan hidayah-Nya, sehingga mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD”.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Rektor IAIN Metro, Prof. Dr. Siti Nurjanah, M. Ag, PIA; Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, Dr. Zuhairi, M. Pd; Ketua Prodi PGMI, Dr. Siti Annisah, M. Pd; Sekretaris Prodi PGMI, Rahmad Ari Wibowo, M. Fil. I; dan Pembimbing Proposal, Yunita Wildaniati, M. Pd; serta Pembimbing Skripsi, Satria Nugraha Adiwijaya, M. Pd; yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN I Gantiwarno, Hernawati, S. Pd; Wali Kelas II Sari Hidayah, S. Pd; yang telah memberikan izin, waktu, dan fasilitas untuk melakukan penelitian.

Menyadari ketidaksempurnaan yang ada pada skripsi, kritik maupun saran akan diterima lapang dada oleh penulis guna memperbaiki skripsi ini sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Metro, 14 Mei 2024

Penulis,



Firda Nurul Fadila

NPM. 2001031012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
F. Penelitian Relevan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Hasil Belajar	12
1. Pengertian Hasil Belajar	12
2. Jenis-jenis Hasil Belajar	13
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	14
B. Hakikat Matematika	17
1. Pengertian Matematika	17
2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	18
3. CP, ATP Matematika Fase A.....	19

4. Materi Perkalian	21
C. Media Pembelajaran	22
1. Pengertian Media Pembelajaran	22
2. Fungsi Media Pembelajaran	23
3. Tujuan Media Pembelajaran	24
D. Media Pembelajaran Dakon Matematika	27
1. Langkah-langkah Penggunaan Media Dakon Matematika.....	28
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Dakon Matematika	29
E. Kerangka Konseptual Penelitian	30
F. Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Definisi Operasional Variabel	33
1. Variabel Terikat (Hasil Belajar).....	34
2. Variabel Bebas	34
C. Populasi dan Sampel	35
1. Populasi	35
2. Sampel	35
D. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Tes.....	36
2. Observasi (Pengamatan).....	36
3. Dokumentasi.....	37
E. Instrumen Penelitian.....	37
1. Tes.....	37
2. Lembar Observasi.....	45
F. Teknik Analisis Data	47
1. Uji Normalitas Data.....	48
2. Uji Hipotesis	49
3. Uji N-gain Ternormalisasi	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	52
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	54

3. Pengujian Hipotesis	59
B. Pembahasan	63
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	75
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil.....	4
Tabel 1. 2 Penelitian Relevan.....	9
Tabel 2. 1 CP Matematika Fase A	19
Tabel 2. 2 ATP Matematika Fase A	20
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	33
Tabel 3. 3 Kriteria Validitas Instrument Tes.....	39
Tabel 3. 4 Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Soal	39
Tabel 3. 5 Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas	40
Tabel 3. 6 Klasifikasi Daya Pembeda	42
Tabel 3. 7 Nilai Daya Beda Soal	42
Tabel 3. 8 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	43
Tabel 3. 9 Nilai Tingkat Kesukaran Soal	44
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Instrumen Tes	45
Tabel 3. 11 Lembar Observasi.....	46
Tabel 3. 12 Kriteria N-Gain Ternomalisasi	51
Tabel 4. 1 Data Nama Guru SDN 1 Gantiwarno.....	54
Tabel 4. 2 Data Siswa SDN 1 Gantiwarno.....	54
Tabel 4. 3 Hasil Pretest.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Posttest	57
Tabel 4. 5 Lembar Observasi Aktivitas Pemelajar	57
Tabel 4. 6 Uji Normalitas	60
Tabel 4. 7 Uji Wilcoxon	62
Tabel 4. 8 Uji N-Gain.....	62
Tabel 4. 9 Hasil Pretest dan Posttest	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Materi Perkalian	21
Gambar 2. 2 Media Dakon Matematika.....	28
Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual Penelitian	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data Awal Siswa (Daftar Nilai Uts Pemelajar).....	76
Lampiran 2 Outline	77
Lampiran 3 Apd (Alat Pengumpul Data)	80
Lampiran 4 Rekapitulasi Uji Instrumen Soal.....	86
Lampiran 5 Soal Pretest Dan Posttest	90
Lampiran 6 Analisis Soal Pretest	91
Lampiran 7 Analisis Hasil Posttest	92
Lampiran 8 Hasil Pretest.....	93
Lampiran 9 Hasil Posttest	94
Lampiran 10 Rekapitulasi Uji Normalitas Data.....	95
Lampiran 11 Rekapitulasi Uji Wilcoxon.....	95
Lampiran 12 Rekapitulasi Uji N-Gain Ternormalisasi	95
Lampiran 13 Lembar Observasi Pemelajar.....	96
Lampiran 14 Modul Ajar.....	100
Lampiran 15 Surat Prasurvey.....	110
Lampiran 16 Surat Balasan Pra-Survey	111
Lampiran 17 Surat Bimbingan Skripsi.....	112
Lampiran 18 Surat Izin Research.....	113
Lampiran 19 Surat Tugas	114
Lampiran 20 Surat Telah Melaksanakan Research	115
Lampiran 21 Surat Bebas Pustaka.....	116
Lampiran 22 Surat Bebas Pustaka Prodi.....	117
Lampiran 23 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	118
Lampiran 24 Dokumentasi KBM.....	122

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran yang dianggap penting adalah mata pelajaran matematika, matematika erat kaitannya dengan kehidupan manusia,¹ semua aktivitas di dunia ini berhubungan dengan transaksi yang melibatkan angka-angka dan perhitungan matematika. Banyak hal yang mengharuskan manusia untuk menggunakan konsep matematika, seperti halnya menghitung jumlah uang, waktu, panjang benda dan lainnya. Oleh karena itu, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan penting dalam bidang Pendidikan, dimulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.² Pendidikan matematika pada jenjang SD, mengutamakan para pelajar untuk mulai mengenal, memahami hingga mahir menggunakan bilangan, serta mengoperasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tujuan belajar matematika, yaitu untuk mempersiapkan pelajar agar mampu menggunakan, dan mengembangkan pola pikir matematika, baik dalam belajar matematika, maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu cara untuk melihat tercapainya tujuan belajar matematika adalah dengan melihat hasil belajar yang sudah dicapai oleh pelajar selama

¹ Asri Nurdayani Dan Dyah Rahmawati, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Smp Melalui Model Pembelajaran Think Pairs Share Pada Materi Lingkaran," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 7, No. 1 (2023): 2.

² Nasrin Nabila, "Konsep Pembelajaran Matematika Sd Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget," *Jkpd (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6, No. 1 (2021): Hal 70.

proses kegiatan belajar. Hal ini selaras dengan pendapat beberapa tokoh berikut, Menurut Djamarah dan Zain³ untuk mengetahui ketercapaian tujuan belajar dapat dilihat dari daya serap pemelajar, dalam hal ini tentu dapat dilihat melalui hasil belajar serta perilaku yang tampak pada pemelajar. Yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu pencapaian prestasi belajar pemelajar dengan ketuntasan nilai yang telah ditetapkan. K. Brahim mengatakan bahwa, hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan pemelajar dalam mempelajari suatu materi pelajaran, yang kemudian dinyatakan dengan skor yang diperoleh melalui hasil tes.⁴

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika di Sekolah Dasar cukup rendah, penyebab rendahnya hasil belajar diantara lain siswa cenderung pasif dalam pembelajaran matematika, siswa cenderung tidak menyukai pembelajaran matematika dikarenakan siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan, pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif yang mengakibatkan siswa hanya terpacu pada guru sehingga siswa tidak berusaha dalam menemukan materi sendiri. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Diana Ermawati dkk, pada tahun 2023 di kelas IV SD 1 Dersalam.⁵ Penelitian yang dilakukan oleh Mayky Verra Angelia dkk, pada

³ Supardi, "Sekolah Efektif: Konsep Dasar & Praktiknya," 2013,.

⁴ Ahmad Fadillah, "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, No. 2 (2016): 115.

⁵ Diana Ermawati Dkk., "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd 1 Dersalam," *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa (Kapasa): Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora* 3, No. 2 (2023): 88.

tahun 2023 di kelas I SD Sarirejo Semarang.⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Isa Anggia Lubis dan Ibrahim Gultom pada tahun 2022 di kelas IV SDN 04204 Sambirejo Timur.⁷ Sama halnya dengan hasil pra survey yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Gantiwarno tepatnya pada bulan November 2023 di kelas II dengan guru S, didapatkan informasi bahwa hasil belajar matematika yang rendah, karena kurangnya semangat belajar para pemelajar saat mata pelajaran matematika berlangsung. Beliau juga mengatakan jarang menggunakan media ataupun metode pembelajaran, beliau mengajar dengan menggunakan metode ceramah, terkadang juga dengan menggambarannya di papan tulis. Pada saat pembelajaran berlangsung, ada beberapa pemelajar yang kurang memperhatikan, pembelajar selalu mengingatkan pemelajar agar memperhatikan materi yang disampaikan, serta tidak membuat kegaduhan. Namun, peringatan itu hanya berlaku sesaat, kemudian mereka membuat kegaduhan kembali. Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa pemelajar, mereka mengatakan bahwa, kurang menyukai mata pelajaran matematika dikarenakan sulit, banyak rumus, serta identik dengan perhitungan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Ulangan Tengah Semester yang tercantum berikut.

⁶ Mayky Verra Angelia, Aries Tika Damayani, Dan Harto Nuroso, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas I Sd Sarirejo Semarang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 1 (2023): 5500.

⁷ Lisa Anggia Lubis dan Ibrahim Gultom, "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Materi Pecahan di SDN 104204 Sambirejo Timur TA 2022/2023," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 6550.

Tabel 1. 1
Hasil Ulangan Tengah Semester Ganjil

No.	Nilai Ketuntasan	Keterangan	Jumlah Pemelajar	Presentase
1.	<60	Belum Tuntas	27	77%
2.	≥60	Tuntas	8	23%
Jumlah			35	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika di kelas II, dari 35 pemelajar masih ada 27 pemelajar yang belum mencapai nilai ketuntasan. Fenomena tersebut menandakan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan tersebut tentunya membutuhkan solusi, tujuannya yakni agar kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut dapat berjalan dengan semestinya, sehingga dapat berdampak baik terhadap meningkatnya hasil belajar para pemelajar, salah satu solusi dari akar permasalahan yang terjadi adalah dengan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat. Peneliti mencoba memberikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sebagai salah satu alternatif penyelesaian masalah yang ada pada pembelajaran.

Vebimawarti menyatakan bahwa pemelajar yang masih duduk di bangku sekolah dasar masih berada pada masa tahap operasional konkret, yakni kemampuan proses berfikir guna mengoperasikan kaidah-kaidah logika, walaupun kaidah tersebut masih terikat dengan objek yang sifatnya masih konkret.⁸ Hal ini sejalan dengan teori Jean Piaget, ia membagi tahap

⁸ Putik Vebimawarti, "Pengembangan Media Permainan Matematika Kartu Cerdas Tangkas Bilangan Romawi," *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2019): 1.

perkembangan anak menjadi 4 tahap, salah satunya yakni tahap operasional konkret yang terjadi pada anak usia 7-11 tahun.⁹ Pada tahap ini, anak sudah bisa mengembangkan pikiran logis dengan upaya memahami lingkungan disekitarnya. Matematika merupakan pembelajaran yang abstrak, pemelajar tentu memerlukan media, guna memperjelas materi yang disampaikan oleh pembelajar, sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti para pemelajar, serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis, dan diharapkan nantinya hasil belajar para pemelajar dapat meningkat. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Audie, pada tahun 2019,¹⁰ Wahid pada tahun 2018,¹¹ dan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Koeswanti, pada tahun 2021,¹² menuliskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu pemelajar untuk menyerap materi sama dengan yang lainnya sehingga menimbulkan persepsi yang sama antar pemelajar yang satu dengan yang lainnya dan dapat meningkatkan hasil belajar pemelajar lebih maksimal.

Media yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu media dakon matematika. Media dakon matematika ini berbentuk seperti permainan tradisional yaitu congklak. Kelebihan dari media ini yaitu pemelajar menjadi lebih aktif, dapat menimbulkan motivasi dan menimbulkan keceriaan saat

⁹ Maulana Arafat Lubis dan Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI*, Pertama (Jakarta: Kencana, 2020), Hal. 38.

¹⁰ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol.2 No.1* (2019): 586.

¹¹ Abdul Wahid, "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018): 1,.

¹² Unik Kurniawati dan Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar," *Jurnal basicedu* 5, no. 2 (2021): 1046.

mempraktekkan seperti bermain dakon.¹³ Media ini dapat digunakan pada materi perkalian, dengan media tersebut diharapkan para pelajar agar bersemangat dalam proses pembelajaran, sebab mereka akan menggunakannya secara bergantian. Media ini juga dapat meningkatkan rasa keingin tahuan para pelajar, mandiri, serta bertanggung jawab.¹⁴ Permainan tradisional dakon dapat mengembangkan kecerdasan anak, yakni kecerdasan yang terkait dengan matematika-logika adalah membilang, mengenal konsep matematika dan konsep logika matematika secara sederhana.¹⁵

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Geyol Sugianta dkk, pada tahun 2023,¹⁶ Fatma Amah Adimsyah dkk, pada tahun 2023,¹⁷ dan Risnawati dkk, pada tahun 2019.¹⁸ Menuliskan bahwa, media dakon matematika memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar pelajar, menjadikan pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, serta meningkatkan keaktifan pelajar dalam belajar

¹³ Syifa Fatkhatul Karomah, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Dakon Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Karang Jengkol 03," *Jurnal Pancar* Vol. 5 No.1 (2021): 99.

¹⁴ Ana Istiani dan Yunni Arnidha, "Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Dakota Pada Pembelajaran FPB dan KPK," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 8, no. 1 (2018).

¹⁵ Abdul Wahid dan Soraya Rosna Samta, "Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untu," *Sentra Cendekia* Vol. 3 No. 2 (2022): 66.

¹⁶ Geyol Sugiyanta, Novy Trisnani, Dan Yessy Santika, "Efektivitas Media Pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar," *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 13, no. 1 (2023): 27.

¹⁷ Fatma Amah Adimsyah, Akhmad Fauzi, dan Muhamamd Husnur Rofiq, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik," *Chalim Journal of Teaching and Learning* 3, no. 1 (2023): 28.

¹⁸ Risnawati Risnawati, Ari Wibowo, dan Bahar Bahar, "Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa," *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* 15, no. 2 (2019): 125.

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan persepsi yang sama terhadap suatu benda atau peristiwa tertentu kepada pemelajar, sehingga akan menimbulkan pengalaman dan pemahaman yang sama pula. Pemanfaatan media pembelajaran akan membantu pemelajar lebih cepat menangkap materi pelajaran karena potensi indera pemelajar dapat dimaksimalkan sehingga hasil belajar pemelajar dapat ditingkatkan kearah yang lebih baik. Penggunaan desain dan perencanaan yang baik, diharapkan Media Pembelajaran Dakon Matematika dapat meningkatkan hasil belajar pemelajar KLS II di SD Negeri 1 Gantiwarno terutama pada materi perkalian.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar matematika yang masih rendah.
2. Kurangnya semangat belajar para pemelajar.
3. Konsentrasi pemelajar yang sulit difokuskan.
4. Penggunaan Media dan Metode pembelajaran yang belum optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini lebih fokus, maka peneliti memberikan Batasan masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu tentang pengaruh media pembelajaran dakon matematika terhadap hasil belajar kognitif matematika aspek C2 dan C3 pada materi perkalian. Adapun alasan peneliti memilih aspek C2 dan C3 pada penelitian

ini karena untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan CP dan ATP di kelas II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah peneliti paparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, “Apakah Media Pembelajaran Dakon Matematika dapat berpengaruh terhadap Hasil Belajar Pemelajar di Kelas II SD Negeri 1 Gantiwarno?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dakon matematika terhadap hasil belajar matematika di kelas II SD Negeri 1 Gantiwarno.

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Meningkatkan hasil belajar matematika kelas II.
 - b. Dapat memberikan kontribusi kepada pembelajar untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan.
2. Manfaat praktis
 - a. Manfaat Bagi Pemelajar

Penggunaan media pembelajaran dakon matematika akan membuat pemelajar termotivasi dalam belajar, memiliki pengalaman berperan aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena dengan adanya

media dakon matematika ini pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

b. Manfaat Bagi Pembelajar

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pembelajar dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kesulitan sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta bermakna.

F. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan penelitian yang akan dilaksanakan, seperti penelitian yang dilakukan oleh:

Tabel 1. 2
Penelitian Relevan

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	Novy Trisnani dan Elok Fariha Sari	Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian	Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. hasil dari penelitian ini adalah Model Realistic Mathematics berbantuan media dakon dapat memperbaiki proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar pemelajar dapat meningkat. ¹⁹
2.	N.L. Puspa Handayani	Dakota (Dakon Matematika) sebagai	Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022 di SD Negeri

¹⁹ Novi Trisniani dan Elok Fariha Sari, "Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian," *Novy Trisnani dan Elok Fariha Sari, "Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian," Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* Vol.11 no.2 (2021): 173.

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
	dkk	Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas III SD	01 Tegal Jadi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media dakota untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah efektif digunakan untuk pemelajar kelas III Sekolah Dasar. ²⁰
3.	Fatma Amah Adimsyah dkk	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik,	Penelitian ini dilakukan pada tahun 2023 Hasil analisis data bahwa hasil belajar pemelajar meningkat. Sehingga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran dakon matematika terhadap hasil belajar pemelajar kelas II. ²¹

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Ketiga penelitian ini masing-masing peneliti ingin meliputi seputar penggunaan media pembelajaran, yang disoroti adalah penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika serta hasil belajar pemelajar pada mata pelajaran matematika. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian yang dilakukan oleh Novy Trisnani dan Elok Fariha Sari lebih menekankan pada kemampuan operasi hitung perkalian, penelitian yang dilakukan oleh N.L. Puspa Handayani dkk lebih menekankan pada pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fatma Amah Adimsyah dkk menekankan pada hasil belajar

²⁰ Ni Luh Puspa Handayani, I Made Suarjana, dan Kadek Yudiana, "Dakota (Dakon Matematika) sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas III SD," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* Vol.4 No.5 (2022): 5065.

²¹ Adimsyah, Fauzi, dan Rofiq, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik."

namun materi satuan berat. Sedangkan perbedaan lainnya antara penelitian yang sedang dilakukan peneliti dengan peneliti sebelumnya yakni pengambilan sampel pada kelas yang berbeda, jenis penelitian yang berbeda, dan lokasi penelitian yang berbeda, materi yang digunakan pada penelitian ini juga berbeda, pada penelitian ini peneliti lebih menekankan pada hasil belajar aspek Kognitif C2 dan C3.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, terbukti bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar pemelajar, dengan menerapkan media pembelajaran hasil belajar pemelajar menjadi lebih baik. Hal ini yang menjadi acuan peneliti untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam matematika terhadap hasil belajar matematika di SD Negeri 1 Gantiwarno.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Rahman mengungkapkan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh pemelajar setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.²² Menurut Nurrita hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada pemelajar berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri pemelajar dengan adanya perubahan tingkah laku.²³ Sedangkan menurut Khasanah hasil belajar para pemelajar akan mengarah pada tiga ranah yakni kognitif, afektif dan juga psikomotor. Peningkatan hasil belajar merupakan bukti keberhasilan, yang dicapai pemelajar dari hasil belajarnya.²⁴

Salah satu kemampuan pemelajar yang perlu diperhatikan yakni kemampuan kognitif. Aspek kognitif berfokus pada kemampuan berfikir

²² Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022, 298.

²³ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): 171.

²⁴ Lailu Khasanah, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD," *Jurnal Elementaria Edukasia* 4, no. 1 (2021): 16.

yang mencakup kemampuan intelektual seperti mengingat, hingga kemampuan memecahkan masalah yang menuntut pemelajar untuk menghubungkan serta menggabungkan berbagai ide, gagasan, teknik atau strategi yang telah mereka pelajari sebagai alternatif pemecahan masalah.²⁵

Berdasarkan beberapa pendapat terkait hasil belajar maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan skor yang diperoleh pemelajar setelah mengikuti pembelajaran dan perubahan tingkah laku atau perbuatan menjadi lebih baik, yang pada umumnya hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil penilaian atau pengukuran hasil belajar.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, tujuan pembelajaran harus selalu mengacu pada tiga domain atau ranah: domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Metode ini dikenal sebagai taksonomi.²⁶

- a. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan berfikir/akal/otak. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam kategori, dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Kategori ini dianggap bersifat hirarkis, yang berarti apabila tujuan pada level yang lebih rendah dikuasai, tujuan pada level yang lebih tinggi dapat dicapai. Bloom mengelompokkan ranah kognitif ke

²⁵ Novi Satria Pradja dan Husna Latif, "Pengaruh Penggunaan Media Bagan Tangga Satuan Panjang Terhadap Motivasi Belajar Dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 1 Winduhaji)," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 15, no. 02 (2018): 62.

²⁶ Arief Aulia Rahmah dan Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran* (Ponorogo, Indonesia: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 92.

dalam enam kategori diantaranya adalah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.

b. Afektif

Ranah afektif melibatkan sikap dan nilai seseorang. Istilah "sikap" mengacu pada bidang psikologi yang berkaitan dengan persepsi dan tingkah laku. Dalam bahasa Inggris, sikap disebut attitude.²⁷ Domain afektif terdiri dari beberapa tingkatan diantaranya adalah Pengenalan (*receiving*), pemberian respons (*responding*), penghargaan terhadap nilai (*valuing*). Pengorganisasian (*organization*) dan pengamalan (*characterization*).

c. Psikomotorik

Dave mendefinisikan psikomotorik sebagai: (a) imitasi, (b) manipulasi, (c) ketepatan, (d) artikulasi, dan (e) naturalisasi.²⁸

Perlu diketahui bahwa hasil belajar bukan hanya aspek kognitif saja atau skor yang diterima pemelajar saat mengerjakan tugas, tetapi juga memperhatikan perubahan pada aspek afektif dan psikomotornya. Namun, pada penelitian ini akan berfokus pada hasil belajar dengan aspek kognitif.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pemelajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.²⁹

²⁷ *Ibid.*,95

²⁸ *Ibid.*,101

a. Faktor Internal

Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri pemelajar, diantaranya adalah faktor fisiologi (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Factor internal meliputi: 1) Bakat, Bakat adalah kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau dilatih. 2) Minat, Minat belajar merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. 3) Motivasi, motivasi merupakan serangkaian usaha untuk untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal yang penting dan harus dimiliki oleh setiap pemelajar agar mereka dapat semangat dalam belajar. 4) Cara belajar, cara belajar adalah perilaku individu pemelajar yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh pemelajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri pemelajar. Faktor eksternal tersebut: 1) faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah adalah faktor yang berkaitan dengan cara mengajar pembelajar di dalam kelas, fasilitas yang digunakan untuk mengajar dikelas, kondisi lingkungan sekolah dan lainnya. 2) Faktor lingkungan keluarga, faktor keluarga adalah faktor yang dipengaruhi

²⁹ Luciana Zita Retno Hapsari dan Firosalia Kristin, "Meta Analisis Penerapan Metode Inkuri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD," *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol.2 No.2 (Juli 2021): 657.

oleh keadaan keluarga, dimana didalamnya meliputi bagaimana cara orang tua mendidik anak, bagaimana kondisi ekonomi anak tersebut dan yang lainnya. 3) Faktor lingkungan masyarakat, faktor masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Lingkungan yang baik akan memberikan dampak baik terhadap hasil belajar. Sebaliknya, lingkungan yang kurang baik akan menimbulkan dampak yang kurang baik untuk hasil belajar pemelajar tersebut.

Menurut Syah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni Faktor internal (faktor dari dalam pemelajar), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani pemelajar, Faktor eksternal (faktor dari luar pemelajar), yakni kondisi lingkungan disekitar pemelajar, Faktor pendekatan belajar (approach learning), yakni jenis upaya belajar pemelajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan pemelajar untuk melakukan kegiatan pembelajaran.³⁰

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi 2 macam yakni faktor yang berpengaruh dari dalam diri pembelajar itu sendiri dan juga faktor yang berpengaruh dari luar diri pemelajar, seperti lingkungan sekitar dll.

³⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Depok: Rajawali Pers, 2017), 145.

B. Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematike* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Berdasarkan asal kata, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).³¹

Russeffendi ET menyatakan bahwa matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi, matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran.³² Menurut Ulfa Matematika dapat memberikan kemampuan untuk berfikir logis dalam memecahkan masalah, memberikan keterampilan tinggi dalam berfikir kritis, sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah, matematika juga memiliki hasil atau nilai akhir yang valid sama halnya yang dikatakan oleh Sinaga dkk mereka mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang kebenarannya mutlak, tidak dapat direvisi, juga yang dikatakan oleh Susdarwono bahwa

³¹ Arifin Muslim, "Hakikat Matematika dan Pembelajaran Matematika SD," *Bandung: UPI Pers*, 2017, 3.

³² Nur Rahmah, "Hakikat pendidikan matematika," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2013): 2.

Salah satu sebab utama dari kesulitan memahami matematika ialah karena sifatnya yang abstrak.³³

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang abstrak yang kebenarannya bersifat mutlak sehingga tidak dapat direvisi serta lebih menekankan pada kegiatan penalaran.

2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Tujuan pembelajaran matematika di SD/MI berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar isi satuan mata pelajaran matematika bertujuan agar pemelajar memiliki kemampuan sebagai berikut.³⁴

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, pandai menyelesaikan permasalahan (menjadi *problem solver*). Hal ini dapat dicapai

³³ Nyoman Gita Nyoman, "Pentingnya Filsafat Dalam Matematika Bagi Mahasiswa Pendidikan Matematika," *Journal Of Arts And Education* 2, No. 1 (2022): 21.

³⁴ "Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Satuan mata pelajaran matematika - Penelusuran Google," diakses 27 November 2023

apabila dalam menerapkan prinsip pembelajaran matematika dua arah. Anak-anak akan dapat menguasai konsep-konsep matematika dengan baik.

- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yang meliputi rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

3. CP, ATP Matematika Fase A

- a. Capaian Pembelajaran Matematika

Tabel 2. 1
CP Matematika Fase A

Elemen	Capaian Pembelajaran
Bilangan	<p>Bilangan Pada akhir fase A, pemelajar menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (number sense) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan.</p> <p>Pemelajar dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.</p> <p>Pemelajar menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat.</p>
Aljabar	<p>Aljabar Pada akhir Fase A, pemelajar dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar</p> <p>Contoh: Pemelajar dapat mengenali, meniru, dan melanjutkan pola bukan bilangan (misalnya, gambar, warna, suara).</p>
Pengukuran	<p>Pengukuran Pada akhir Fase A, pemelajar dapat membandingkan panjang dan berat benda secara langsung, dan membandingkan durasi waktu. Mereka dapat mengukur dan</p>

Elemen	Capaian Pembelajaran
	mengestimasi panjang benda menggunakan satuan tidak baku.
Geometri	Geometri Pada akhir Fase A, pemelajar dapat mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak). Pemelajar juga dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain (kanan, kiri, depan belakang).
Analisis Data dan Peluang	Pada akhir fase A, pemelajar dapat mengurutkan, menyortir, mengelompokkan, membandingkan, dan menyajikan data dari banyak benda dengan menggunakan turus dan piktogram paling banyak 4 kategori

b. Alur Tujuan Pembelajaran Matematika

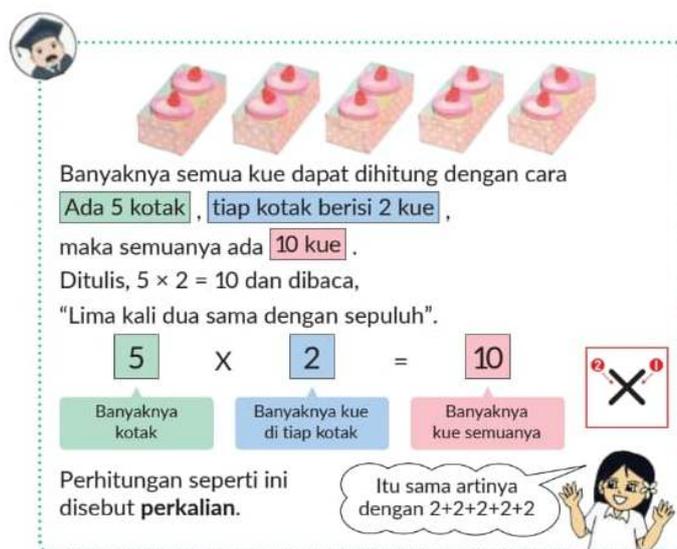
Tabel 2. 2 ATP Matematika Fase A

Elemen	Lingkup Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Alokasi Waktu
Bilangan	Operasi Hitung Bilangan (Penjumlahan dan Pengurangan)	2.1.10 Memahami hubungan antara operasional bilangan. (Hubungan penjumlahan dengan perkalian, yakni perkalian adalah penjumlahan berulang, Hubungan pengurangan dengan pembagian, yakni pembagian adalah pengurangan berulang.	Menunjukkan arti perkalian bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang	8 JP

Elemen	Lingkup Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Alokasi Waktu
		2.1.11 Melaksanakan perkalian dan pembagian dua bilangan cacah sampai dengan 10	Menghitung perkalian dua bilangan cacah.	

4. Materi Perkalian

Materi yang akan dipelajari dalam penelitian ini adalah materi perkalian yang akan diajarkan di kelas II SD/MI. Pada materi ini pembahasannya mencakup perkalian, perkalian adalah penjumlahan berulang, artinya pengulangan penjumlahan dengan nilai yang sama. Seperti contoh 3×4 artinya pengulangan bilangan 4 sebanyak 3 kali $4 + 4 + 4 = 12$



Gambar 2. 1
Materi Perkalian

C. Media Pembelajaran

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan karena agar pemelajar tidak cenderung bosan dan agar proses pembelajaran pun tidak monoton dan terlalu normatif serta tidak menghambat proses *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar.³⁵

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan kata jamak dari kata *medium*. Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar.³⁶ Muhammad Ahsan mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pembelajar kepada penerima informasi atau pemelajar yang bertujuan untuk menstimulus para pemelajar agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.³⁷ Musfiqon mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pembelajar dan pemelajar dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.³⁸

³⁵ Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," 587.

³⁶ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, Cetakan 1 (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), 130.

³⁷ Muhammad Hasan Dkk., "Media Pembelajaran" (Tahta Media Group, 2021), 27.

³⁸ Musfiqon, *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar* (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2012).

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang telah dirancang guna menjadi sarana perantara ilmu atau informasi antara pembelajar dan pemelajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran serta menjadikan situasi pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang berbeda;
- b. media memungkinkan adanya interaksi langsung antara pemelajar dengan lingkungan;
- c. media menghasilkan keseragaman pengamatan;
- d. media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realitis;
- e. media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru;
- f. media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang pemelajar belajar; dan
- g. media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.³⁹

³⁹ Umi Fariyah, "Media Pembelajaran Matematika" (Lintas Nalar CV, 2021), 34.

Menurut Ramli fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga.

- a. Membantu pembelajar dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pembelajar dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar;
- b. membantu para pemelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan dapat membantu para pemelajar untuk mempercepat pemahaman;
- c. memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan.⁴⁰

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran dapat membantu menyeragamkan pemahaman para pemelajar, meningkatkan interaksi antara pemelajar dan pembelajar, meningkatkan motivasi, meningkatkan pengalaman belajar, mempercepat pemahaman mulai dari yang konkrit hingga yang abstrak serta dapat meningkatkan hasil belajar para pemelajar.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran matematika yaitu:

- a. Memberikan kemampuan berpikir matematika secara kreatif. Bagi sebagian pemelajar, matematika tampak seperti suatu sistem yang

⁴⁰ Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 2-3.

- kaku, yang hanya berisi simbol-simbol dan sekumpulan dalil-dalil untuk dipecahkan. Padahal sesungguhnya matematika berhubungan untuk pengembangan kreativitas;
- b. mengembangkan sikap yang menguntungkan ke arah berpikir matematika. Suasana pembelajaran matematika di kelas haruslah sedemikian rupa, sehingga para pemelajar dapat menyukai pelajaran tersebut.;
 - c. menunjang matematika di luar kelas, yang menunjukkan penerapan matematika dalam keadaan sebenarnya. Pemelajar dapat menghubungkan pengalaman belajarnya dengan pengalaman-pengalaman dalam kehidupan sehari-hari;
 - d. memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi. Dengan media pembelajaran diharapkan mereka lebih memperoleh pengalaman-pengalaman yang baru dan menyenangkan, sehingga mereka dapat menghubungkan dengan matematika yang bersifat abstrak.⁴¹

Tujuan penggunaan media pembelajaran juga berfungsi sebagai berikut.

- a. Menyampaikan informasi, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menjembatani proses transfer dari pengirim pesan kepada penerima, dalam konteks pembelajaran tentunya untuk

⁴¹ Sukayati Agus Suharjana, *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran Di SD* (Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika, 2009), 7–11.

- perantara penyampaian ilmu atau materi antara pembelajar kepada pemelajar;
- b. memotivasi, salah satu hal yang mampu memotivasi pemelajar adalah penggunaan media pembelajaran, dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi tentu akan memudahkan penyerapan informasi serta meminimalisir kejenuhan dalam proses pembelajaran;
 - c. menciptakan aktivitas belajar, media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menciptakan *learning experience* yang menarik, menyenangkan, bahkan beragam. Jika media tersebut dirancang secara interaktif sehingga pemelajar tidak hanya menggunakannya sebagai sumber informasi, namun pemelajar mampu melakukan aktivitas dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.⁴²

Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan.

- a. Memberikan kemudahan kepada pemelajar untuk lebih memahami konsep, prinsip serta keterampilan tertentu melalui penggunaan media yang tepat;
- b. memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih menarik minat dan motivasi pemelajar;
- c. menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi, agar pemelajar tertarik menggunakan media tersebut;

⁴² Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran*, Cet.1 (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 12–15.

- d. menciptakan suasana belajar yang berkesan;
- e. memperjelas informasi atau materi pelajaran.⁴³

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah meningkatkan interaksi antara pemelajar dan pembelajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

D. Media Pembelajaran Dakon Matematika

Media dakon matematika merupakan media pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu dakon.⁴⁴ Pengertian media pembelajaran dakon matematika menurut Linguistika dakon matematika merupakan media pembelajaran yang merupakan hasil dari modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu congklak.⁴⁵ Sedangkan menurut Legowo permainan dakon dapat membantu dan mempermudah pemelajar dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan karena mengandung unsur permainan.⁴⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dakon matematika adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu pemelajar dalam memahami materi pelajaran matematika serta dapat memberi kesenangan karena mengandung unsur permainan.

⁴³ Ani Daniyati dkk., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 286.

⁴⁴ Nor Asyriah, Siti Munawarah, dan Noor Fitriah, "Pengaruh Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Penjumlahan," *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2022): 412.

⁴⁵ Risnawati, Wibowo, dan Bahar, "Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa," 119.

⁴⁶ Astutik Sulaiman, "Penerapan media permainan dakon dalam peningkatan hasil belajar berhitung siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya" (PhD Thesis, State University of Surabaya, 2013), 2, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2031/1246>.



Gambar 2. 2
Media Dakon Matematika

1. Langkah-langkah Penggunaan Media Dakon Matematika

- a. Pembelajar menjelaskan terlebih dahulu konsep dari perkalian, perkalian merupakan penjumlahan yang berulang, artinya adalah pengulangan penjumlahan dengan nilai yang sama, seperti contoh $5 \times 3 =$ artinya disini pengulangan penjumlahan 3 sebanyak 5 kali ($3 + 3 + 3 + 3 + 3$).
- b. Jika pemelajar sudah mulai mengerti konsep perkalian, selanjutnya pendidik mencoba mempraktikannya dengan media dakon matematika.
- c. Seperti misal terdapat soal 6×5 .
- d. Pertama, kita siapkan media dakon matematika.⁴⁷
- e. Siapkan lubang pada dakon matematika sebanyak 6.

⁴⁷ Ririn Monica, "Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB Dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep Fpb Dan Kpk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*, 2018, 8,.

- f. Kemudian kita isi 6 lubang tersebut dengan isian dakon, masing-masing lubang kita isi sebanyak 5 buah.
- g. Kemudian kita jumlahkan
- h. $5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = 30$. Diperoleh hasil 30, jadi 6×5 adalah 30
- i. Bentuk soal juga dapat di ganti dengan soal cerita.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Dakon Matematika

a. Kelebihan

- 1) Dapat menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi.
- 2) Meningkatkan rasa ingin tahu pemelajar.
- 3) Menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna.
- 4) Dapat digunakan berulang kali.
- 5) Awet dan tahan lama.

b. Kekurangan

- 1) Banyak waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan media.
- 2) Perlu kesediaan biaya.
- 3) Sulit diperlihatkan di kelas dengan kuantitas pemelajar yang banyak.⁴⁸

c. Spesifikasi Media Dakon Matematika

- 1) Terbuat dari kayu.
- 2) Terdiri dari 16 lubang.
- 3) Diisi dengan kerrang-kerang kecil.
- 4) Berukuran 60 cm.⁴⁹

⁴⁸ Ana Istiani dan Yunni Arnidha, "Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Dakota Pada Pembelajaran FPB dan KPK," *Jurnal Publikasi Pendidikan* 8, no. 1 (2018): 67.

E. Kerangka Konseptual Penelitian

Media pembelajaran dalam pembelajaran matematika dapat mengubah pandangan pelajar mengenai matematika yang selama ini terkesan sebagai pelajaran yang menakutkan dan tidak menyenangkan. Melalui media pembelajaran dalam matematika ini dapat menyeragamkan pemahaman, dapat menghidupkan suasana belajar menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Pelajar melakukan uji coba secara langsung dalam pembelajaran sehingga mereka tidak mudah lupa dan dapat memahami materi tersebut. Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam matematika dalam pembelajaran matematika ini dapat meningkatkan hasil belajar pelajar, karena dapat memecahkan soal atau permasalahan secara langsung dengan bantuan media tersebut sehingga dapat membantu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

⁴⁹ Novi Mulyani, *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia* (Diva Press, 2016), 66–67.



Gambar 2. 3
Kerangka Konseptual Penelitian

F. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah.

Ha: Media pembelajaran dakon matematika dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 1 Gantiwarno.

Ho: Media pembelajaran dakon matematika tidak dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 1 Gantiwarno.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, penelitian eksperimen adalah penelitian yang memiliki dua variabel yakni *dependent* dan *independent* yang kemudian perlu menghasilkan data dengan cara pemberian perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian yang akan diteliti.⁵⁰

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh penggunaan media dakon matematika terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas II SDN 1 Gantiwarno. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, maka semua gejala yang diamati diukur dan diubah dalam bentuk angka, sehingga dimungkinkan digunakannya teknik analisis statistik.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre Eksperimen*, yaitu menggunakan satu kelas. Dikatakan *Pre eksperimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Eksperimen ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependent*. Jadi hasil eksperimennya yaitu variabel *dependent* bukan

⁵⁰ Ahmad Jaedun, Metodologi Penelitian Eksperimen (Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY Ka. Puslit Dikdasmen, Lemlit UNY, 2011), 5

semata-mata dipengaruhi oleh *variabel independen*.⁵¹ Adapun desain penelitian yang digunakan adalah desain *One Group Pretest Posttest*.⁵²

Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak dua kali yakni pada saat sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen, observasi yang dilakukan sebelum adanya eksperimen disebut *pretest* (O1), sedangkan observasi yang dilakukan setelah adanya eksperimen disebut *posttest* (O2). Adapun perbedaan antara *Pretest* dengan *Posttest* diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen yang telah diberikan peneliti.

Tabel 3. 1
Desain Penelitian

Subjek	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O1	Treatment	O2

<p>Keterangan: X: <i>Treatment</i>/Perlakuan O1: <i>Pretest</i> O2: <i>Posttest</i></p>

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (observasi).⁵³ Variabel dapat dirumuskan sebagai variasi dari sesuatu yang menjadi gejala penelitian. Gejala penelitian yang dimaksud adalah sasaran belajar.⁵⁴ Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel diantaranya adalah:

⁵¹ Andi Ibrahim dkk., *Metodologi Penelitian*, Cet 1 (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018), 60.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 110.

⁵³ Mohammad Nazir, "Metode Penelitian, Cetakan Ke Tujuh," *Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia*, 2011, 126.

⁵⁴ Sangkot Nasution, "Variabel Penelitian," *Jurnal Raudhah* 5, No. 2 (2017): Hal. 1.

1. Variabel Terikat (Hasil Belajar)

Variabel terikat adalah “faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya variabel bebas, yaitu faktor yang muncul atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti”.⁵⁵ Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar pemelajar pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar selama mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika, dan untuk mendapatkan data hasil belajar tersebut maka digunakan tes hasil belajar sebanyak 5 soal bentuk uraian. Indikator hasil belajar yang dipakai dalam penelitian ini adalah aspek kognitif berupa memahami (C2) dan menerapkan (C3) dengan indicator, menunjukkan arti perkalian bahwa perkalian adalah penjumlahan berulang dan menghitung perkalian dua bilangan cacah.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah “variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati”.⁵⁶ Dalam hal ini yang menjadi variable bebas adalah media pembelajaran dakon matematika.

⁵⁵ Nazir, “Metode Penelitian, Cetakan Ke Tujuh,” 141.

⁵⁶ Setyosari Punaji, “Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan,” *Jakarta: Kencana*, 2010, 141.

Media pembelajaran dalam matematika yang digunakan dapat menyajikan informasi dan dapat memaparkan proses penyelesaian masalah dengan menyenangkan. Media dalam matematika merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dan meningkatkan pemahaman serta keingintahuan pelajar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik.⁵⁷ Populasi yang akan digunakan oleh peneliti adalah seluruh pelajar kelas II SD Negeri 1 Gantiwarno yang berjumlah 35 orang.

2. Sampel

Pada penelitian ini Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Teknik sampel jenuh yaitu semua populasi yang digunakan bertindak sebagai sampel dikarenakan penelitian ini hanya menggunakan satu kelas untuk mengukur hasil belajar yakni melalui *pretest* dan *posttest one group design*. Sampel yang diambil oleh peneliti adalah 1 kelas yakni kelas II dengan jumlah 35 pelajar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hasil dari kombinasi teknik dengan metode selama kegiatan penelitian dimana instrumen dari peneliti

⁵⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, "Strategi belajar mengajar," *Jakarta: Rineka Cipta* 46 (2006): Hal. 80.

telah melalui uji validitas serta tingkat reliabilitasnya. Keberadaan data akan memudahkan peneliti pada proses analisis dan penarikan kesimpulannya.⁵⁸ Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada pemelajar untuk mendapat jawaban dari pemelajar dalam bentuk tulisan (tes tulis). Tes akan diberikan kepada sampel sebelum dan setelah menerima materi pelajaran dengan penggunaan media pembelajaran dalam matematika.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat kemampuan awal sampel (sebelum diberi *treatment*) dan setelah mempelajari materi dengan pemberian *treatment*, sampel akan diberikan *pretest* dan *posttest* yang mana hasil dari keduanya akan dihitung untuk menguji hipotesis pada penelitian ini untuk mendapatkan pembuktiannya. Dalam penelitian ini baik soal *pretest* maupun *posttest* peneliti menggunakan jenis tes soal uraian dengan jumlah 5 butir.

2. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, data-data tersebut dapat diamati oleh peneliti. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan

⁵⁸ Hidayat, Anwar, *Pengertian Simple Random Sampling, Jenis dan Contoh.*, 2018.

peneliti menggunakan pancaindera.⁵⁹ Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.⁶⁰

Dalam penelitian kali ini akan menggunakan *Participant Observation*. Hal ini dikarenakan teknik observasi pada penelitian kali ini peneliti akan terlibat didalam objek yang akan diamati yakni sebagai pengajar. Peneliti akan mengamati aktivitas pemelajar terhadap pembelajaran dengan menggunakan media dakon matematika.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁶¹ Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data atau dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini seperti Sejarah, visi misi sekolah, data pembelajar dan pemelajar, data hasil belajar dan sebagainya.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

1. Tes

⁵⁹ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Kedua (Jakarta: Kencana, 2018), 133–34.

⁶⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D," *CV. Alfabeta, Bandung*, 2018, Hal. 145.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), Hal. 329.

Instrumen yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah dengan membuat soal terkait dengan materi pelajaran matematika yang diteliti. Uji coba tes instrument dilakukan untuk mengetahui validitas butir soal dan realibilitas soal.

a. Validitas

Validitas ini digunakan untuk mengukur seberapa validkah soal yang akan diberikan kepada pemelajar. Dalam uji validitas tes menggunakan taraf signifikasi sebesar dan derajat kebebasan (*degree off freedom*) adalah $df = N - 2$. Jika rhitung maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Sedangkan jika rhitung maka butir soal tersebut tidak valid. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2} \sqrt{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Validitas suatu soal

N = Jumlah responden

X = nilai awal pemelajar sebelum pemberian perlakuan

Y = nilai akhir pemelajar setelah pemberian perlakuan

Pada penelitian ini uji validitas dihitung dengan menggunakan *software IBM SPSS Statistic 24* langkah-langkahnya

sebagai berikut. Klik *analyze* >> *corralate* >> *brivariate* >> *ok*.

Kriteria validitas instrument tes dinyatakan dalam tabel berikut.⁶²

Tabel 3. 2
Kriteria Validitas Instrument Tes

Nilai	Kriteria
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Cukup
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

Butir soal yang akan digunakan dalam penelitian hanyalah soal yang valid. Berikut tabel hasil pengujian validitas soal.

Tabel 3. 3
Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Soal

Butir Soal	r tabel	r hitung	Kriteria	Keterangan
1	0,5760	0,00	Sangat rendah	Tidak valid
2		-,026	Sangat rendah	Tidak valid
3		0,772	Tinggi	Valid
4		0,593	Cukup	Valid
5		0,00	Sangat rendah	Tidak valid
6		0,698	Tinggi	Valid
7		0,897	Sangat tinggi	Valid
8		0,682	Tinggi	Valid
9		0,882	Sangat tinggi	Valid
10		0,897	Sangat tinggi	Valid
11		0,665	Tinggi	Valid
12		0,979	Sangat tinggi	Valid
13		0,943	Sangat tinggi	Valid
14		0,897	Sangat tinggi	Valid
15		0,862	Sangat tinggi	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 13 soal yang valid namun, hanya 5 soal yang digunakan sebagai instrument pretest dan posstest dalam penelitian.

⁶² Slamet Widodo dkk., "Buku Ajar Metode Penelitian" (CV Science Techno Direct, 2023), 56.

b. Reliabelitas

Reliabelitas ini digunakan untuk mengetahui apakah soal yang diberikan reliabel/sesuai dengan responden atau sampel yang menggunakan soal tersebut. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \frac{(s_i^2 - \sum p_i \cdot q_i)}{(s_i^2)}$$

Keterangan:

r_i = koefisien reliabilitas instrument (total tes)

k = jumlah butir soal yang sah

s_i = Varians total

$$p_i = \frac{\text{Banyak subjek yang skornya 1}}{N}$$

$$q_i = 1 - p_i$$

Pada penelitian ini, uji reliabilitas dihitung menggunakan *software IBM SPSS Statistic 24* dengan langkah-langkah *analyze >> scale >> reliability analysis >> pilih model Alpha >> ok*. Jika nilai $\alpha > 0,06$ maka soal dinyatakan reliabel.⁶³ Berikut tabel perhitungan reliabilitas soal.

Tabel 3. 4
Hasil Rekapitulasi Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.934	15

⁶³ Widodo dkk., 66.

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa soal yang digunakan untuk instrument penelitian adalah reliabel karena hasil nilai alpha adalah $0,934 > 0,60$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat yaitu reliabel dengan kriteria tinggi.

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda ini digunakan untuk mengetahui perbedaan kualitas soal yang diberikan kepada para peserta didik. Soal yang baik adalah soal yang memiliki perbedaan dalam cara penyelesaiannya.

Daya pembeda dapat dicari dengan menggunakan rumus.

$$\text{Rumus DP} = \frac{SA-SB}{IA}$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

Uji daya beda soal pada penelitian ini menggunakan *software IBM SPSS Statistic 24* dengan langkah-langkah klik *analyze >> scale >> reliability analysis >> statistics >>* ceklis pada bagian *mean, scale, scale if item deleted >>* pilih model *Alpha >> ok*.

Tabel 3. 5
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kategori
0,7 – 1	Sangat Baik
0,4 – 0,69	Baik
0,2 – 0,4	Cukup ⁶⁴

Soal yang akan digunakan dalam instrument penelitian minimal berada pada kategori baik. Berikut tabel hasil uji daya beda soal.

Tabel 3. 6
Nilai Daya Beda Soal

Butir Soal	Daya Beda	Kategori
1	0,00	Jelek
2	-,061	Jelek
3	0,725	Sangat baik
4	0,513	Baik
5	0,00	Jelek
6	0,617	Baik
7	0,883	Sangat baik
8	0,836	Sangat baik
9	0,857	Sangat baik
10	0,878	Sangat baik
11	0,606	Baik
12	0,973	Sangat baik
13	0,929	Sangat baik
14	0,872	Sangat baik
15	0,836	Sangat baik

Soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3,4,7,12 dan13 soal tersebut berada pada kategori baik artinya soal sudah mencapai kriteria minimum penggunaan soal instrument test.

⁶⁴ Adam Malik dan Muhammad Minan Chusni, "Pengantar Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi" (Deepublish, 2018), 68.

e. Tingkat Kesukaran

Pengujian taraf kesukaran dilakukan untuk mengetahui soal yang dibuat peneliti tidak terlalu sulit juga tidak terlalu mudah. Untuk mengetahui taraf kesukaran, dapat menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rumus TK} = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

Keterangan :

TK = Tingkat kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Dalam uji taraf kesukaran, besar tingkatnya diklasifikasikan dalam lima kategori sebagai berikut.

Tabel 3. 7
Interprestasi Tingkat Kesukaran

Besaran TK	Kategori Tingkat Soal
0,71 – 1,0	Terlalu Sukar
0,31 – 0,70	Sukar
0,00 – 0,30	Sedang

Uji Tingkat kesukaran soal dihitung dengan menggunakan rumus *product moment* menggunakan *software IBM SPSS Statistic 24* dengan langkah-langkah klik *analyze >> descriptive statistics >> frequencies >> klik statiscs >> klik mean >> klik continue>> ok*. Nilai Tingkat kesukaran disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 8
Nilai Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Nilai TK	Kriteria
1	1	Terlalu Mudah
2	0,92	Mudah
3	0,61	Sedang
4	0,83	Mudah
5	1	Terlalu mudah
6	0,61	Sedang
7	0,64	Sedang
8	0,67	Sedang
9	0,5	Sedang
10	0,61	Sedang
11	0,56	Sedang
12	0,64	Sedang
13	0,67	Sedang
14	0,47	Sedang
15	0,67	Sedang

Soal yang digunakan untuk instrument penelitian sebanyak 5 soal yakni nomor 3,4,7,12 dan13 yang telah memenuhi syarat tes yang baik, yakni valid, reliabel, daya beda dan tingkat kesukaran.

f. Alur Pembuatan Soal.

- 1) Menentukan Kompetensi Dasar (ATP) dan Materi yang Akan Dinilai
- 2) Menyusun Kisi-kisi.
- 3) Merumuskan Indikator dan Level Kognitif.⁶⁵
- 4) Penulisan Soal.

⁶⁵ Nizam, *Panduan Penulisan Soal* (Jakarta: Kepala Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemdikbud, 2017), 5.

Tabel 3. 9
Kisi-kisi Instrumen Tes

ATP	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal
Memahami hubungan antara operasional bilangan. (Hubungan penjumlahan dengan perkalian, yakni perkalian adalah penjumlahan berulang, Hubungan pengurangan dengan pembagian, yakni pembagian adalah pengurangan berulang.	Operasi Hitung Perkalian	Menunjukkan arti perkalian sebagai penjumlahan berulang,	Kognitif C2	1-3
Melaksanakan perkalian dan pembagian dua bilangan cacah sampai dengan 10		Menghitung perkalian dua bilangan cacah	Kognitif C3	4-5

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperoleh dari aktivitas pemelajar pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung.⁶⁶

⁶⁶ Supardi, *Penilaian Autentik, Konsep dan Aplikasi* (Rajawali Pers, 2015), 157.

Tabel 3. 10
Lembar Observasi

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pemelajar berdoa sebelum belajar, kemudian menyiapkan perlengkapan				
2.	Mengikuti setiap intruksi dari pemelajar				
3.	Pemelajar tampak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran				
4.	Memperhatikan pembelajar menggunakan media dakon matematika dalam penyelesaian soal				
5.	Pemelajar berinteraksi dengan pembelajar (tanya+jawab)				
6.	Pemelajar mencoba penggunaan media dakon matematika				
7.	Pemelajar terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran				
8.	Pemelajar mengerjakan lembar kerja peserta didik sebagai salah satu bahan penilaian				
9.	Menyajikan hasil kerja dalam lembar kerja				
10.	Menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari				
Jumlah Skor					
Rata-rata Skor					

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (√) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pemelajar dalam kegiatan pembelajaran.

Pedoman Pen Skoran

Skor	Keterangan
4 (Sangat Baik)	Apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3 (Baik)	Apabila sering melakukan sesuai pernyataan
2 (Cukup)	Apabila kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan
1 (Kurang)	Apabila tidak melakukan sesuai pernyataan

Selanjutnya nilai dihitung dengan rumus:⁶⁷

Persentase

$$P = \frac{F}{N} 100$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah

N = Jumlah pemelajar

Kriteria Persentase	Keterangan
90% Ke Atas	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
65% - 79%	Cukup
55% - 64%	Kurang
Kurang Dari 55%	Gagal

F. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian analisis data, terlebih dahulu diadakan uji prasyarat analisis yakni dengan pengujian normalitas dan homogenitas. Pada langkah awal pengolahan data dalam penelitian ini, data yang diperoleh diuji normalitas terlebih dahulu. Jika ternyata datanya berdistribusi normal

⁶⁷ Iqbal Hasan, "Pokok-Pokok Materi Statistik 2," Jakarta: Bumi Aksara, 2003, 69.

maka dilanjutkan ke uji statistik parametris yaitu uji t. Penggunaan uji z jika penelitiannya bersifat populasi, sedangkan uji t digunakan jika melakukan penelitian sampling. Namun jika datanya tidak berdistribusi normal maka harus menggunakan uji statistik non parametris yaitu uji *wilcoxon*.

1. Uji Normalitas Data

Pada uji normalitas data ini peneliti menggunakan uji *liliefors*, berikut prosedur uji normalitas data dengan uji *liliefors* :

- a. Menentukan taraf signifikansi (α), yaitu misalkan $\alpha = 5\%$ atau 0,05

dengan hipotesis yang akan diuji:

H_0 : data berdistribusi normal

H_i : data tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian :

Jika $T_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika $T_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 ditolak.⁶⁸

- b. Mengurutkan data dari kecil ke besar, kemudian tentukan frekuensi absolut dan frekuensi komulatif.
- c. Menentukan bilangan baku (z_i), dengan rumus :

$$z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

x_i = skor

\bar{X} = nilai rata-rata hitung (mean)

s = simpangan baku.

⁶⁸ Nuryadi dkk., “Dasar-Dasar Statistik Penelitian” (Sibuku Media, 2017), 82.

d. Menentukan luas z_i

Untuk menentukan $F(z_i)$, digunakan nilai luas di bawah kurva normal baku:

- Jika z_i bernilai negatif, maka luas $z_i = 0,5 - z_{\text{tabel}}$
- Jika z_i bernilai positif, maka luas $z_i = 0,5 + z_{\text{tabel}}$

e. Menentukan $S(z_i)$ dengan rumus:

$$S(z_i) = \frac{f_{\text{komulatif}}}{\sum f_i}$$

f. Menentukan selisih antara $|f(z_i) - S(z_i)|$ dengan mengambil yang terbesar disebut Lilliefors observasi (L_o), kemudian mencari Lilliefors tabel ($L_t = L_\alpha(n-1)$).g. Jika nilai L_o lebih kecil dari L_t maka pengujian data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini menggunakan uji t dengan data hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian ini dilakukan jika data berdistribusi normal, jika data tidak berdistribusi maka akan dilakukan uji *Wilcoxon*. Uji t ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis.
- b. Mencari t hitung dengan rumus.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum (d_i - M_d)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

d_i = Selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari tiap subjek(i)

M_d = Rata-rata selisih.

X_d = Deviasi skor selisih terhadap rata-ratanya. ($x_d = d_i - M_d$).

X_d^2 = Kuadrat deviasi skor selisih terhadap rata-ratanya.

n = Banyaknya subjek penelitian.

c. Menentukan nilai t_{tabel} yaitu dengan $t_{\text{tabel}} = t(\alpha, n-1)$.

d. Menentukan kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut :

- Jika nilai $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

- Jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.⁶⁹

Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka media pembelajaran dakon matematika berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Namun sebaliknya, jika nilai t_{hitung} kurang dari t_{tabel} maka tidak terdapat pengaruh media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar matematika pemelajar.

3. Uji N-gain Ternormalisasi

Uji n-gain dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai seberapa besar pengaruh antara sebelum dan setelah digunakannya media pembelajaran dakon matematika. Berikut rumus uji n-gain yang dapat digunakan beserta kriteria nya.⁷⁰

$$\text{n-gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor max} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

⁶⁹ Sugiono, *Statistik Untuk Penelitian* (Alfabeta, 2012), 292.

⁷⁰ Sundayana Rostina, "Statistika Penelitian Pendidikan," *Bandung: Alfabeta*, 2014, 151.

Tabel 3. 11
Kriteria N-Gain Ternormalisasi

Bentangan	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah. ⁷¹

⁷¹ Asrul Asrul, Abdul Hasan Saragih, dan Mukhtar Mukhtar, "Evaluasi pembelajaran," 2022, 99.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Berdirinya SDN 1 Gantiwarno

Setelah kegiatan penelitian dapat dilaksanakan maka untuk mengenal secara garis besar tentang keadaan SDN 1 Gantiwarno Kecamatan Pekalongan, SDN 1 Gantiwarno berdiri pada tahun 1947. Sekolah ini didirikan di desa Gantiwarno Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. SDN 1 Gantiwarno berdiri di tanah milik Sekolah Dasar ini sendiri dengan nomor NPSN: 10806491. Saat pertama kali dibuka sekolah ini hanya memiliki 2 ruang kelas yang sederhana, saat ini sudah ada 6 ruang kelas yang sangat baik untuk proses belajar dengan fasilitas yang cukup memadai.

b. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: SDN 1 Gantiwarno
NPSN	: 10806491
Status Sekolah	: Negeri
Tahun Berdiri	: 1947
Alamat Sekolah	: Gantiwarno
Desa	: Gantiwarno
Kecamatan	: Pekalongan
Kabupaten/Kota	: Lampung Timur

Provinsi	: Lampung
Nilai Akreditasi	: B
Jumlah Kelas	: 9
Luas Tanah	: 6424 m ²
Status Kepemilikan	: Pemerintah

c. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah

Terwujudnya peserta didik yang cerdas dalam bidang pengetahuan kecakapan hidup dan budi pekerti untuk menuju siswa yang berakhlak mulia berbudaya dan berkarakter bangsa.

2) Misi Sekolah

- a) Mengembangkan sikap dan perilaku religius dilingkungan dalam dan luar sekolah
- b) Meningkatkan minat baca tulis dan berhitung serta pengetahuan sosial berdasarkan pada kompetensi dasar dan pengembangan
- c) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan bermakna.
- d) Membiasakan perilaku yang baik sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat seperti sikap: sikap saling gotong royong, saling membantu dan saling menghormati.
- e) Meningkatkan mutu lulusan yang siap bersaing dijenjang Pendidikan berikutnya.

- f) Membiasakan untuk berfikir aktif, kreatif, dan menjujung tinggi nilai-nilai budaya dan berkrakter bangsa.
- g) Membiasakan siswa untuk berwirausaha dan berekonomi kreatif dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

d. Data Guru dan Siswa

Tabel 4. 1
Data Nama Guru SDN 1 Gantiwarno

No.	Nama	Gol
1.	Hernawati, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Supatmi, S.Pd.SD	Guru Kelas VI A
3.	Emilia Kontesa, S.Pd	Guru PJOK
4.	Indah Hapsari, S.Pd	Guru Kelas VI B
5.	Deva Nila Sari	Guru PJOK
6.	Dina Amalia Prasanti, S.Pd	Guru Kelas V A
7.	Nanda Anggun Prichelia, M.Pd	Guru PAI
8.	Ana Rosita, S.Pd	Guru Kelas III A
9.	Ninda Ramadhani, S.Pd	Guru Kelas I
10.	Yustika Putri Wulandari, S.Pd	Guru Kelas IV
11.	Laela Fitri Astiwi, S.Pd	Guru Kelas V B
12.	Devi Ratnasari, S.Pd. I	Guru PAI
13.	Yustika Putri Wulandari, S.Pd	Guru Kelas III B
14.	Sari Hidayah, S.Pd	Guru Kelas II
15.	Yusuf Awaludin	Penjaga Sekolah
16.	Sri Sulami	Petugas Kebersihan

Tabel 4. 2
Data Siswa SDN 1 Gantiwarno

Kelas	1	2	3	4	5	6	Jumlah
L	20	13	22	14	32	26	127
P	12	17	24	16	32	28	129
Jumlah	32	30	46	30	64	54	256
Jumlah Kelas	1	1	2	1	2	2	9

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Gantiwarno. Jenis penelitian ini adalah *one group pretest posttest design* Sampel penelitian pada penelitian

ini adalah seluruh pemelajar kelas II SDN 1 Gantiwarno yang terdiri dari 35 pemelajar, sebelum melakukan perlakuan terlebih dahulu dilakukan pretest yang dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2023. Selanjutnya dilakukan penerapan penggunaan media pembelajaran dakon matematika sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 24 Januari 2024, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 25 Januari 2024, kemudian *posttest* dilakukan pada tanggal 29 Januari 2024.

a. Data Hasil Pretest

Sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media pembelajaran dakon matematika, dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar matematika. Data yang diperoleh nantinya digunakan sebagai acuan untuk melihat apakah ada selisih dengan hasil penilaian *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran dakon matematika dalam pembelajaran. Pada tanggal 22 Januari 2024 peneliti melakukan pretest dengan menggunakan tes berbentuk soal uraian sebanyak 5 butir yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif pemelajar sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media pembelajaran dakon matematika. Berikut merupakan data hasil *Pre test*.

Tabel 4. 3
Hasil Pretest

No.	Nilai Ketuntasan	Keterangan	Jumlah Pemelajar	Presentase
1.	<65	Belum Tuntas	20	57,14%
2.	≥65	Tuntas	15	42,85%
Jumlah			35	100%

Berdasarkan tabel di atas, dari 35 pemelajar masih terdapat 20 pemelajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan dengan presentase 57,14% diperoleh nilai *pretest* yang dijadikan nilai awal pemelajar, sedangkan yang telah mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 15 pemelajar dengan presentase 42,85%.

b. Data Hasil *Posttest*

Posttest diberikan setelah selesai perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika. Pada penelitian ini perlakuan terhadap pemelajar dilakukan sebanyak dua kali pertemuan agar pemelajar lebih terbiasa dengan penggunaan media pembelajaran dakon matematika yang di terapkan. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2024. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil dari penerapan media pembelajaran dakon matematika terutama pada materi “perkalian”. Nilai *posttest* yang diperoleh dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4. 4
Hasil Postest

No.	Nilai Ketuntasan	Keterangan	Jumlah Pemelajar	Presentase
1.	<65	Belum Tuntas	6	17,14%
2.	≥65	Tuntas	29	82,85%
Jumlah			35	100%

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa hasil postest dari 35 pemelajar, 6 pemelajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan dengan presentase 17,14%. Sedangkan 29 pemelajar lainnya sudah mencapai kriteria ketuntasan dengan presentase 82,85%.

c. Hasil Observasi

Aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran dakon matematika dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan data hasil observasi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 5
Lembar Observasi Aktivitas Pemelajar

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan	
		1	2
1.	Pemelajar berdoa sebelum belajar kemudian menyiapkan perlengkapan	4	4
2.	Mengikuti setiap intruksi dari pemelajar	2	3
3.	Pemelajar tampak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran	3	3
4.	Memperhatikan pemelajar menggunakan media dakon matematika dalam penyelesaian soal	2	3
5.	Pemelajar berinteraksi dengan pembelajar (tanya+jawab)	2	3
6.	Pemelajar mencoba penggunaan media dakon matematika	3	4
7.	Pemelajar terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran	3	4
8.	Pemelajar mengerjakan lembar kerja peserta didik sebagai salah satu bahan	4	4

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan	
		1	2
	penilaian		
9.	Menyajikan hasil kerja dalam lembar kerja	4	4
10.	Menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari	2	3
Jumlah Skor		29	35
Rata-rata Skor		2,9	3,6
Presentase Skor		72,5%	87,5%

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa hasil observasi aktivitas belajar yang dilakukan oleh pemelajar dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Untuk aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika berada pada kategori “baik” dengan rata-rata hasil sebesar 72,5% pada pertemuan pertama, dan meningkat menjadi “baik sekali” pada pertemuan kedua dengan rata-rata hasil observasi sebesar 87,5%.

Kenaikan persentase aktivitas belajar pemelajar disebabkan mereka sudah mengerti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika. Pada pertemuan pertama pemelajar masih kebingungan untuk tata cara dan langkah-langkah penggunaan media tersebut. Namun pada pertemuan selanjutnya mereka sudah mulai memahami Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran dakon matematika, sehingga mereka sudah bisa mengikuti alur proses pembelajaran dengan baik.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas, peneliti menggunakan rumus *Saphiro Wilk* dengan bantuan *Software IBM SPSS Statistic 24*. Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini jika,

- 1) *Sig.* >0,05 maka data berdistribusi normal.
- 2) *Sig.* <0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

Langkah-langkah pengujian *Shapiro-Wilk* SPSS 25 sebagai berikut.

- 1) Tulis data nilai hasil *posttest* kedua kelas di Ms. Excel lalu dicopy;
- 2) Masuk ke SPSS 25 for windows kemudian pilih menu *variabel view*;
- 3) Pada kolom *name* baris ke-1 ditulis “Hasil” dan baris ke-2 “Kelas”;
- 4) Atur kolom *decimals* pada “Hasil” dibuat angka 1 dan pada “Kelas” dibuat angka 0, kemudian kolom label ditulis sama seperti kolom *name*;
- 5) Atur kolom *values* pada “Kelas” *value* 1 beri label “*Pretest* (Kelas Kontrol)”, *value* 2 label *Posttest* (Kelas Kontrol)”, *value*

- 3 label “*Pretest* (Kelas Eksperimen)”, dan *value* 4 label “*Posttest* (Kelas Eksperimen)” >> klik OK, kemudian terakhir kolom *measure* diubah menjadi *scale*;
- 6) Setelah itu masuk ke menu data *view*, lalu paste-kan data nilai hasil *posttest* kedua kelas yang telah dicopy;
- 7) Klik *Analyze* >> pilih *Descriptive Statistics* >> *Explore*;
- 8) Selanjutnya masukkan “Hasil” ke dalam kotak *Dependent List*, lalu masukkan “Kelas” ke dalam kotak *Factor List*;
- 9) Klik menu *Plots* >> ceklis *Normality plots with tests* >> klik *Continue* >> klik OK, kemudian akan muncul output SPSS uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk*.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* dari sampel penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 6
Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.125	35	.181	.965	35	.321
Posttest Hasil Belajar	.177	35	.007	.882	35	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas signifikansi data hasil *pretest* adalah 0,321 >0,05 yang artinya data hasil *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan signifikansi data hasil *posttest* adalah 0.001<0,05 artinya

data hasil *posttest* tidak berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut tidak berdistribusi normal, dikarenakan terdapat salah satu data yang signifikansinya $<0,05$ yakni data hasil *posttest*.

b. Uji Wilcoxon

Dikarenakan data hasil *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, maka Teknik analisis pengujian hipotesis data akan dilanjutkan dengan menggunakan rumus Uji Wilcoxon. Adapun Hipotesis dari penelitian ini adalah

- H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran dalam matematika terhadap hasil belajar siswa kelas II SD.
- H_1 = Terdapat pengaruh media pembelajaran dalam matematika terhadap hasil belajar siswa kelas II SD.

Uji Wilcoxon dalam penelitian ini dengan perhitungan data menggunakan bantuan *Software IBM SPSS Statistic 24* berikut Langkah-langkah Uji Wilcoxon.

- 1) Klik menu *Analyze* lalu pilih *Nonparametric Test* kemudian pilih *Legacy Dialogs* lalu pilih *2 Related Samples...*
- 2) Di layer akan muncul “*Two Related Sample Test*” selanjutnya masukkan variable Pre Test dan Post Test ke kotak *Test Pairs* secara bersamaan , kemudian pada bagian “Test Type” berikan tanda centang pada pilihan Wilcoxon, lalu klik ok
- 3) Maka akan keluar output “*Wilcoxon Signed Ranks Test*”.

Diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 7
Uji Wilcoxon

Test Statistics^a	
Posttest Hasil Belajar - Pretest Hasil Belajar	
Z	-4.757 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilainya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_1) diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran dakon matematika terhadap hasil belajar siswa kelas II SD.

c. Uji N-gain Ternormalisasi

Uji gain ternormalisasi ini bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan pengaruh hasil belajar pemelajar antara sebelum dan sesudah dilakukan penerapan media pembelajaran dakon matematika. Perhitungan uji N Gain dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 24*. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 8
Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	35	-.67	1.00	.5640	.39079
Valid N (listwise)	35				

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai g (Std. Deviation) adalah 0,39079. Nilai tersebut berada pada rentang 0,30

$\leq g \leq 0,70$. Sehingga nilai tersebut berada pada kategori “sedang”. Jadi kriteria peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran dakon matematika berada pada kriteria peningkatan yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dakon matematika dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SD dengan kriteria sedang.

B. Pembahasan

Kondisi awal hasil belajar matematika kelas II SDN 1 Gantiwarno sebelum menggunakan media pembelajaran dakon matematika dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil prasurvey diketahui bahwa dari 35 pemelajar hanya terdapat 4 pemelajar yang telah mencapai kriteria kelulusan. Dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai factor yang dapat mendukung hasil belajar yang diharapkan, salah satu faktor yang mempengaruhi adalah faktor eksternal seperti penggunaan media pembelajaran dakon matematika yang dilakukan oleh peneliti untuk mempengaruhi hasil belajar pemelajar agar semakin meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal pemelajar tentang materi “perkalian” kemudian akan dilanjutkan dengan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 9
Hasil Pretest dan Posttest

No.	Indikator	Nilai Test	
		Pretest	Posttest
1.	Rata-rata	64,31	83,34
2.	Nilai Tertinggi	93	100
3.	Nilai Terendah	27	50
4.	Jumlah Tuntas	15	30
5.	Jumlah Tidak Tuntas	20	5
6.	Tingkat Ketuntasan	42,85%	85,71%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai pretest dari 35 pemelajar terdapat 20 orang pemelajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai terendah 27 dan nilai tertinggi 93. Adapun posttest dilakukan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika, didapatkan nilai terendah 50, nilai tertinggi 100 dengan 5 orang pemelajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Walaupun masih ada pemelajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan namun hampir seluruh pemelajar mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya. Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai rata-rata pretest adalah 64,31 dan nilai posttest setelah diberi perlakuan adalah 83,34 dengan presentase *pretest* siswa yang tuntas sebesar 42,85% sedangkan *posttest* sebesar 85,71%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, setelah diterapkannya media pembelajaran matematika pada mata pelajaran matematika nilai pemelajar mengalami peningkatan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syahrul Fahmi⁷² hasil penelitiannya adalah nilai signifikansi Post Test kelas eksperimen $0,000 < 0,05$ berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa media Dakota (Dakon Matematika) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri pada materi FPB dan KPK, penelitian yang dilakukan oleh Fetronella Manurung dkk⁷³ hasil penelitiannya adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $13,6 > 1,68$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa alat peraga Dakota dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 121308 Kota Pematangsiantar. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Ra'uf dkk⁷⁴, hasil penelitiannya adalah nilai sebesar 14,278 dengan $df = 29$ dan dengan taraf = 0,05 sebesar 2,045. Dengan demikian, $14,278 > 2,045$ yang berarti bahwa diterima dan ditolak dengan hasil terdapat pengaruh Media Dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika FPB dan KPK di kelas IV SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo.

Selain dapat meningkatkan hasil belajar media pembelajaran dakon matematika juga dapat meningkatkan aktivitas belajar para pemelajar, sebelum menggunakan media pembelajaran dakon matematika pemelajar tidak aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan pemelajar kurang bersemangat

⁷² Syahrul Fahmi, "Pengaruh Media Dakota Dalam Materi FPB Dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Najatus Salikin Kediri" (PhD Thesis, IAIN Kediri, 2023), 3

⁷³ Fetronella Manurung, Jumaria Sirait, dan Tarida Alvina Simanjuntak, "Pengaruh Alat Peraga Dakota Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IVV SD Negeri 121308 Kota Pematangsiantar," *Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra)*, 2023, 201.

⁷⁴ Rahmat Rauf, M. Ramoend Manahung, Dan Yuwin R. Saleh, "Pengaruh Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika FPB Dan KPK," *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)* 2, No. 2 (2021): 139.

dan kurang memperhatikan pembelajar saat pembelajaran berlangsung, pembelajar juga jarang menggunakan media ataupun metode pembelajaran. Namun setelah menggunakan media pembelajaran dakon matematika para pemelajar menjadi aktif dalam pembelajaran. Keaktifan pemelajar dapat dilihat dari hasil observasi pemelajar selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran dakon matematika yang mengalami peningkatan setiap pertemuannya dengan persentase pada pertemuan pertama sebesar 72% berkategori “baik” meningkat dipertemuan kedua 88% berkategori “sangat baik”. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Savriliansa dkk⁷⁵ mereka mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pemelajar dalam proses pembelajaran, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pembelajar, melainkan berpusat pada pemelajar.

⁷⁵ Vina Savriliansa, Kori Sundari, dan Yudi Budiarti, “Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1164.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data serta pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dakon matematika berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas II SDN 1 Gantiwarno. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian uji Wilcoxon *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai rata-rata *pretest* 64,31 dan rata-rata *posttest* 83,34 dengan selisih sebesar 19,03 serta uji N Gain dengan perolehan nilai N Gain skor sebesar $0,765 > 0,7$ dan nilai N Gain Persen sebesar 76,56%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran dakon matematika terhadap hasil belajar pemelajar pada mata pelajaran matematika di kelas II SDN 1 Gantiwarno Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur, maka penulis menggambarkan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini, yaitu:

1. Pembelajar

Pembelajar saat menyampaikan materi pelajaran khususnya matematika, diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar, sehingga

mampu meningkatkan hasil belajar para pemelajar. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika adalah media pembelajaran dakon matematika

2. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi peluang / *gap research* bagi penyempurnaan penyusunan penelitian selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimsyah, Fatma Amah, Akhmad Fauzi, dan Muhamamd Husnur Rofiq. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Chalim Journal of Teaching and Learning* 3, no. 1 (2023): 28–34.
- Angelia, Mayky Verra, Aries Tika Damayani, dan Harto Nuroso. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas I SD Sarirejo Semarang." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2023): 5497–5509.
- Asrul, Asrul, Abdul Hasan Saragih, dan Mukhtar Mukhtar. "Evaluasi pembelajaran," 2022.
- Asyriah, Nor, Siti Munawarah, dan Noor Fitriah. "Pengaruh Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Penjumlahan." *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2022): 410–19.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol.2 No.1* (2019).
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Kedua. Jakarta: Kencana, 2018.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. "Strategi belajar mengajar." *Jakarta: Rineka Cipta* 46 (2006).
- Ermawati, Diana, Rohmah Nur Anisa, Riki Wahyu Saputro, Nuzuulul Ummah, dan Farhana Nur Azura. "Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 1 Dersalam." *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa (Kapasa): Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora* 3, no. 2 (2023): 82–92.
- Fadillah, Ahmad. "Analisis Minat Belajar dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2016): 113–22.
- Fahmi, Syahrul. "Pengaruh Media Dakota Dalam Materi FPB Dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Najatus Salikin Kediri." PhD Thesis, IAIN Kediri, 2023.

- Fariyah, Umi. "Media Pembelajaran Matematika." *Lintas Nalar CV*, 2021.
- Gita, Nyoman. "Pentingnya Filsafat Dalam Matematika Bagi Mahasiswa Pendidikan Matematika." *Journal of Arts and Education 2*, no. 1 (2022).
- Handayani, Ni Luh Puspa, I Made Suarjana, dan Kadek Yudiana. "Dakota (Dakon Matematika) sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah pada Siswa Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* Vol.4 No.5 (2022).
- Hapsari, Luciana Zita Retno, dan Firosalia Kristin. "Meta Analisis Penerapan Metode Inkuri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD." *Jurnal Inovasi Penelitian* Vol.2 No.2 (Juli 2021).
- Hasan, Iqbal. "Pokok-Pokok Materi Statistik 2." *Jakarta: Bumi Aksara*, 2003.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I. Indra. "Media Pembelajaran." Tahta media group, 2021.
- Hidayat, Anwar. *Pengertian Simple Random Sampling, Jenis dan Contoh.*, 2018.
- Ibrahim, Andi, Asrul Haq Alang, Muhammad Aswar Ahmad, dan Darmawati. *Metodologi Penelitian*. Cet 1. Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018.
- Istiani, Ana, dan Yunni Arnidha. "Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Dakota Pada Pembelajaran FPB dan KPK." *Jurnal Publikasi Pendidikan 8*, no. 1 (2018): 66–70.
- . "Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Dakota Pada Pembelajaran FPB dan KPK." *Jurnal Publikasi Pendidikan 8*, no. 1 (2018): 66–70.
- Juni Priansa, Donni. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Cetakan 1. Bandung: CV Pustaka Setia, 2017.
- Karomah, Syifa Fatkhatul. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Dakon Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Karang Jengkol 03." *Jurnal Pancar* Vol. 5 No.1 (2021).
- Khasanah, Lailul. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD." *Jurnal Elementaria Edukasia 4*, no. 1 (2021): 14–24.
- Kurniawati, Unik, dan Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu 5*, no. 2 (2021): 1046–52.

- Lubis, Lisa Anggia, dan Ibrahim Gultom. “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Materi Pecahan di SDN 104204 Sambirejo Timur TA 2022/2023.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 6549–55.
- Lubis, Maulana Arafat, dan Nashran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Pertama*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Malik, Adam, dan Muhammad Minan Chusni. “Pengantar Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi.” Deepublish, 2018.
- Manurung, Fetronella, Jumaria Sirait, dan Tarida Alvina Simanjuntak. “Pengaruh Alat Peraga Dakota Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 121308 Kota Pematangsiantar.” *Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (Pendistra)*, 2023, 201–10.
- Monica, Ririn. “Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep Fpb Dan Kpk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*, 2018.
- Mulyani, Novi. *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Diva Press, 2016.
- Musfiqon. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2012.
- Muslim, Arifin. “Hakikat Matematika dan Pembelajaran Matematika SD.” *Bandung: UPI Pers*, 2017.
- Nabila, Nasrin. “Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget.” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2021): 69–79.
- Nasution, Sangkot. “Variabel penelitian.” *Jurnal Raudhah* 5, no. 2 (2017).
- Nazir, Mohammad. “Metode Penelitian, Cetakan Ke Tujuh.” *Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia*, 2011.
- Nizam. *Panduan Penulisan Soal*. Jakarta: Kepala Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang Kemdikbud, 2017.
- Nurdayani, Asri, dan Dyah Rahmawati. “Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Think Pairs Share Pada Materi Lingkaran.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 1–11.

- Nurrita, Teni. “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.” *Jurnal misykat* 3, no. 1 (2018): 171–87.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan Martinus Budiantara. “Dasar-Dasar Statistik Penelitian.” Sibuku Media, 2017.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Kriswanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Cet.1. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- “Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Satuan mata pelajaran matematika - Penelusuran Google.” Diakses 27 November 2023.
- Pradja, Novi Satria, dan Husna Latif. “Pengaruh Media Bagan Satuan Panjang Terhadap Motivasi Belajar dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 1 Winduhaji).” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 15, no. 02 (2018): 61–67.
- Punaji, Setyosari. “Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.” *Jakarta: kencana*, 2010.
- Rahmah, Arief Aulia, dan Cut Eva Nasryah. *Evaluasi Pembelajaran*. Ponorogo, Indonesia: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Rahmah, Nur. “Hakikat pendidikan matematika.” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2013): 1–10.
- Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2022.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Rauf, Rahmat, M. Ramoend Manahung, dan Yuwin R. Saleh. “Pengaruh Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika FPB Dan KPK.” *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)* 2, no. 2 (2021): 139–51.
- Risnawati, Risnawati, Ari Wibowo, dan Bahar Bahar. “Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa.” *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* 15, no. 2 (2019): 118–26.
- Rostina, Sundayana. “Statistika Penelitian Pendidikan.” *Bandung: Alfabeta*, 2014.

- Savriliana, Vina, Kori Sundari, dan Yudi Budianti. "Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1160–66.
- Sugiono. *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta, 2012.
- Sugiyanta, Geyol, Novy Trisnani, dan Yessy Santika. "Efektivitas Media Pembelajaran DAKOTA (Dakon Matematika) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *School Education Journal Pgsd Fip Unimed* 13, no. 1 (t.t.): 27–36.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Sugiyono. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suharjana, Sukayati Agus. *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika Dalam Pembelajaran Di SD*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika, 2009.
- Sulaiman, Astutik. "Penerapan media permainan dakon dalam peningkatan hasil belajar berhitung siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya." PhD Thesis, State University of Surabaya, 2013.
- Supardi. *Penilaian Autentik, Konsep dan Aplikasi*. Rajawali Pers, 2015.
- . "Sekolah Efektif: Konsep Dasar & Praktiknya," 2013.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers, 2017.
- Trisniani, Novi, dan Elok Fariha Sari. "Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian." *Novy Trisnani dan Elok Fariha Sari, "Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian," Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* Vol.11 no.2 (2021).
- Vebimawarti, Putik. "Pengembangan Media Permainan Matematika Kartu Cerdas Tangkas Bilangan Romawi." *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (2019).
- Wahid, Abdul. "Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).
- Wahid, Abdul, dan Soraya Rosna Samta. "Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untu." *Sentra Cendekia* Vol. 3 No. 2 (2022): 61–68.

Widodo, Slamet, Festy Ladyani, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, Ade Devrianya, Abas Hidayat, Sri Nurcahyat, Tessa Sjahriani, dan Nurul Widya. "Buku Ajar Metode Penelitian." CV Science Techno Direct, 2023..

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 DATA AWAL SISWA (DAFTAR NILAI UTS PEMELAJAR)

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	ASP	50	Belum Tuntas
2	AFAP	63	Belum Tuntas
3	ARH	83	Tuntas
4	AAF	83	Tuntas
5	AS	77	Tuntas
6	ACP	63	Belum Tuntas
7	EAHS	90	Tuntas
8	FRF	63	Belum Tuntas
9	IDP	50	Belum Tuntas
10	IA	83	Tuntas
11	JA	70	Tuntas
12	KPA	47	Belum Tuntas
13	KAS	83	Tuntas
14	LS	63	Belum Tuntas
15	MA	53	Belum Tuntas
16	MMA	47	Belum Tuntas
17	MNA	70	Tuntas
18	MDW	47	Belum Tuntas
19	NNR	43	Belum Tuntas
20	NNR	37	Belum Tuntas
21	SP	63	Belum Tuntas
22	NR	77	Tuntas
23	RDA	53	Belum Tuntas
24	RA	93	Tuntas
25	RDE	57	Belum Tuntas
26	RF	57	Belum Tuntas
27	RAN	83	Tuntas
28	RNT	77	Tuntas
29	ROPL	60	Belum Tuntas
30	SCP	47	Belum Tuntas
31	SR	83	Tuntas
32	WAA	27	Belum Tuntas
33	YN	59	Belum Tuntas
34	ZNPS	77	Tuntas
35	AWR	73	Tuntas
Jumlah Tuntas			Presentase
Jumlah Tidak Tuntas			Presentase

LAMPIRAN 2 OUTLINE

OUTLINE

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTA GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Jenis-jenis Hasil Belajar
 - 3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Hakikat Matematika

1. Pengertian Matematika
2. Pembelajaran Matematika di SD
3. Capaian Pembelajaran Matematika
- C. Media Pembelajaran
 1. Pengertian Media Pembelajaran
 2. Fungsi Media Pembelajaran
 3. Tujuan Media Pembelajaran
- D. Media Pembelajaran Dakon Matematika
 1. Langkah-langkah Penggunaan Media Dakon Matematika
 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Dakon Matematika
- E. Kerangka Konseptual Penelitian
- F. Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
 1. Variabel Terikat
 2. Variabel Bebas
 3. Alur Tujuan Pembelajaran Fase A
- C. Populasi dan Sampel
 1. Populasi
 2. Sampel
- D. Teknik Pengumpulan Data
 1. Tes
 2. Observasi
 3. Dokumentasi
- E. Instrumen Penelitian
 1. Tes
 2. Lembar Observasi
- F. Teknik Analisis Data
 1. Uji Normalitas
 2. Uji Hipotesis
 3. Uji N-Gain Ternormalisasi

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 2. Deskripsi Hasil Penelitian
 - a. Data Hasil Pretest
 - b. Data Hasil Posttest
 3. Pengujian Hipotesis
 - a. Uji t
 - b. Uji n Gain Ternormalisasi
- B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN 3 APD (Alat Pengumpul Data)

1. LEMBAR OBSERVASI

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN PEMELAJAR

Hari/Tanggal :

Kelas/Semester : II / dua

Pertemuan :

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pemelajar berdoa sebelum belajar, kemudian menyiapkan perlengkapan				
2.	Mengikuti setiap intruksi dari pemelajar				
3.	Pemelajar tampak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran				
4.	Memperhatikan pembelajar menggunakan media dakon matematika dalam penyelesaian soal				
5.	Pemelajar berinteraksi dengan pembelajar (tanya+jawab)				
6.	Pemelajar mencoba penggunaan media dakon matematika				
7.	Pemelajar terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran				
8.	Pemelajar mengerjakan lembar kerja peserta didik sebagai salah satu bahan penilaian				
9.	Menyajikan hasil kerja dalam lembar kerja				
10.	Menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari				
Jumlah Skor					
Rata-rata Skor					
Presentase Skor					

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (√) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pemelajar dalam kegiatan pembelajaran

Pedoman Pen Skoran

Skor	Keterangan
4 (Sangat Baik)	Apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3 (Baik)	Apabila sering melakukan sesuai pernyataan
2 (Cukup)	Apabila kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan
1 (Kurang)	Apabila tidak melakukan sesuai pernyataan

Observer

Sari Hidayah
NIP.

2. TES

KISI-KISI SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST

Nama Sekolah : SDN 1 Gantiwarno

Mata Pelajaran : Matematika

Alur Tujuan Pembelajaran :

2.1.11 Memahami hubungan antara penjumlahan dengan perkalian, yakni perkalian adalah penjumlahan berulang, Hubungan pengurangan dengan pembagian, yakni pembagian adalah pengurangan berulang.

2.1.12 Melaksanakan perkalian dan pembagian dua bilangan cacah sampai dengan 10.

Indikator :

Menunjukkan perkalian sebagai penjumlahan berulang, Menghitung perkalian yang dipadukan dengan permasalahan sehari-hari.

Kelas / Semester : II / Genap

Bentuk Soal / Test : Uraian

Kisi-kisi Instrumen Tes

ATP	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal
Memahami hubungan antara operasional bilangan. (Hubungan penjumlahan dengan perkalian, yakni perkalian adalah penjumlahan berulang, Hubungan pengurangan dengan pembagian, yakni pembagian adalah pengurangan berulang.	Operasi Hitung Perkalian	Menunjukkan arti perkalian sebagai penjumlahan berulang,	Kognitif C2	1-3

ATP	Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal
Melaksanakan perkalian dan pembagian dua bilangan cacah sampai dengan 10		Menghitung perkalian dua bilangan cacah	Kognitif C3	4-5

Pedoman Penskoran

Indikator Soal	No Soal	Skor Maksimal	Bobot
Menunjukkan arti perkalian sebagai penjumlahan berulang	1	3	10
	2	3	10
	3	3	20
Menghitung perkalian	4	3	30
	5	3	30

Perhitungan:

$$\text{Nilai soal uraian} = \frac{\Sigma \text{Skor Perolehan}}{\Sigma \text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$

SOAL PRETEST DAN POSTEST

Nama :

Kelas :

Isilah titik-titik di bawah ini dengan bentuk penjumlahan berulang!!

1. $5 \times 4 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots =$
2. $3 \times 7 = \dots + \dots + \dots =$
3. $6 \times 8 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots =$
4. $4 \times 6 = \dots + \dots + \dots + \dots =$
5. $2 \times 9 = \dots + \dots =$
6. $7 \times 4 = \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots + \dots =$
7. Bu Ami melatih 2 kelompok tari, setiap kelompok terdiri dari 6 penari.
Berapa jumlah seluruh penari yang dilatih bu Ami?
8. Dalam satu kelompok penari sigeheh terdiri dari 5 penari, jika ada 5 kelompok berapakah jumlah seluruh penari?
9. Sarah memiliki 7 kotak, setiap kotak berisi 6 kain batik. Berapa jumlah seluruh kain batik yang dimiliki sarah?
10. Ayahku pembuat siger, setiap harinya ayah dapat membuat 2 siger, jika dalam 9 hari berapa siger yang dapat dibuat ayah?
11. Anas membeli 8 bungkus kain tapis, setiap bungkusnya berisi 3 potong kain, berapa jumlah potong kain yang dibelli Anas?
12. Permainan gobak sodor terdiri dari 2 kelompok, jika setiap kelompok terdiri dari 8 pemain, berapa jumlah pemain seluruhnya?
13. Ada 4 orang anak sedang menyanyikan lagu daerah, setiap anak menyanyikan 3 buah lagu. Berapa jumlah lagu yang mereka nyanyikan?
14. Di kabupaten lampung barat terdapat 7 kecamatan, setiap kecamatan terdiri dari 8 desa. Berapakah jumlah seluruh desa yang ada di lampung barat?
15. Ana memiliki 10 kotak berisi sambal seruit, setiap kotaknya terdiri dari 4 cup sambal seruit, berapakah jumlah cup sambal yang dimiliki Ana?

3. DOKUMENTASI

No.	Dokumentasi Yang Dibutuhkan
1.	Sejarah, Visi, Dan Misi Sekolah
2.	Data Guru
3.	Data Siswa
4.	Data Hasil Belajar Siswa
5.	Modul Pembelajaran
6.	Foto Kegiatan Penelitian

LAMPIRAN 4 REKAPITULASI UJI INSTRUMEN SOAL

1. Uji Validitas

		Correlations															
		Soal0	Soal0	Soal0	Soal0	Soal0	Soal0	Soal0	Soal0	Soal0	Soal1	Soal1	Soal1	Soal1	Soal1	Soal1	SkorTotal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	
Soal01	Pearson Correlation	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a
	Sig. (2-tailed)
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal02	Pearson Correlation	.a	1	.314	-.174	.a	-.330	-.051	.000	-.197	-.073	.270	-.026	.000	-.204	.000	-.026
	Sig. (2-tailed)	.	.	.320	.588	.	.295	.875	1.000	.539	.821	.397	.935	1.000	.525	1.000	.937
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal03	Pearson Correlation	.a	.314	1	.361	.a	.358	.599*	.590*	.683*	.708**	.606*	.747**	.766**	.585*	.590*	.772**
	Sig. (2-tailed)	.	.320	.	.249	.	.253	.040	.044	.014	.010	.037	.005	.004	.046	.044	.003
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal04	Pearson Correlation	.a	-.174	.361	1	.a	.631*	.683*	.272	.630*	.560	.000	.555	.354	.502	.272	.593*
	Sig. (2-tailed)	.	.588	.249	.	.	.028	.014	.392	.028	.058	1.000	.061	.260	.096	.392	.042
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal05	Pearson Correlation	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a	.a
	Sig. (2-tailed)
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal06	Pearson Correlation	.a	-.330	.358	.631*	.a	1	.607*	.442	.716**	.644*	.244	.641*	.574	.528	.442	.698*
	Sig. (2-tailed)	.	.295	.253	.028	.	.	.036	.151	.009	.024	.444	.025	.051	.077	.151	.012
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal07	Pearson Correlation	.a	-.051	.599*	.683*	.a	.607*	1	.717**	.775**	.943**	.378	.871**	.828**	.866**	.717**	.897**
	Sig. (2-tailed)	.	.875	.040	.014	.	.036	.	.009	.003	.000	.226	.000	.001	.000	.009	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal08	Pearson Correlation	.a	.000	.590*	.272	.a	.442	.717**	1	.617*	.686*	.791**	.865**	.866**	.820**	1.000*	.862**
	Sig. (2-tailed)	.	1.000	.044	.392	.	.151	.009	.	.033	.014	.002	.000	.000	.001	.000	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Soal09	Pearson Correlation	. ^a	-.197	.683*	.630*	. ^a	.716**	.775**	.617*	1	.794**	.439	.858**	.802**	.823**	.617*	.882**
	Sig. (2-tailed)	.	.539	.014	.028	.	.009	.003	.033		.002	.153	.000	.002	.001	.033	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal10	Pearson Correlation	. ^a	-.073	.708**	.560	. ^a	.644*	.943**	.686*	.794**	1	.380	.869**	.891**	.821**	.686*	.897**
	Sig. (2-tailed)	.	.821	.010	.058	.	.024	.000	.014	.002		.224	.000	.000	.001	.014	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal11	Pearson Correlation	. ^a	.270	.606*	.000	. ^a	.244	.378	.791**	.439	.380	1	.664*	.685*	.605*	.791**	.665*
	Sig. (2-tailed)	.	.397	.037	1.000	.	.444	.226	.002	.153	.224		.018	.014	.037	.002	.018
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal12	Pearson Correlation	. ^a	-.026	.747**	.555	. ^a	.641*	.871**	.865**	.858**	.869**	.664*	1	.963**	.853**	.865**	.979**
	Sig. (2-tailed)	.	.935	.005	.061	.	.025	.000	.000	.000	.000	.018		.000	.000	.000	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal13	Pearson Correlation	. ^a	.000	.766**	.354	. ^a	.574	.828**	.866**	.802**	.891**	.685*	.963**	1	.829**	.866**	.943**
	Sig. (2-tailed)	.	1.000	.004	.260	.	.051	.001	.000	.002	.000	.014	.000		.001	.000	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal14	Pearson Correlation	. ^a	-.204	.585*	.502	. ^a	.528	.866**	.820**	.823**	.821**	.605*	.853**	.829**	1	.820**	.897**
	Sig. (2-tailed)	.	.525	.046	.096	.	.077	.000	.001	.001	.001	.037	.000	.001		.001	.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Soal15	Pearson Correlation	. ^a	.000	.590*	.272	. ^a	.442	.717**	1.000*	.617*	.686*	.791**	.865**	.866**	.820**	1	.862**
	Sig. (2-tailed)	.	1.000	.044	.392	.	.151	.009	.000	.033	.014	.002	.000	.000	.001		.000
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
SkorTota 1	Pearson Correlation	. ^a	-.026	.772**	.593*	. ^a	.698*	.897**	.862**	.882**	.897**	.665*	.979**	.943**	.897**	.862**	1
	Sig. (2-tailed)	.	.937	.003	.042	.	.012	.000	.000	.000	.000	.018	.000	.000	.000	.000	
	N	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																	
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																	
a. Cannot be computed because at least one of the variables is constant.																	

2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.934	15

3. Uji Daya Beda

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	28.33	66.242	.000	.939
Soal02	28.42	66.447	-.061	.941
Soal03	29.50	56.455	.725	.928
Soal04	28.83	58.333	.513	.935
Soal05	28.33	66.242	.000	.939
Soal06	29.50	54.818	.617	.935
Soal07	29.42	58.992	.883	.927
Soal08	29.33	56.424	.836	.925
Soal09	29.83	55.424	.857	.924
Soal10	29.50	56.273	.878	.924
Soal11	29.67	58.424	.606	.932
Soal12	29.42	51.356	.973	.920
Soal13	29.33	53.879	.929	.922
Soal14	29.92	53.902	.872	.924
Soal15	29.33	56.424	.836	.925

4. Tingkat Kesukaran

		Statistics														
		Soal 01	Soal 02	Soal 03	Soal 04	Soal 05	Soal 06	Soal 07	Soal 08	Soal 09	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15
N	Valid	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.00	2.92	1.83	2.50	3.00	1.83	1.92	2.00	1.50	1.83	1.67	1.92	2.00	1.42	2.00
Maximum		3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3

$$TK = \frac{Mean}{Maximum}$$

Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15
1	0,92	0,61	0,83	1	0,61	0,64	0,67	0,5	0,61	0,56	0,64	0,67	0,47	0,67
Terlalu Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Terlalu Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang

LAMPIRAN 5 SOAL PRETEST DAN POSTEST

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Kerjakan dengan bentuk penjumlahan berulang!

1. $6 \times 8 =$
2. $4 \times 8 =$
3. $7 \times 4 =$
4. Permainan gobak sodor terdiri dari 2 kelompok, jika setiap kelompok terdiri dari 8 pemain, berapa jumlah pemain seluruhnya?
5. Ada 4 orang anak sedang menyanyikan lagu daerah, setiap anak menyanyikan 3 buah lagu. Berapa jumlah lagu yang mereka nyanyikan?

Jawaban

1. $6 \times 8 = 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 48$
2. $4 \times 6 = 6 + 6 + 6 + 6 = 24$
3. $7 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 28$
4. $2 \times 8 = 8 + 8 = 16$
5. $4 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$

LAMPIRAN 6 ANALISIS SOAL PRETEST

No	Nama	1	2	3	4	5	Nilai	Keterangan
1	ASP	10	10	20	0	10	50	Belum Tuntas
2	AFAP	10	10	13,3	10	20	63	Belum Tuntas
3	ARH	10	10	13,3	30	20	83	Tuntas
4	AAF	10	10	13,3	30	20	83	Tuntas
5	AS	10	3,3	13,3	20	30	77	Tuntas
6	ACP	10	10	13,3	10	20	63	Belum Tuntas
7	EAHS	10	10	20	20	30	90	Tuntas
8	FRF	10	10	13,3	20	10	63	Belum Tuntas
9	IDP	10	3,3	6,7	20	10	50	Belum Tuntas
10	IA	10	10	13,3	20	30	83	Tuntas
11	JA	10	6,7	13,3	20	20	70	Tuntas
12	KPA	10	10	6,7	10	10	47	Belum Tuntas
13	KAS	10	10	13,3	20	30	83	Tuntas
14	LS	10	10	13,3	20	10	63	Belum Tuntas
15	MA	10	10	13,3	10	10	53	Belum Tuntas
16	MMA	10	6,7	20	10	0	47	Belum Tuntas
17	MNA	10	6,7	13,3	20	20	70	Tuntas
18	MDW	10	10	6,7	10	10	47	Belum Tuntas
19	NNR	3,3	10	10	10	10	43	Belum Tuntas
20	NNR	0	10	6,7	10	10	37	Belum Tuntas
21	NSP	10	10	13,3	20	10	63	Belum Tuntas
22	NAR	10	10	6,7	20	30	77	Tuntas
23	RDA	10	10	13,33	10	10	53	Belum Tuntas
24	RA	10	10	13,3	30	30	93	Tuntas
25	RDE	0	3,3	13,3	20	20	57	Belum Tuntas
26	RF	10	10	6,7	20	10	57	Belum Tuntas
27	RAN	10	10	13,3	20	30	83	Tuntas
28	RNT	3,3	10	13,3	20	30	77	Tuntas
29	ROPL	10	10	20	10	10	60	Belum Tuntas
30	SCP	10	10	6,7	10	10	47	Belum Tuntas
31	SR	10	10	13,3	30	20	83	Tuntas
32	WAA	10	10	6,7	0	0	27	Belum Tuntas
33	YN	10	6,7	13,3	0	29	59	Belum Tuntas
34	ZNPS	10	3,3	13,3	20	30	77	Tuntas
35	AWR	10	10	13,3	20	20	73	Tuntas
Jumlah Tuntas		15			Presentase			57,14%
Jumlah Belum Tuntas		20			Presentase			42,85%

LAMPIRAN 7 ANALISIS HASIL POSTTEST

No	Nama	1	2	3	4	5	Nilai	Keterangan
1	ASP	10	10	20	20	0	60	Belum Tuntas
2	AAP	6,7	10	20	20	10	67	Tuntas
3	ARH	10	10	20	30	30	100	Tuntas
4	AAF	10	10	20	30	20	90	Tuntas
5	AS	10	10	13,3	20	30	83	Tuntas
6	ACP	10	10	20	30	30	100	Tuntas
7	EAHS	6,7	10	20	30	30	97	Tuntas
8	FRF	10	6,7	13,3	30	30	90	Tuntas
9	IDP	10	6,7	20	20	0	57	Belum Tuntas
10	IA	6,7	10	20	30	30	97	Tuntas
11	JA	6,7	10	20	30	30	97	Tuntas
12	KPA	10	10	20	30	30	100	Tuntas
13	KAS	6,7	10	20	30	30	97	Tuntas
14	LS	10	10	13,3	20	30	83	Tuntas
15	MA	6,7	6,7	13,3	20	20	67	Tuntas
16	MMA	3,3	3,3	20	30	30	87	Tuntas
17	MN	10	6,7	13,3	10	10	50	Belum Tuntas
18	MDA	10	10	20	20	30	90	Tuntas
19	NNR	10	10	13,3	20	10	63	Belum Tuntas
20	NNR	10	10	13,3	10	30	73	Tuntas
21	NSP	10	10	13,3	30	20	83	Tuntas
22	NAR	10	10	6,7	30	20	77	Tuntas
23	RDA	6,7	6,7	20	30	30	93	Tuntas
24	RA	10	10	20	30	30	100	Tuntas
25	RDE	10	10	20	20	0	60	Belum Tuntas
26	RF	10	10	13,3	20	30	83	Tuntas
27	RAN	10	10	20	20	30	90	Tuntas
28	RNT	10	10	20	30	20	90	Tuntas
29	ROPL	10	10	20	30	30	100	Tuntas
30	SCP	10	10	13,3	20	0	53	Belum Tuntas
31	SR	10	10	20	30	30	100	Tuntas
32	WAA	10	10	13,3	20	20	73	Tuntas
33	YN	10	6,7	20	30	0	67	Tuntas
34	ZNPS	10	10	20	30	30	100	Tuntas
35	AWR	10	10	20		30	100	Tuntas
Jumlah Tuntas		29			Presentase			14,28%
Jumlah Belum Tuntas		6			Presentase			85,71%

LAMPIRAN 8 HASIL PRETEST

1. Nilai Terendah

Nama : WILDAN

27

Kelas : 2

Soal Posttest

Kerjakan dengan bentuk penjumlahan berulang!!

1. $6 \times 8 = 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 48$ \swarrow 30

2. $4 \times 6 = 6 + 6 + 6 + 6 = 24$ \swarrow 10

3. $7 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 28$ \swarrow 6.7

4. Permainan gobak sodor terdiri dari 2 kelompok, jika setiap kelompok terdiri dari 8 pemain, berapa jumlah pemain seluruhnya?

5. Ada 4 orang anak sedang menyanyikan lagu daerah, setiap anak menyanyikan 3 buah lagu. Berapa jumlah lagu yang mereka nyanyikan?

2. Nilai Tertinggi

Nama : AZALIA

93

Kelas : 2

Soal Posttest

Kerjakan dengan bentuk penjumlahan berulang!!

1. $6 \times 8 = 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 48$ \swarrow 10

2. $4 \times 6 = 6 + 6 + 6 + 6 = 24$ \swarrow 10

3. $7 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 28$ \swarrow 13.5

4. Permainan gobak sodor terdiri dari 2 kelompok, jika setiap kelompok terdiri dari 8 pemain, berapa jumlah pemain seluruhnya? $2 \times 8 = 8 + 8 = 16$ \swarrow 30

5. Ada 4 orang anak sedang menyanyikan lagu daerah, setiap anak menyanyikan 3 buah lagu. Berapa jumlah lagu yang mereka nyanyikan? $4 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$ \swarrow 30

LAMPIRAN 9 HASIL POSTTEST

1. Nilai Terendah

Nama : Rizki

Kelas : 2

Soal Posttest

Kerjakan dengan bentuk penjumlahan berulang!!

1. $6 \times 8 = 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 + 6 = 48$ \nearrow 10

2. $4 \times 6 = 4 + 4 + 4 + 4 = 16$ \nearrow 6.7

3. $7 \times 4 = 7 + 7 + 7 + 7 = 28$ \nearrow 13.3

4. Permainan gobak sodor terdiri dari 2 kelompok, jika setiap kelompok terdiri dari 8 pemain, berapa jumlah pemain seluruhnya? $8 \times 2 = 16$ \nearrow 10

5. Ada 4 orang anak sedang menyanyikan lagu daerah, setiap anak menyanyikan 3 buah lagu. Berapa jumlah lagu yang mereka nyanyikan? $4 \times 3 = 12$ \nearrow 10

2. Nilai Tertinggi

Nama : Atina Wahyu Rafifa

Kelas : 2A

Soal Posttest

Kerjakan dengan bentuk penjumlahan berulang!!

1. $6 \times 8 = 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 = 48$ \nearrow

2. $4 \times 6 = 6 + 6 + 6 = 18$ \nearrow

3. $7 \times 4 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 28$ \nearrow

4. Permainan gobak sodor terdiri dari 2 kelompok, jika setiap kelompok terdiri dari 8 pemain, berapa jumlah pemain seluruhnya? $2 \times 8 = 8 + 8 = 16$ \nearrow

5. Ada 4 orang anak sedang menyanyikan lagu daerah, setiap anak menyanyikan 3 buah lagu. Berapa jumlah lagu yang mereka nyanyikan? $4 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$ \nearrow

50

100

LAMPIRAN 10 REKAPITULASI UJI NORMALITAS DATA PRETEST-POSTTEST

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.125	35	.181	.965	35	.321
Posttest Hasil Belajar	.177	35	.007	.882	35	.001

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN 11 REKAPITULASI UJI WILCOXON DATA PRETEST-POSTTEST

Test Statistics^a	
	Posttest Hasil Belajar - Pretest Hasil Belajar
Z	-4.757 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

LAMPIRAN 12 REKAPITULASI UJI N-GAIN TERNORMALISASI

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	35	-.67	1.00	.5640	.39079
Valid N (listwise)	35				

LAMPIRAN 13 LEMBAR OBSERVASI PEMELAJAR

Lembar Observasi Kegiatan Pemelajar

Hari/Tanggal : Rabu, 24 Januari 2024

Kelas/Semester : II / dua

Pertemuan : 1

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pemelajar berdoa sebelum belajar, kemudian menyiapkan perlengkapan				✓
2.	Mengikuti setiap intruksi dari pemelajar		✓		
3.	Pemelajar tampak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	
4.	Memperhatikan pembelajar menggunakan media dakon matematika dalam penyelesaian soal		✓		
5.	Pemelajar berinteraksi dengan pembelajar (tanya+jawab)		✓		
6.	Pemelajar mencoba penggunaan media dakon matematika			✓	
7.	Pemelajar terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran			✓	
8.	Pemelajar mengerjakan lembar kerja peserta didik sebagai salah satu bahan penilaian				✓
9.	Menyajikan hasil kerja dalam lembar kerja				✓
10.	Menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari		✓		
Jumlah Skor		29			
Rata-rata Skor		2,9			
Presentase Skor		72,5 %			

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (√) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pemelajar dalam kegiatan pembelajaran

Pedoman Pen Skoran

Skor	Keterangan
4 (Sangat Baik)	Apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3 (Baik)	Apabila sering melakukan sesuai pernyataan
2 (Cukup)	Apabila kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan
1 (Kurang)	Apabila tidak melakukan sesuai pernyataan

Observer



Sari Hidayah
NIP.

Lembar Observasi Kegiatan Pemelajar

Hari/Tanggal : Kamis, 25 Januari 2024

Kelas/Semester : II / dua

Pertemuan : II

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pemelajar berdoa sebelum belajar, kemudian menyiapkan perlengkapan				✓
2.	Mengikuti setiap intruksi dari pemelajar			✓	
3.	Pemelajar tampak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran			✓	
4.	Memperhatikan pembelajar menggunakan media dakon matematika dalam penyelesaian soal				✓
5.	Pemelajar berinteraksi dengan pembelajar (tanya+jawab)			✓	
6.	Pemelajar mencoba penggunaan media dakon matematika				✓
7.	Pemelajar terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran			✓	
8.	Pemelajar mengerjakan lembar kerja peserta didik sebagai salah satu bahan penilaian				✓
9.	Menyajikan hasil kerja dalam lembar kerja				✓
10.	Menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari			✓	
Jumlah Skor		36			
Rata-rata Skor		3,6			
Presentase Skor		87,5 %			

Observasi ini memberikan penilaian dengan memberikan centang (√) pada rentang yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan pemelajar dalam kegiatan pembelajaran

Pedoman Pen Skoran

Skor	Keterangan
4 (Sangat Baik)	Apabila selalu melakukan sesuai pernyataan
3 (Baik)	Apabila sering melakukan sesuai pernyataan
2 (Cukup)	Apabila kadang-kadang melakukan sesuai pernyataan
1 (Kurang)	Apabila tidak melakukan sesuai pernyataan

Observer



Sari Hidayah
NIP.

LAMPIRAN 14 MODUL AJAR

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD KELAS II

A. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Firda Nurul Fadila
Institusi	: SDN 1 Gantiwarno
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Perkalian
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/ Kelas	: A/ II
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Alokasi Waktu	: 2 jp (2 x 35 menit)
Model Pembelajaran	: Tatap Muka
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Reguler
Jumlah Peserta Didik	: 35
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertaqwa kepada tuhan YME dan berahlak mulia, mandiri (bertanggungjawab atas proses dan hasil belajarnya), bernalar kritis (memperoleh dan memproses informasi dan gagasan), kreatif (menghasilkan karya dan gagasan yang orisinal)
Sarana dan Prasarana	: <ol style="list-style-type: none">1. Buku Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II- Volume 22. Media Dakon Matematika3. Lembar Kerja Peserta Didik
Model Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none">1. Metode Pembelajaran : Ceramah dan Penugasan2. Pendekatan ; Saintifik

B. KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen : Bilangan

Capaian Pembelajaran : Pada akhir fase A, pemelajar menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Pemelajar dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Pemelajar menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat

2. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 2
Bilangan	<ul style="list-style-type: none">• Memahami hubungan antara penjumlahan dengan perkalian, yakni perkalian adalah penjumlahan berulang, Hubungan pengurangan dengan pembagian, yakni pembagian adalah pengurangan berulang.• Melaksanakan perkalian dan pembagian dua bilangan cacah sampai dengan 10

3. Tujuan Pembelajaran

Melalui media dakon matematika pemelajar dapat memahami konsep perkalian dan mengembangkan kemampuan perhitungan perkalian.

4. Pemahaman Bermakna

Dengan memahami materi ini pemelajar dapat memahami perkalian merupakan penjumlahan berulang.

5. Pertanyaan Pemantik

- Ada yang sudah tahu perkalian itu apa?

6. Kegiatan Pembelajaran

Alur Pembelajaran	Alokasi Waktu
<p>Kegiatan Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pembelajar membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam2. Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran3. Mengecek kehadiran pembelajar4. Mengingat kembali tentang materi sebelumnya5. Memberikan pertanyaan pemantik6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 Menit
<p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pemelajar menyimak penjelasan pendidik mengenai konsep perkalian (<i>Mengamati</i>)2. Pembelajar memberi contoh penyelesaian soal menggunakan media dakon matematika3. Pemelajar diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum belum dipahami (<i>Menanya</i>)4. Pemelajar diminta untuk mencoba menggunakan media dakon matematika (<i>Mengumpulkan Informasi</i>)5. Pemelajar dibagi menjadi beberapa kelompok6. Pembelajar memberi tugas untuk didiskusikan7. Pemelajar berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing (<i>Menalar</i>)8. Pembelajar memberikan soal9. Pemelajar menyelesaikan soal yang telah diberikan (<i>Menalar</i>)10. Pembelajar menunjuk acak peserta didik untuk maju kedepan mengerjakan soal yang telah diberikan (<i>Mengkomunikasikan</i>)	40 Menit
<p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pemelajar bersama pembelajar melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung2. Pemelajar mendapat penguatan terhadap materi yang telah dipelajari3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam	20 menit

11. Assesmen

- Assesmen Sumatif berupa tes berbentuk uraian

C. KOMPONEN LAINNYA

1. Glosarium

- Perkalian adalah penjumlahan berulang

2. Daftar Pustaka

- Buku Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II- Volume 2.
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>

Pekalongan, 22 Januari 2024

Wali Kelas II



Sari Hidayah, S.Pd
NIP.

Peneliti

Firda Nurul Fadila
NPM. 2001031012

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA SD KELAS II

D. INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Firda Nurul Fadila
Institusi	: SDN 1 Gantiwarno
Mata Pelajaran	: Matematika
Materi	: Perkalian
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase/ Kelas	: A/ II
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Alokasi Waktu	: 2 jp (2 x 35 menit)
Model Pembelajaran	: Tatap Muka
Target Peserta Didik	: Peserta Didik Regular
Jumlah Peserta Didik	: 35
Profil Pelajar Pancasila	: Beriman, bertaqwa kepada tuhan YME dan berahlak mulia, mandiri (bertanggungjawab atas proses dan hasil belajarnya), bernalar kritis (memperoleh dan memproses informasi dan gagasan), kreatif (menghasilkan karya dan gagasan yang orisinal)
Sarana dan Prasarana	: <ol style="list-style-type: none">3. Buku Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II- Volume 24. Media Dakon Matematika5. Lembar Kerja Peserta Didik
Model Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none">1. Metode Pembelajaran : Ceramah dan Penugasan2. Pendekatan ; Saintifik

E. KOMPONEN INTI

7. Capaian Pembelajaran (CP)

Elemen : Bilangan

Capaian Pembelajaran : Pada akhir fase A, pemelajar menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan (*number sense*) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan. Pemelajar dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20. Pemelajar menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat

8. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran Kelas 2
Bilangan	<ul style="list-style-type: none">• Memahami hubungan antara penjumlahan dengan perkalian, yakni perkalian adalah penjumlahan berulang, Hubungan pengurangan dengan pembagian, yakni pembagian adalah pengurangan berulang.• Melaksanakan perkalian dan pembagian dua bilangan cacah sampai dengan 10

9. Tujuan Pembelajaran

Melalui media dakon matematika pemelajar dapat melaksanakan atau menghitung perkalian yang dipadukan dengan permasalahan sehari-hari.

10. Pemahaman Bermakna

Dengan memahami materi ini pemelajar dapat menghitung perkalian yang dipadukan dengan permasalahan sehari-hari.

11. Pertanyaan Pemantik

- Kemarin kita sudah belajar tentang konsep perkalian, coba semisal terdapat 3 lubang dakon, setiap lubangnya berisi 2 kerang. Berapa jumlah kerang yang ada pada dakon tersebut ?

12. Kegiatan Pembelajaran

Alur Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan : <ol style="list-style-type: none">1. Pembelajar membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam2. Berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran3. Mengecek kehadiran pemelajar4. Mengingat kembali tentang materi sebelumnya5. Memberikan pertanyaan pemantik6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 Menit
Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">1. Pemelajar menyimak penjelasan pembelajar mengenai konsep perkalian (<i>Mengamati</i>)2. Pembelajar memberi contoh soal menggunakan media dakon matematika3. Pemelajar diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum belum dipahami (<i>Menanya</i>)4. Pemelajar dibagi menjadi beberapa kelompok.5. Pemelajar bergantian menggunakan media dakon matematika (<i>Mengumpulkan Informasi</i>)6. Pembelajar memberikan soal7. Pemelajar menyelesaikan soal yang telah diberikan (<i>Menalar</i>)8. Pembelajar menunjuk acak pemelajar untuk maju kedepan mengerjakan soal yang telah diberikan (<i>Mengkomunikasikan</i>)	40 Menit
Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Pemelajar bersama pembelajar melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung2. Pemelajar mendapat penguatan terhadap	20 menit

materi yang telah dipelajari 3. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan salam	
--	--

12. Assesmen

- Assesmen Sumatif berupa tes berbentuk uraian

F. KOMPONEN LAINNYA

3. Glosarium

- Perkalian adalah penjumlahan berulang

4. Daftar Pustaka

- Buku Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II- Volume 2.
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id>

Pekalongan, 22 Januari 2024

Wali Kelas II

Peneliti



Sari Hidayah, S.Pd

NIP.

Firda Nurul Fadila

NPM. 2001031012

Lembar Kerja Peserta Didik

Pertemuan 1

Nama : _____

Kelas : _____

Kerjakan soal berikut dengan teliti!

1. $5 \times 4 = _ + _ + _ + _ + _ = _$

2. $3 \times 9 = _ + _ + _ = _$

3. $8 \times 3 = _ + _ + _ + _ + _ + _ + _ + _ = _$

4. $2 \times 6 = _ + _ = _$

5. $7 + 7 + 7 + 7 + 7 = _ \times _ = _$

Pasangkanlah perkalian dengan penjumlahan berulang yang tepat!

$2 \times 6 =$ $4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4$

$5 \times 8 =$ $6 + 6$

$4 \times 9 =$ $8 + 8 + 8 + 8 + 8$

$6 \times 4 =$ $9 + 9 + 9 + 9$

Lembar Kerja Peserta Didik
Pertemuan ke 2

Nama:
Kelas:

Tanggal:
Nilai:

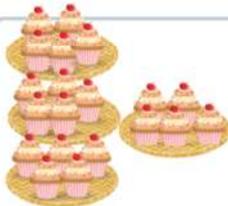
Selesaikan soal cerita dibawah ini dengan tepat



Terdapat 4 keranjang, setiap keranjang berisi 4 buah nanas.
Berapakah jumlah seluruh buah nanas ?



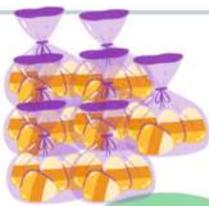
Terdapat 3 Vas bunga, setiap vas berisi 8 bunga .
Berapakah jumlah seluruh bunga ?



Terdapat 4 nampan, setiap nampan berisi 5 kue.
Berapakah jumlah seluruh kue ?



Terdapat 6 tas, setiap tas berisi 2 buku.
Berapakah jumlah seluruh buku ?



Terdapat 7 kantong permen, setiap kantong berisi 4 permen.
Berapakah jumlah seluruh permen ?

LAMPIRAN 15 SURAT PRASURVEY



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2648/In.28/J/TL.01/05/2023
Lampiran : -
Perihal : IZIN PRASURVEY

Kepada Yth.,
Kepala Sekolah SDN 1 GANTIWARNO
Di-
tempat,

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS II SD

untuk melakukan prasurvey di SDN 1 GANTIWARNO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 29 Mei 2023

Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd

NIP 19800607 200312 2 003

LAMPIRAN 16 SURAT BALASAN PRA-SURVEY



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GANTIWARNO
KECAMATAN PEKALONGAN**

Alamat Jalan : Rawa Mangun 37a Gantiwarno Pekalongan Lampung Timur 34391

No : 241.2/037/SD.10/VI/2023
Lampiran :
Perihal : Surat Pemberian Izin Pra Survey

Kepada Yth,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat prihal IZIN PRA SURVEY No. B-2648/In.28/J/TL.01/05/2023 tentang pelaksanaan dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO oleh :

Nama : **FIRDA NURUL FADILA**
NPM : 2001031012
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD**

Dengan ini menyatakan bahwa yang bersangkutan di atas benar melaksanakan Pra Survey dengan ketentuan yang berlaku

Demikian surat pemberian izin Pra Survey di sampaikan atas perhatian dan kerja samanya di ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Kepala Sekolah,

HERNAWATI, S.Pd

NIP. 19711026 200501 2 004

LAMPIRAN 17 SURAT BIMBINGAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-6033/In.28.1/J/TL.00/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Satria Nugraha Adiwijaya (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **Firda Nurul Fadila**
NPM : 2001031012
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 Desember 2023
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 003

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sismik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=2001031012>.
Token = 2001031012

LAMPIRAN 18 SURAT IZIN RESEARCH



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0823/In.28/D.1/TL.00/02/2024
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA SDN 1 GANTIWARNO
di-

Tersurat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Keputusan Dengan Surat Tugas Nomor: B-0823/In.28/D.1/TL.00/02/2024 tanggal 01 Februari 2024 sebagai berikut:

- Nama : Isti Fatonah MA
- NIP : 196705311993032003
- Kelembagaan : IAIN Metro
- Jabatan : Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Untuk dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SDN 1 GANTIWARNO bahwa pelaksanaan tugas di atas akan dilaksanakan sebagaimana tertera di surat tugas tersebut. Demikian surat keputusan ini kami sampaikan dengan hormat. Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 01 Februari 2024
Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN 19 SURAT TUGAS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-0824/In.28/D.1/TL.01/02/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **Firda Nurul Fadila**
NPM : 2001031012
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN 1 GANTIWARNO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 01 Februari 2024

Mengetahui,
Pejabat Setempat

HERNAWATI, S. Pd
NIP. 197110262005012004

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN 20 SURAT TELAH MELAKSANAKAN RESEARCH



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 GANTIWARNO
KECAMATAN PEKALONGAN**

Alamat Jalan : Rawa Mangun Pekalongan Lampung Timur 34391

No : B-0823/In.28/D.1/TL.00/12/2024

Lampiran :-

Perihal :Telah Melaksanakan Research

Kepada Yth,

Ketua Jurusan PGMI IAIN Metro

Di -

Tempat

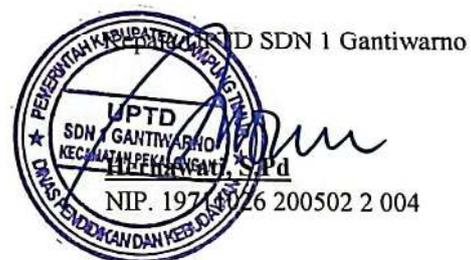
Assalamualaikum Wr.Wb

Berdasarkan surat dari IAIN Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor: B- B-0823/In.28/D.1/TL.00/12/2024 tertanggal 1 Februari 2024 perihal: Permohonan Izin Research/Survey, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	NPM	Program Studi
FIRDA NURUL FADILA	2001031012	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan Reserch/Survey pada tanggal 22 Januari-31 Januari 2024 dengan Judul :**"Pengaruh Media Pembelajaran Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD"**

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan seagaimana mestinya.



LAMPIRAN 21 SURAT BEBAS PUSTAKA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-267/ln.28/S/U.1/OT.01/05/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

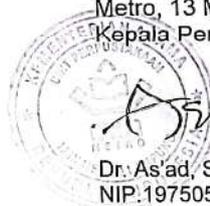
Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMF

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001031012

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 13 Mei 2024
Kepala Perpustakaan



As'ad
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

LAMPIRAN 22 SURAT BEBAS PUSTAKA PRODI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

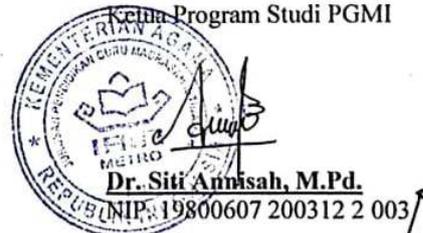
Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAKON
MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS
II SD

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas
pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 16 Mei 2024

Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 19800607 200312 2 003

LAMPIRAN 23 KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin 27 November 2023	Satrio Nugraha Adiwijaya	① Revisi: bab I ② Revisi Bab II ③ Revisi Bab III	
1.	Senin 11/09 2023	Satria Nugraha Adiwijaya	Revisi BAB I od III	
2	Rabu 15/11 2023	Satria Nugraha Adiwijaya	Revisi BAB I od III	



Dosen Pembimbing

Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd
NIDN. 2011119203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 28/01/2024	Satria Nugraha Adiwijaya	Acc Ulang Seminar	
	Selasa 9 Jan 2024		Paru 1	



Dosen Pembimbing

Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd
NIDN. 2011119203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Selasa 23/02/2024 /1	Satria Nugraha Adiwijaya	APP (AEC) outline (AEC)	
2	Selasa, 05/2024 /3	Satria Nugraha Adiwijaya	Pendalaman	
3	Selasa 19/2024 /3		Revisi Bab W Tambahkan Daftar perbedes dan taraf beserta benar	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd
NIDN. 2011119203



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Firda Nurul Fadila
NPM : 2001031012

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Rabu 27/03 /2024	Satria Nugraha Adiwijaya	Revisi Bab IV & V	
2	Jumat 5/04 /2024		Revisi Bab IV & V (minor)	
3	Kamis, 16/04 /2024		Lengkap Laporan	
4	Jumat 17/04 /2024		Revisi final	
5.	Selasa 21/04 /2024		Acc Untuk menyusah	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Satria Nugraha Adiwijaya, M.Pd
NIDN. 2011119203

LAMPIRAN 24 DOKUMENTASI KBM

1. Pelaksanaan Pretest

Pretest dilaksanakan pada tanggal Pada tanggal 22 Januari 2024 peneliti melakukan pretest dengan menggunakan tes berbentuk soal essay sebanyak 5 butir soal mengenai perkalian guna mengetahui kemampuan kognitif siswa sebelum dilaksanakan perlakuan menggunakan media pembelajaran dakon matematika.



2. Pertemuan 1

Setelah pelaksanaan pretest, perlakuan pertama dengan menggunakan media pembelajaran dakon matematika dilaksanakan pada Rabu, 24 Januari 2024, sebelumnya peneliti menjelaskan cara penggunaan media tersebut kemudian mencontohkannya untuk menyelesaikan beberapa contoh soal, setelah itu peneliti membagi pemelajar kedalam beberapa kelompok, mereka mencoba media tersebut secara bergantian, kemudian mereka diberi tugas untuk didiskusikan bersama, dan diakhiri dengan mengerjakan LKPD.



3. Pertemuan 2

Perlakuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2024, sama halnya dengan perlakuan hari pertama peneliti membagi kedalam beberapa kelompok, kemudian mereka diberi tugas untuk diselesaikan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran dakon matematika.



4. Pelaksanaan Posttest

Setelah dilaksanakan perlakuan sebanyak 2 kali, kemudian dilaksanakan posttest pada tanggal 29 Januari 2024. Soal yang digunakan sama dengan soal pretest yakni 5 butir soal.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Firda Nurul Fadila, lahir di Lampung Timur pada tanggal 16 Juni 2002. Berdomisili di Desa Karang Agung, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, Provinsi Lampung. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Slamet dan Ibu Suratmi. Pendidikan formal Tingkat Sekolah Dasar penulis, ditempuh di SDN 02 Karang Agung, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat. Menyelesaikan sekolah menengah pertama di MTs Darul Muslim. Sedangkan pendidikan menengah atas ditempuh di MA Darunnasyi'in. kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dengan mengambil program studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dimulai pada semester 1 T.A 2020/2021.