

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DAKOTA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS IV SDIT BINBAZ**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

TIA DESVITA TIRASYAH

NIM. 19591237

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
2024**

LEMBAR PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

Di Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah dilaksanakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa saudara Tia Desvita Tirasyah Mahasiswa IAIN yang berjudul : **Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Binbaz Curup** , sudah dapat diajukan dalam siding munaqosah Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN) Curup.

Demikianlah permohonan ini kami ajukan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 11 Juli 2024

Mengetahui,

Pembimbing I



Dr. Edi Wahyudi M. M. TPd
NIP. 19730313 1997021001

Pembimbing II



Yosi Yulzah M.Pd.I
NIP. 19910714201903206

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tia Desvita Tirasyah

NIM : 19591237

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau ditunjuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman dan sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2024

Penulis

 
Tia Desvita Tirasyah

NIM. 19591237



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIIYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 03 /In.34/F.T/I/PP.00.9/12/2024

Nama : **Tia Desvita Tirasyah**
NIM : **19591237**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar
Matematika-Kelas IV SD IT BINBAZ**

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : **Senin, 25 November 2024**
Pukul : **11.00 s/d 12.30 WIB**
Tempat : **Ruang 01. Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Edi Wahyudi, M.M., T.Pd
NIP. 197303131997621001

Sekretaris,

Yosi Yulizah M.Pd.I
NIP. 19910714201903206

Penguji I,

Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

Penguji II,

H.M Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah**



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Binbaz Curup”**. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M. Ag., selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Muhammad Istan, M.E., selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S. Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Bapak Muhammad Amin, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. Edi Wahyudi M. M. TPD., selaku Pembimbing I dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I., selaku Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
8. Bapak/Ibu Dosen PGMI dan Staf PGMI yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut Pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, Juli 2024

Penulis

Tia Desvita Tirasyah

NIM. 19591237

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. AL-Baqarah ayat: 286)

“dan bahwasanya seseorang manusia tidak memperoleh selain apa yang telah diusahakannya”

(Q.S. AN Najm ayat: 39)

PERSEMBAHAN

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga karya skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin. Dan juga kepada kekasih Allah SWT, Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memperjuangkan kemaslahatan hidup manusia yang Alhamdulillah berkat perjuangan beliau kita semua dapat merasakan hidup yang bergelombang teknologi dan ilmu pengetahuan. Selain itu, penulis juga mempersembahkan karya ini kepada orang-orang hebat dibalik layar demi kelancaran penyusunan dan penulisan skripsi ini yakni sebagai berikut:

Dengan demikian saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Terkhusus untuk orang tuaku, Bapak Elvis Rioda Syam dan Ibu Sri Mayniarti Lestari, kupersembahkan skripsi ini kepada orang yang paling saya sayangi, orang yang selalu memberikan dukungan serta kekuatan dan kasih sayang selama menempuh pendidikan sampai selesai. Terimakasih telah memberikan dukungan selama menempuh pendidikan, terimakasih selalu menyayangiku dan selalu memberikan doa dalam setiap sujud. Tiada kata yang bisa ku ucapkan selain doa dan terimakasih karena untaian doa dan motivasi dari mereka saya bisa mencapai gelar sarjana.
2. Terimakasih kepada adikku Prayoga Apriansyah telah memberikan semangat dan membantu baik dari material maupun fisik dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Untuk keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih karena sudah memberikan semangat dan dukungannya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada teman-teman seangkatan 2019 PGMI terutama teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang besar dalam perjalanan pembuatan skripsi ini kepada seluruh teman-teman PGMI H, terimakasih telah kebersamai kurang lebih 4 tahun ini di IAIN tercinta.
5. Untuk sahabat-sahabat Sindy Maryonida, Venti Ruslan, Ulfa Khusnul Khotimah, saya ucapkan terima kasih karena sudah memberikan semangat dan dukungannya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Tia Desvita Tirasyah, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibbilang tidak mudah. Terimakasih sudah kuat dan bertahan.

ABSTRAK

TIA DESVITA TIRASYAH, NIM.19591237 “**Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Binbaz Curup**”, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Media Dakota adalah sebuah media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Media tiga dimensi yaitu media yang penampilannya mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah mana saja. Penelitian ini di latar belakanginya adanya permasalahan rendahnya hasil belajar terhadap siswa karena pembelajaran hanya menggunakan Model Pembelajaran yang monoton atau model pembelajaran konvensional dan berpusat pada guru saja. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui hasil belajar dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV yang diasumsikan menggunakan media Dakota di SD Binbaz Curup, 2) agar siswa lebih berperan aktif dan mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, 3) siswa diharapkan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan desain penelitian *quasi eskperimen Control Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas IV A berjumlah 23 orang sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B berjumlah 23 orang sebagai kelompok eksperimen. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu media Dakota sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan Uji t.

Berdasarkan hasil penelitian dari pengaruh penggunaan Media Dakota menunjukkan bahwa; 1) didapatkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 85 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 80. Berdasarkan hasil rata-rata *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah menggunakan Media Dakota. 2) Dari hasil analisis uji hipotesis didapatkan nilai $t_{hitung} 1.977 > t_{tabel} 1.674$ dengan taraf signifikan 0,05. Maka, H_a diterima dan H_o ditolak, jadi dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan adanya pengaruh positif dan signifikan dengan diterapkannya Media Dakota dalam pembelajaran matematika terhadap siswa kelas IV SD IT BINBAZ Curup.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Dakota terhadap Hasil Belajar Matematika.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
C. RUMUSAN MASALAH.....	8
D. TUJUAN PENELITIAN.....	8
E. MANFAAT PENELITIAN.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Terdahulu.....	26
C. Kerangka Berfikir.....	32
D. Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Definisi Variabel.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
a. Pretest.....	40
b. Posttest.....	41
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	61
B. Deskripsi Data.....	64
C. Analisis Data.....	70
a. Uji Normalitas.....	70
b. Uji Homogenitas.....	74

c. Uji Hipotesis Data	80
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jumlah siswa dan Nilai	5
Tabel 3.1 Nama Peneliti dan Judul.....	30
Tabel 3.2 Kerangka Berfikir.....	32
Tabel 4.1 Design Penelitian	35
Tabel 4.2 Populasi dan Sampul.....	36
Tabel 4.5 Soal Materi FPB dan KPK	43
Tabel 4.7 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	46
Tabel 4.8 Uji Validitas Soal	49
Tabel 4.9 Ringkasan Data Ananlisis Validitas Isi Butir Soal	50
Tabel 4.10 Kriteria Reliabilitas	52
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Reliabilitas.....	52
Tabel 4.12 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 4.14 Tabel Kriteria Daya Pembeda	54
Tabel 4.15 Hasil uji Daya Pembeda Butir Soal.....	54
Tabel 5.1 Jumlah Siswa SD BINBAZ Curup.....	62
Tabel. 5.2 Jumlah Guru dan Staff SD BINBAZ CURUP	63
Tabel. 5.3 Sarana dan Prasarana SD BINBAZ CURUP	63
Tabel. 5.4 Kelas Eksperimen IV B Menggunakan Media Dakota	64
Tabel. 5.6 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV B	66
Tabel. 5.7 Hasil Pretest Siswa Kelas IV A.....	66
Tabel. 5.9 Frekuensi Hasil Pretest Siswa Kelas IV A.....	67
Tabel. 5.10 Hasil Posttest Siswa Kelas IV B	67
Tabel. 5.12 Frekuensi Hasil Belajar Posttest Siswa Kelas IV B.....	69
Tabel. 5.13 Hasil Posttest Siswa Kelas Kelas IV A.....	69
Tabel. 5.15 Frekuensi Hasil Belajar Posttest Siswa Kelas IV A.....	70
Tabel. 5.17 Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y	71
Tabel. 5.19 Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X.....	72
Tabel. 5.20 Hasil Uji Hipotesis Pretest	73

Tabel. 5.21 Hasil Uji Hipotesis Posttest.....	73
Tabel. 5.22 Perbedaan Aktivitas Siswa antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Soal <i>Post - Test</i> Kelas IV.....	85
Lampiran 2 Modul Ajar Eksperimen	89
Lampiran 3 Modul Ajar Kontrol	93
Lampiran 4 RPP Kelas IV Mate-matika	96
Lampiran 5 Langkah-langkah model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	122
Lampiran 6 SOAL MATEMATIKA KELAS IV B (EKSPERIMEN).....	123
Lampiran 7 Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi	150
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal Pretest- Posttest matematika Kelas IV.....	151
Lampiran 9 SK Pembimbing.....	153
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian dari Kampus	154
Lampiran 11 Surat Selesai Penelitian	155
Lampiran 12 Lingkungan Sekolah SD BINBAZ Curup	156
Lampiran 13 Pembelajaran di Kelas IV SD BINBAZ Curup	158
Lampiran 14 Lembar Observasi Guru Kelas Eksperimen	159
Lampiran 15 Lembar Observasi Guru Kelas Kontrol	161
Lampiran 16 Lembar Observer	163
Lampiran 17 Biodata Penulis	164

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 19

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran matematika yang diberikan pada semua jenjang pendidikan sebagaimana tercantum dalam kurikulum 2023, dilaksanakan untuk membekali peserta didik kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta membentuk kemandirian dan juga kemampuan bekerja sama.¹ Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting di dalam bidang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Matematika ditinjau dari filosofisnya bersumber dari Al-Qur'an. Hal ini dikuatkan oleh banyaknya ayat-ayat dalam Al-Qur'an yang menuansai tentang bilangan.²

Guru menyadari bahwa matematika sering di anggap sebagai pelajaran yang membosankan, pelajaran yang tidak disenangi oleh sebagian besar siswa. Anggapan ini muncul karena, di dalam pembelajaran tersebut guru mendidik siswa untuk menghafal rumus dalam menyelesaikan masalah, bukan berusaha mengikut sertakan siswa untuk menyelidiki, mencari, serta menemukan suatu pemecahan masalah dari matematika itu. Akibatnya, proses belajar jadi membosankan dan juga minat belajar pada siswa

¹ Mustamin Anggo, *Pelibatan Metodologi Dalam Pemecahan Masalah Dalam Pemecahan Masalah Matematika*, Vol, 96. Dia menyingsingkan pagi dan menjadikan malam untuk beristirahat, dan (menjadikan) matahari dan bulan untuk perhitungan. Itulah ketentuan Allah yang Maha Perkasa lagi Maha mengetahui. 01, No (April, 11), h. 36

² Sugiyanto, *model-model pembelajaran inovatif*, (Jakarta:Yuma Pustaka, 2008),h. 5

menjadi berkurang, hal ini berimbas terhadap hasil yang nantinya akan diperoleh oleh siswa. Anggapan ini muncul karena, di dalam pembelajaran guru mendidik siswa untuk dapat menghafal rumus dalam menyelesaikan masalah, bukan berusaha mengikut sertakan siswa untuk menyelidiki, mencari, serta menemukan suatu pemecahan masalah dari matematika itu. Akibatnya proses belajar pun menjadi membosankan dan juga minat belajar terhadap siswa menjadi kurang, hal ini dapat berimbas terhadap hasil yang akan diperoleh siswa.³

Degeng dalam Sugiyanto menyatakan bahwa “Daya tarik suatu mata pelajaran ditentukan oleh dua hal, pertama oleh mata pelajaran (pembelajaran) itu sendiri, dan kedua, oleh cara mengajar guru”. Karena itu guru harus berusaha menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah dan juga bermakna. Hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan juga media yang menarik, demikian pula dalam bidang studi matematika.⁴

Dari pendapat di atas bawasan nya guru harus dapat serta mampu membuat pelajaran matematika yang selama ini ditakuti dan di anggap membosankan oleh siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Dengan menggunakan media diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif

³ Runtukahu, J.T & Kondau, S, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2016), h. 17

⁴ Sugiyanto, *model-model pembelajaran inovatif*, (Jakarta: Yuma Pustaka, 2008),h.5

lagi serta dapat memecahkan masalah serta mampu mendapatkan nilai yang memuaskan.

Ditinjau dari karakteristik anak sekolah dasar pada umumnya yang masih ada pada tahap operasional konkrit, sangat memerlukan sebuah media pembelajaran yang akan membantu dalam menunjang proses penanaman konsep dan juga proses pembelajaran.⁵ Salah satu taktik untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswi-siswi mengerti dengan materi yang akan disampaikan nantinya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar Matematika adalah media Dakota. Media Dakota merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik untuk dapat mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan. Jadi, dengan media, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat belajar dengan alat yang lebih konkrit.⁶

Penggunaan media Dakota diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan juga peserta didik secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata serta dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Proses kegiatan tersebut tidak hanya guru yang dapat memberikan penjelasan melalui benda nyata

⁵ Runtukahu, J.T & Kondau, S, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2016), h. 17

⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta:prenadamedia group, 2016), h. 183

tersebut tetapi peserta didik pun ikut serta dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media Dakota siswa akan lebih berperan aktif dan mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, dan media Dakota ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, selain itu dapat menimbulkan keceriaan saat mempraktikkan sebab seperti main Dakon. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan juga bermakna hingga mereka dapat mengingat ingat dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa di SDIT BINBAZ CURUP hasil belajar siswa terutama saat diadakannya ulangan harian masih sangatlah rendah, dan juga masih banyak diantara mereka yang mendapatkan nilai matematika dibawah standar KKM yaitu 7,00. Nilai hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dari 23 siswa dikelas IV A hanya 60% yang tuntas dan 23 siswa dikelas IV B 50% yang tuntas dan nilai KKM yang ditentukan yaitu 70. Hal ini juga terkait dengan faktor lain yang mempengaruhi seperti rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pemahaman materi, kurangnya kreatifitas, inovasi guru dan masih banyak siswa yang main-main pada saat pelajaran matematika berlangsung, serta penggunaan metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional.⁷ Adapun data nilai siswa kelas kelas IV SD BINBAZ CURUP sebagai berikut :

⁷ Hasil observasi awal bulan februari 2024

Tabel 2.1

Jumlah siswa dan Nilai

Kelas	Jumlah Siswa Dengan Nilai < 70 (Belum Tuntas)	Jumlah Siswa Dengan Nilai \geq 70 (Tuntas)	Jumlah
IV A	13 Siswa	10 Siswa	23 Siswa
IV B	13 Siswa	10 Siswa	23 Siswa

Dalam proses pembelajaran sering sekali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Setelah guru menyampaikan materi, kemudian guru menyampaikan kepada siswa bahwa mana yang mereka belum mengerti, sering kali siswa hanya diam dan setelah guru memberikan soal latihan barulah guru mengerti bahwa sebenarnya ada bagian materi yang belum dipahami oleh sebagian siswa.⁸

Dalam proses belajar mengajar, perhatian siswa tentang materi yang diberikan guru akan sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar, perhatian siswa yang lebih intensif terhadap materi pelajaran yang diberikan guru akan menyebabkan transfer pengetahuan yang terjadi lebih mudah sehingga diharapkan proses belajar mengajar akan dapat berhasil.⁹

⁸ Hasil penelitian dalam proses pembelajaran, 1 februari 2024

⁹ Hasil penelitian dalam proses pembelajaran, 1 februari 2024

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar memiliki andil yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru harus dapat mampu menggunakan metode pembelajaran yang dapat melihat siswa secara aktif. Untuk mengatasi kejenuhan dan motivasi belajar siswa diperlukan proses pembelajaran yang sehat, menyenangkan, dan komperatif yang menjadikan siswa yang aktif dan kreatif, yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diutamakan guna menimbulkan semangat belajar, motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini dipilih karena dapat menanamkan konsep kongkret pada siswa terhadap materi pembelajaran, karena dengan menggunakan media siswa dapat lebih memahami lagi pelajaran secara detail, sehingga guru tidak selalu berperan aktif dalam pembelajaran, dan juga anak dapat berfikir secara kritis dan tidak selalu guru yang menyajikan masalah dan menyelesaikan masalah tersebut. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Astuti yang berjudul upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui alat peraga dakon bagi siswa, dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklusnya dan dengan menggunakan alat peraga dakon hasil belajar matematika kelas IV mengalami peningkatan.¹⁰ Dan

¹⁰ Sri Astuti, "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester 1 Tahun Pelajaran 2011/2012*", Skripsi pada Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2012.

juga seperti hasil penelitian Evi Febriana, bahwa dengan menggunakan media papan dakon dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa.¹¹ Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan media Dakota diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik dalam memecahkan persoalan masalah.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diatas menunjukkan bahwa penggunaan media Dakota dalam pembelajaran matematika memang sangat membantu peserta didik dalam belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDIT BINBAZ.**

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa rendah, dilihat dari indikator nilai rata-rata siswa KKM 70.

¹¹ Evi Febriana, *“Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara”* Skripsi pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2015.

2. Dalam proses pembelajaran matematika, guru menggunakan metode konvensional.
3. Guru kurang maksimal dalam menggunakan media pada proses pembelajaran.
4. Minat belajar siswa masih kurang, siswa takut dan kurang percaya diri saat di suruh ke depan kelas mengerjakan latihan.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pembelajaran matematika siswa sebelum digunakan media pembelajaran Dakota Kelas IV SDIT BINBAZ ?
2. Bagaimana hasil pembelajaran matematika siswa setelah digunakan media pembelajaran Dakota Kelas IV SDIT BINBAZ ?
3. Adakah pengaruh setelah digunakannya media Dakota terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDIT BINBAZ ?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil sebelum digunakannya Dakota dalam pembelajaran matematika Kelas IV SDIT BINBAZ.
2. Untuk mengetahui hasil setelah digunakannya Dakota dalam pembelajaran matematika Kelas IV SDIT BINBAZ.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Dakota dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SDIT BINBAZ.

E. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut :

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika. Adapun kegunaannya adalah :

- a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan hasil belajar siswa.

2. Dilihat dari segi praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu :

- a. Memberikan informasi atau gambaran bagi calon guru dan guru matematika dalam menentukan alternative media pembelajaran matematika.

b. Memberikan masukan kepada guru matematika tentang berbagai kelebihan dan juga kekurangan dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran Dakota.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Latin sekaligus memiliki bentuk jamak atau sering disebut dengan medium. Sementara itu, kata media secara harfiah memiliki arti perantara. Dalam hal ini, perantara yang dimaksud adalah adanya perantara antara sumber informasi atau pesan (*a source*) dan adanya penerima pesan (*a receiver*). Maka dari itu, sering sekali kita melihat media yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti Koran, artikel *online*, film, televisi, dan masih banyak lagi.¹²

Adapun beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, Menurut Degeng, media merupakan komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar bisa berupa alat, bahan, dan juga orang.¹³ Menurut Sadiman, media sendiri merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga minat serta perhatian siswa

¹² Oemar Hamalik, (2011), "*Proses Belajar Mengajar*". (Jakarta: Bumi Aksara). h. 8

¹³ Degeng, 2007. "*Media Pembelajaran*". (Jakarta: PT Rajawali Press). h. 142

sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.¹⁴ Selanjutnya lagi yang terakhir ada menurut Ely dalam Ibrahim media merupakan orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru, di dalam pengertian meliputi buku, guru, dan lingkungan sekolah.¹⁵

b. Tujuan Media Dalam Proses Pembelajaran

Secara umum, Sadiman menyatakan bahwa media mempunyai tujuan sebagai berikut :¹⁶

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran lebih menarik

¹⁴ Sadiman, dkk. (2002), "*Statistika Untuk Penelitian*". (Bandung: Alfabeta). h. 6

¹⁵ Ely dalam Ibrahim, (1998), "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada). h. 3

¹⁶ *Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya*, (Bandung:CV Penerbit Diponegoro, 2010)h. 290

7. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
8. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
9. Kualitas pembelajaran dapat di tingkatkan
10. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
11. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

c. Macam dan Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.¹⁷

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, dan rekaman suara
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

¹⁷ Haryoso, 2002, *Teknologi Pendidikan*, Jakarta : CV Rajawali, h. 108

- c. Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan gambar contohnya seperti video, berbagai ukuran film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.¹⁸
 3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi :
 - a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam

¹⁸ Ramli, 2012, *Media dan Teknologi pembelajaran*, Banjarmasin : IAIN Antasari Press

ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa

- b. Media yang tidak diproteksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.¹⁹

c. Kelebihan dan Kekurangan Media

1. Kelebihan :

- a. Menarik perhatian anak. Penggunaan media belajar dapat menarik perhatian anak, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan murid terhadap materi yang akan disajikan.
- b. Mengatasi keterbatasan informasi. Media dapat mengatasi keterbatasan, maksud dari mengatasi keterbatasan adalah ketika suatu materi yang nantinya tidak dapat dibayangkan atau sulit untuk menemukan contoh nyatanya, akan lebih mudah karena media sendiri dimanfaatkan sebagai perantara informasi.
- c. Membuat pembelajaran interaktif. Penggunaan media mampu membuat pembelajaran lebih interaktif. Memanfaatkan media akan mendukung terjadinya

¹⁹ Rostiana Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung:Alfabeta, 2013) h. 9

komunikasi dua arah secara aktif antara pengajar dan murid.²⁰

2. Kekurangan :

- a. Memerlukan pengamatan lebih
- b. Informasi yang panjang dan rumit harus dibagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca serta dipahami
- c. Harus ada keserasian antara elemen-elemen visual dengan materi ajar.²¹

A. Media Dakota

1. Pengertian Media Dakota

Menurut Kurniati dalam Kompasian, “*dakota* (dakon matematika) adalah suatu media visual dalam pembelajaran matematika yang merupakan inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika”. Kurniati juga mengemukakan bahwa “*dakota* menggabungkan permainan tradisional dan pembelajaran matematika”.²² Menurut Sundayana, *dakota* yaitu “untuk menentukan faktor persekutuan terbesar dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)”. Jadi, dapat

²⁰ Anderson, 1976, *Selecting & Developing Media for Instruction*, Wescosin : American Society for Training & Development.

²¹ Anderson, 1976, *Selecting & Developing Media for Instruction*, Wescosin : American Society for Training & Development.

²² Suci Indah Kuriniawati, *Penerapan Alat Peraga Dakota Dalam Pembelajaran Matematika KPK Dan FPB*, Vol 2, No 3 (Jakarta:Universitas Indraprasta PGRI, 2017).

disimpulkan bahwa dakota merupakan media pembelajaran yang dihasilkan dari penggabungan permainan tradisional dan pembelajaran matematika yang berguna untuk menentukan FPB dan KPK. Selain itu, dakota juga dapat melestarikan permainan tradisional, karena alat peraga ini dibuat dari pengembangan permainan tradisional yaitu dakon.²³ Selanjutnya menurut Purwasih, S. M. dakota merupakan media pembelajaran yang unik karena dakota sendiri adalah penggabungan antara mainan tradisional dengan matematika, yang dimana nantinya media tersebut akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, guna untuk meningkatkan kekreatifan anak saat belajar, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam pelajaran FPB dan KPK.²⁴

Media “dakon bilangan” dapat dipakai untuk membantu anak belajar konsep bilangan prima dan menentukan bilangan prima, menentukan faktor-faktor pembagi suatu bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan faktor persekutuan atau kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih, serta mencari kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar dari dua bilangan atau lebih.²⁵ Permainan dakon bilangan terdiri atas papan dakon dan kelereng 2 warna. Syarat untuk melakukan kegiatan permainan dalam topik kelipatan persekutuan terkecil (KPK) adalah anak harus

²³ Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung:Alfabeta,2013) h. 122

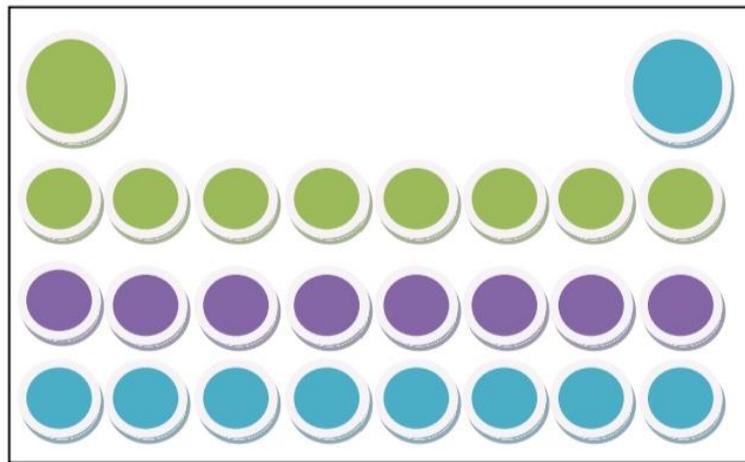
²⁴ Purwasih, S. M. (2020) “*Media Pembelajaran Anak SD Kelas IV*” (Jakarta: Alfabeta), h. 108

²⁵ Arsyad, Azhar, 2007, “*Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

menguasai kelipatan bilangan. Untuk menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB), anak harus menguasai faktor bilangan. Maka, pertama kali hal yang perlu guru sampaikan kepada siswa berkaitan dengan istilah faktor adalah pembagi habis bilangan asli oleh bilangan asli, jadi apersepsi yang diberikan adalah kelipatan persekutuan bilangan tersebut yang nilainya paling kecil. Ada 2 cara mencari KPK yaitu dengan mencari kelipatan persekutuan dan dengan faktorisasi Prima. FPB adalah faktor persekutuan bilangan-bilangan yang nilainya paling besar. Ada dua cara mencari faktor persekutuan terbesar yaitu dengan menuliskan semua faktor bilangan yang akan dicari FBBnya dan dengan faktorisasi prima atau perkalian faktor-faktor prima.

Dakota mempunyai aturan serta cara memainkan yang digabungkan dengan pembelajaran matematika berbeda pada dakon yang biasa dimainkan anak-anak pada umumnya. Dakota pada pembelajaran yang kali ini ada penambahan lubang. Dakota ini terdapat 26 buah lubang yang terdiri atas 24 lobang kecil yang saling berhadapan dan 2 lobang besar dikedua sisinya. Setiap sisi terdapat 24 lobang kecil dan satu lubang besar. Sisi-sisi tersebut dianggap sebagai milik pemain media dakota. Selanjutnya siswa tinggal menjalankan aturan dan cara main Dakota untuk menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan pembelajaran matematika khususnya materi faktor persekutuan terbesar (FPB) Dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK).

Agar media Dakota lebih menarik, dapat ditambahkan warna-warna yang berbeda disetiap lobang-lobang yang terdapat pada papan Dakota. Dan bisa juga diberi gambar-gambar disekitarnya sehingga siswa lebih antusias dalam menerima materi dan menerima pembelajaran dengan menggunakan media Dakota tersebut, seperti gambar berikut :



Gambar 2.1

- **Langkah-Langkah mencari FPB Dan KPK dengan Dakota**
 1. Langkah-langkah mencari FPB
 - a. Siapkan permainan dakon dengan 2 warna kelereng.
 - b. Buatlah kesepakatan pada anak, misalnya putih untuk faktor 8 dan biru untuk faktor 12
 - c. Mintalah anak untuk memasukkan kelereng putih ke lubang dakon bilangan yang merupakan faktor dari 8 yaitu (1, 2, 4, dan 8) dan memasukkan kelereng warna biru ke lubang

dakon bilangan yang merupakan faktor dari 12 yaitu (1, 2, 3, 4, 6, dan 12) akan terlihat ada lubang dakon yang mendapatkan dua kelereng yaitu (1, 2, 4)

- d. Guru member informasi bahwa bilangan yang mendapat dua kelereng yaitu (1, 2, dan 4) anak diberi informasi bahwa bilangan yang mendapat dua kelereng disebut faktor persekutuan dari 8 dan 12, tampak bahwa bilangan 4 merupakan faktor persekutuan yang terbesar, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa FPB dari 8 dan 12 adalah 4.

2. Langkah-langkah mencari KPK

- a. Permainan ini dilakukan oleh dua orang
- b. Setiap orang memegang satu angka (misal mencari KPK dari 6 dan 8 maka orang pertama fokus pada angka 6 dan orang selanjutnya fokus pada angka 8)
- c. Orang pertama yang fokus pada angka 6, setelah itu mengambil biji di lubang A. Kemudian menjalankan biji dakon (mengisi lobang-lobang dakon) pada kelipatan 6 sampai terpenuhinya semua lobang dakon yang termasuk kelipatan 6.
- d. Setelah orang pertama selesai maka orang kedua melanjutkan permainan dengan mengambil biji dakon dilobang, kemudian memasukkan biji dakon pada lubang kelipatan 8 seperti yang dilakukan orang pertama.'

- e. Kita akan menemukan biji dakon orang pertama dan biji dakon orang kedua berada pada satu lobang. Maka angka yang berisi biji dakon orang pertama dan kedua adalah kelipatan persekutuan dari kelipatan 6 dan 8.
- f. Sedangkan KPK nya adalah angka terkecil yang ada pada kelipatan persekutuan.
- g. Jadi kelipatan persekutuan 6 dan 8 adalah 24 dan 48 sedangkan KPK 6 dan 8 adalah 24.

2. Tujuan Media Dakota

Dengan media Dakota siswa akan lebih berperan aktif dan mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, dan media dakota ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, selain itu dapat menimbulkan keceriaan saat mempraktikkan sebab seperti main Dakon.²⁶ Namun, akan diurutkan apa saja tujuan dengan diberikannya media pembelajaran Dakota ini saat dilaksanakannya proses belajar mengajar:

- a. Memudahkan guru untuk menyampaikan materi yang berkaitan.
- b. Dengan menggunakan media dakota materi KPK dan FPB menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.
- c. Dengan media dakota siswa akan lebih berperan aktif dan mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

²⁶ Creswell, J. W, (2015). *Penelitian Kuantitatif & Desain Riset : Media Dakota*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, h. 105

- d. Menganalisis, siswa diharapkan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB.
- e. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok.²⁷

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Dakota :

- 1. Menurut Istiani dan Arnidha, media dakota memiliki kelebihan antara lain²⁸:
 - a. Dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat alat ini, selain itu siswa menjadi lebih aktif dan memperoleh pembelajaran yang bermakna dari media “dakota” (FPB dan KPK) ini.
 - b. Dapat melatih siswa dalam berkomunikasi, menimbulkan motivasi (rasa keingintahuan), menimbulkan keceriaan saat mempraktekkan sebab seperti bermain dakon.
 - c. Sebagai alternative lain dari penggunaan pohon faktor dan garis bilangan.
- 2. Selain memiliki kelebihan, juga terdapat kekurangan dari media dakota yaitu :
 - a. Media ini kurang fleksibel dibawa karena ukuran yang memang besar.

²⁷ Fendrik, M. (2019), *Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 3(2), h. 702

²⁸ Istiani & Arnidha, “*Tujuan Media Pembelajaran Dakota*” (Jakarta: Pustaka Belajar), h. 9

- b. Siswa yang kurang paham dengan konsep perkalian yang menyangkut tentang kelipatan dan faktor persekutuan akan bingung menggunakan media ini.
- c. Perhitungan kelipatan dan faktor persekutuannya terbatas, sebab semakin banyak jumlah mangkuk maka akan semakin panjang wadah dakon.

4. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan, pada tahapan ini meliputi melaksanakan media Dakota (Dakon Matematika) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Adapun tahap pelaksanaan pembelajaran adalah kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada tahap ini guru mengawali pembelajaran dengan memberikan salam, memeriksa kehadiran siswa, melakukan doa bersama-sama, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.²⁹

Pada kegiatan inti pembelajaran guru menjelaskan tentang materi KPK dan FPB, membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk menerapkan media Dakota (Dakon Matematika) dalam menentukan KPK dan FPB. Selanjutnya guru membagikan lembar soal dan media Dakota (Dakon Matematika) kepada setiap kelompok untuk mengerjakan soal tersebut menggunakan media Dakota (Dakon

²⁹ Kuncoro, M, (2013). *“Metode Riset untuk Bisnis & Ekonomi, Edisi Keempat*, (Jakarta: Erlangga), h. 107

Matematika). Setelah selesai mengerjakan soal, guru mengajak siswa untuk mengoreksi soal tersebut bersama-sama.³⁰

5. Penilaian

Tahapan penilaian, pada tahapan ini dilakukan dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk uraian karena bertujuan sebagai evaluasi untuk mengukur keberhasilan.³¹

6. Refleksi

Tahapan refleksi, pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas pelaksanaan, kekurangan dan kelebihan yang timbul setelah menerapkan media Dakota (Dakon Matematika), dan dilakukan sampai semua aspek yang diteliti sudah meningkat.³²

A. Matematika

1. Pengertian Matematika

- a. Banyak ahli yang mengartikan pengertian matematika baik secara umum maupun secara khusus. Menurut Jhonson & Rising dalam Runtukahu, J. T, “Matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-

³⁰ Haris Hanif Ashar, A. (2016), “*Pengembangan Permainan Dakon Materi Pengurangan dengan Teknik Mengambil pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 2 SDN Lidah Wetan IV/566* Surabaya, Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, h. 11

³¹ Maulidiyah, Z. (2015), “*Meningkatkan hasil Belajar Matematika Materi FPB Menggunakan Media Dakon Bilangan Siswa Kelas V SDN Sambikerep II/80* Surabaya. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, h. 103

³² Mardiana, K. Margiyati, K. Y., & Salimi, A. (2014). “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Dakon Bilangan Kelas IV SDN 06*. Tanjungpura University, h. 67

unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.³³

- b. Susanto matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, sehingga konsep-konsepnya harus dipahami terlebih dahulu sebelum dimanipulasikan ke simbol-simbol³⁴.
- c. Sementara menurut Kline dan Runtukahu, Matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Jadi, matematika itu tidak berdiri sendiri akan tetapi muatan matematika akan selalu ada dalam setiap bidang ilmu untuk membantu dalam memecahkan permasalahan-permasalahan.³⁵

Berdasarkan pendapat ketiga ahli diatas dapat diambil simpulkan bahwa matematika adalah sebuah pengetahuan terstruktur yang bersifat abstrak dan berisi simbol-simbol yang bermanfaat bagi manusia untuk menyelesaikan masalahnya.

Secara umum tujuan matematika, di Sekolah Dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut

³³ Runtukahu, J.T & Kondau, S, "*Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2016)

³⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta: pranamedia group, 2016), h. 183

³⁵ Runtukahu, J.T & Kondau, S, "*Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2016)

Depdiknas dalam Susanto menuliskan secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut³⁶:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika dan memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- c. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah, serta memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

B. Penelitian Terdahulu

1. Dalam penelitian Ellistya Hayati Ulfa yang berjudul “Pengaruh penggunaan media menggunakan permainan Dakota pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Desa Kembang Ayun Kabupaten Lahat”. Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah

³⁶ Depdiknas dalam Susanto, “*Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta: prenamedia group. 2016), h.

korelasi product moment, dan media yang digunakan ialah congklak. Hasil dari skripsi ini adalah hipotesis H_a diterima sedangkan hipotesis H_0 ditolak. Karena dalam penelitian ini jumlah nilai rata-rata siswa meningkat dari 55,83 menjadi 70,21 pada saat post test. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh yang terjadi melalui keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran Dakota terhadap siswa saat penggunaan media tersebut. ³⁷ Uji coba kelompok besar melibatkan 46 siswa di SD N Desa Kembang Ayun Kabupaten Lahat dan berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa pengaruh media yang telah diujikan dengan menggunakan permainan Dakota ini yang menggabungkan permainan Tradisional dan juga Matematika ini sangat membantu untuk mempermudah pembelajaran dan diperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”.

2. Selanjutnya, pada penelitian Kharisma Pratama Putri yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Dakon pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD N Banjarsari 02”. Permasalahan yang dihadapi terdapat dalam pembelajaran Matematika terkait keterbatasan penggunaan media. Media pembelajaran hanya terbatas pada penggunaan gambar yang terdapat pada buku ajar, berukuran kecil, dan hitam putih. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berusaha untuk menggunakan aplikasi ini agar dapat melihat pengaruh yang terjadi. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh desain media,

³⁷ Ellistya Hayati Ulfa, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Alat Peraga Dakon Bagi Siswa Kelas IV*, (Salatiga: Universitas Kristen Wacana, 2016).

melihat keaktifan siswa saat digunakannya aplikasi ini, melihat motivasi siswa, serta kekreatifan siswa yang selama ini mungkin tidak terlihat, tapi dengan adanya aplikasi ini, pengaruhnya akan sangat besar untuk perkembangan siswa tersebut.³⁸ Pada pertemuan pertama, aktifitas siswa memperoleh skor dengan persentase 82,5% dan pada pertemuan kedua mendapat skor persentase 86,8% dengan kriteria “Sangat Baik”.

3. Kemudian pada penelitian Khusna’u Laudiyana yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakonta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi FPB dan KPK Kelas IV SD 09 Kabupaten Lahat”. Latar belakang masalah di sekolah tersebut bahwa hasil belajar kognitif siswa masih rendah dengan nilai di bawah 65 pada mata pelajaran matematika, tersedianya sarana teknologi informasi dan komunikasi seperti laptop dan LCD proyektor tetapi tidak diimbangi media pembelajaran. Jadi, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah dengan diberikannya media pembelajaran Dakonta tersebut untuk bahan belajar akankah terlihat pengaruhnya. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Dakon tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil validasi ahli media dan ahli materi memperoleh nilai dengan kategori A “Sangat Baik”. Dan hasil respon siswa dalam uji coba terbatas

³⁸ Kharisma Pratama Putri, *Penerapan Media Pembelajaran Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD* (Jakarta, 2015)

menyatakan media pembelajaran Dakon memperoleh kategori baik dan praktis.³⁹

4. Thersi Astrea, dalam Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “*Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Menggunakan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematiks Peserta Didik Kelas 1 SDN Selat Hilir Kapuas Tahun Ajaran 2014/2015*”. Hasil penelitian thersi astrea menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa, dari kondisi awal ketuntasan siswa sebesar 32%, setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I ketuntasan belajar siswa sebesar 64% dan 91% pada siklus II Thesi Astrea menyimpulkan hasil penelitian bahwa penerapan metode demonstrasi dengan menggunakan media dakon dapat meningkatkan hasil peserta didik kelas 1 SDN Selat Hilir Kapuas tahun ajaran 2014/2015.⁴⁰
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ana Istiani pada penelitian yang berjudul “Pendampingan pembuatan dan penggunaan alat peraga dakota pada pembelajaran FPB dan KPK” Tujuan penelitian ini adalah memberikan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan alat peraga sebagai media pembelajaran, penelitian ini menggunakan metode pelatihan, pelatihan dilaksanakan melalui pemberian materi mengenai pendidikan karakter serta demonstrasi dan juga pendampingan dalam

³⁹ Khusna’U, *Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan ALAT Peraga Dakota pada Pembelajaran FPB dan KPK*, vol, No 1 (Lampung : Muhammadiyah Pringsewu Lampung 2018)

⁴⁰ Thersi Astrea, *Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Menggunakan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematiks Peserta Didik Kelas 1 SDN Selat Hilir Kapuas Tahun Ajaran 2014/2015*, (Jakarta, 2015)

membuat alat peraga dakota dan hasil kegiatan penelitian ini adalah didapatkan semangat dari guru matematika dan juga munculnya ide-ide untuk membuat alat peraga pada materi pembelajaran lain.⁴¹

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian terdahulu membahas tentang meningkatkan hasil belajar menggunakan media Dakon, dengan menggunakan jenis penelitian PTK sedangkan penelitian yang sekarang membahas tentang pengaruh media Dakota terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan jenis penelitian Kuantitatif (quasi eksperimen design). Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama ingin mengetahui ada tidaknya hasil belajar menggunakan media Dakota pada peserta didik disekolah.

Tabel 3.1
Nama Peneliti dan Judul

No	Nama peneliti dan judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Ellistya Hayati Ulfa, judul:Pengaruh penggunaan media permainan Dakota pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Desa Kembang Ayun Kabupaten Lahat	1.Penelitian dilakukan di sekolah Dasar di Desa Kembang Ayun Kabupaten Lahat 2.Menggunakan alat peraga congklak	1.Penelitian kuantitatif 2.Metodepenelitian eksperimen 3.Sama-sama terhadap hasil belajar

⁴¹ Ana Istiani, *Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan ALAT Peraga Dakota pada Pembelajaran FPB dan KPK*, vol, No 1 (Lampung: Muhammadiyah Pringsewu Lampung 2018)

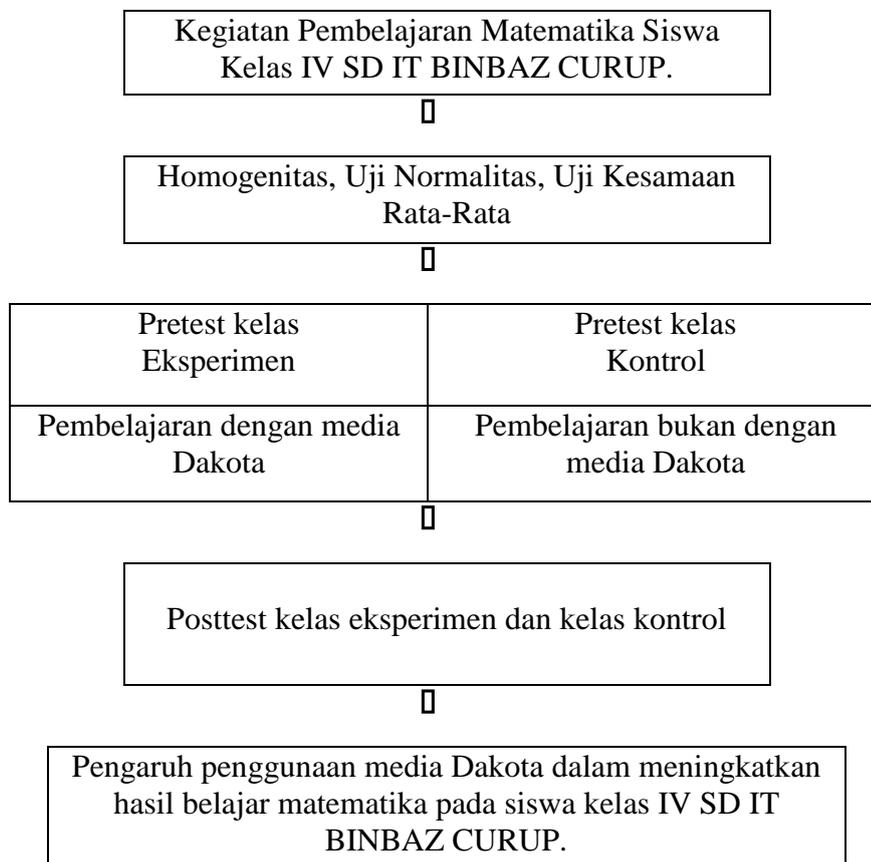
2.	Kharisma Pratama Putri, judul skripsi : “Pengaruh Penggunaan Media Dakon pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD N Banjarsari 02”	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dilakukan di SD N Banjarsari • Jenis Penelitian PTK 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama meneliti • Menggunakan media dakota
3.	Khusna’u Laudiyana, judul skripsi : “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakonta untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi FPB dan KPK Kelas IV SD 09 Kabupaten Lahat	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dilakukan di SD 09 Kabupaten Lahat 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media Dakon • Meningkatkan hasil belajar
4.	Thersi Astrea, tahun 2014, judul skripsi : penerapan metode demonstrasi dengan menggunakan media dakon untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Selat Hilir Kapuas Tahun ajaran 2014/2015	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dilakukan di SDN Selat Hilir Kapuas tahun ajaran 2014/2015 kelas IV • Jenis penelitian PTK 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan media Dakon • Meningkatkan hasil belajar
5.	Ana Istiani, tahun 2016. Pendampingan pembuatan dan penggunaan alat peraga dakota pada pembelajaran FPB dan KPK.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menggunakan metode pelatihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan media dakota pada pelajaran FPB dan KPK

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media Dakota terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas IV SDIT BINBAZ Curup. Konsep teori dapat di gambarkan pada skema di bawah ini :

Tabel 3.2

Kerangka Berfikir



Sebelum kelas eksperimen dan kelas kontrol di beri perlakuan, terlebih dahulu kedua kelas tersebut harus mempunyai keadaan yang sama. Untuk mengetahui bahwa tidak ada perbedaan di antara kedua kelas, diketahui nilai awal dari

masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara mengetahui nilai *pretest*, setelah mendapatkan nilai kedua kelas tersebut diadakan uji homogenitas, uji normalitas, proses selanjutnya adalah kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan media Dakota pada materi yang sama yaitu FPB dan KPK. Setelah proses pembelajaran berakhir, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* yang sama. Nilai *posttes* dari kedua kelas digunakan untuk menghitung pada tahap akhir yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji kesamaan rata-rata yang digunakan untuk menguji hipotesis yang sebelumnya diajukan kemudian disimpulkan apakah terdapat pengaruh penggunaan media Dakota dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD IT BINBAZ CURUP.

D. Hipotesis

a. Hipotesis Kerja (H_a)

Ada pengaruh antara media Dakota terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDIT BINBAZ CURUP.

b. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak ada pengaruh antara media Dakota terhadap hasil belajar matematika kelas IV di SDIT BINBAZ CURUP.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi eksperiment design*). Penelitian eksperimen merupakan metode yang paling banyak dipilih dan paling produktif dalam penelitian. Bila dilakukan dengan baik, studi eksperimental menghasilkan bukti yang paling benar berkaitan dengan hubungan sebab akibat.⁴²

Quasi eksperimental design merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁴³

Peneliti menggunakan penelitian berbentuk *nonequivalent control group design*. Design eksperimen *nonequivalent control group design* hampir sama dengan pretest-pretest control group design, hanya pada design ini kelompok eksperiment maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Bentuk dapat dilihat pada bagan 3.1 dan tabel 3.1.⁴⁴

⁴² Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: PTRajaGrafindo Persada, 2014), h. 64

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 77.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2009), h.78.

Tabel 4.1

Design Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

- X = Treatment yang diberikan kepada kelompok eksperimen.
- O₁= Hasil pretest kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan
- O₂= Hasil pretest kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan
- O₃= Hasil posttest kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan.
- O₄= Hasil posttest kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian di lakukan di SDIT BINBAZ REJANG LEBONG CURUP, yang berlokasi di Jalan Musi Bersatu Kel. Talang Benih Curup

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya.⁴⁵ Disisi lain, populasi adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan dan benda dan mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti.⁴⁶

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi populasi ini adalah seluruh kelas IV SDIT BINBAZ CURUP berjumlah 46 Orang.

Tabel 4.2

Populasi dan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
Kelas IV A	11	12	23
Kelas IV B	7	15	23
Jumlah	18	17	46

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian yang akan dilakukan penulis menentukan sampel dengan menggunakan teknik penelitian populasi.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga, dan juga waktu maka peneliti dapat diberlakukan untuk populasi harus betul-betul relative (mewakili).

⁴⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (CV Alfabeta Bandung: 2016) Hlm, 49

⁴⁶ Endang Mulyaningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012)Hlm. 9

Sampel dalam peneliti ini adalah 46 orang yang terdiri dari 23 kelas kontrol (Kelas IV A) dan 23 kelas eksperimen (Kelas IV B).

D. Definisi Variabel

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai “ variasi “ antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek lainnya. Variabel juga merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah salah satu nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Berkaitan dengan penelitian ini maka dapat dikemukakan variabel dalam penelitian yaitu :

1. Variabel Indenpenden

Variabel indenpenden sering disebut sebagai variabel stimulus *predictor, antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).⁴⁷ Jadi, variabel dalam penelitian ini adalah media alat peraga Dakota yaitu media yang digunakan untuk menghitung FPB dan KPK dengan bahan menggunakan triplek yang didesain seperti congklak.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (CV Alfabeta Bandung, 2018)h, 39

2. Variabel Dependen

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam Bahasa Indonesia yang sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang di pengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Jadi, variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika kelas IV SD IT BINBAZ CURUP.

Perhatikan bagan berikut ini :

Bentuk Paradigma Penelitian Eksperimen



Keterangan :

X = Media Dakota

Y = Hasil Belajar

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan dengan cara :

1. Observasi (Pengamatan)

- a. Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya. Dari penjelasan di atas, yang dimaksud dengan

metode 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 peneliti menggunakan pancaindra.⁴⁸ Sutrisno Hadi, mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis, dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan. Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*.⁴⁹

Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi data yang peneliti lakukan yaitu : Melihat kondisi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, proses kegiatan belajar mengajar matematika, cara guru mengajar mata pelajaran matematika yang dilakukan oleh guru tersebut, melihat media yang digunakan ketika melaksanakan proses belajar mengajar dan mengambil data jumlah siswa SDIT BINBAZ CURUP.

- b.** Observasi atau pengamatan ini dilakukan guna untuk menghimpun serta mengumpulkan semua data yang ada saat

⁴⁸ Burhan Bunguin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*,(Kencana Prenadamedia Group Jakarta: 2005)h. 143-144

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (CV Alfabeta Bandung Burhan Bunguin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*,(Kencana Prenadamedia Group Jakarta: 2005)h. 143-144ung, 2018) h. 145

penelitian berlangsung, dan data tersebut akan digunakan untuk diamati oleh peneliti.

2. Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media takalar terhadap kemampuan berfikir kritis siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif.

Tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu : pilihan ganda, soal essay, benar-benar, dan menjodohkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk soal essay. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.⁵⁰

a. Pretest

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi menyelesaikan soal tentan FPB dan KPK.

Pada bagian *Pretest* ini siswa belum diperkenalkan dengan media pembelajaran Dakota, jadi pembelajaran dimulai dengan memberikan materi FPB dan KPK secara tertulis di papan tulis, setelah siswa paham dengan materi tersebut, barulah guru akan

⁵⁰ Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016) h. 89.

mengukur kemampuan awal siswa dengan memberikan beberapa soal.

Pada bagian ini, hasil pembelajaran siswa sebelum digunakannya media pembelajaran Dakota, hasilnya kurang baik, karena masih banyak siswa yang kurang paham hanya dengan diberikan materi melalui tulisan saja, dan saat menjawab soal pun siswa masih banyak yang tidak bisa menjawab soal dengan benar.

b. Posttest

Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada materi menyelesaikan soal tentang FPB dan KPK.

Tes ini digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi menyelesaikan soal yang berkaitan dengan FPB dan KPK di SDIT BINBAZ CURUP.

Pada bagian *Posttest* ini, sebelumnya siswa sudah diberikan media pembelajaran Dakota, jadi sebelum siswa menjawab soal yang akan diberikan, terlebih dahulu siswa akan memainkan permainan yang diberikan, hasilnya saat menjawab soal yang diberikan pun siswa sangat paham dan menjawab dengan benar dan

tepat, karena itulah guna media pembelajaran yang diberikan berupa Game yang memainkan tentang materi FPB dan KPK, siswa akan mengingat bagaimana cara ia memainkan game tersebut dan siswa pun akan lebih gampang untuk menghitung jawaban yang ada pada soal yang akan diberikan.

c. Pengaruh Setelah diadakannya *Pretest* dan *Posttest*

Selanjutnya pada bagian ini merupakan pengaruh setelah diadakannya *Pretest* dan *Posttest*. Pada bagian inilah kita bisa melihat hasil belajar siswa serta pengaruhnya setelah digunakannya media Dakota dalam pembelajaran, terbukti disini siswa lebih paham ketika digunakannya media Dakota, dibanding tidak adanya media, karena dengan adanya media tersebut siswa menjadi lebih bisa percaya terhadap dirinya sendiri, dan yakin saat mengerjakan soal, hasilnya pun semua soal dijawab dengan benar.

Selain itu, pengaruh yang diberikan dengan adanya media Dakota ini saat pembelajaran, membuat para siswa yang tadinya malas atau kurang suka dengan Materi FPB dan KPK terutama hitung-hitungan, akan menjadi sangat senang karena permainan yang diberikan sangat mudah dan memainkannya pun akan membuat siswa lebih semangat saat mengerjakan soal nantinya.

Tabel 4.5

Soal Materi FPB dan KPK

Soal	Indikator Soal	Level Kognitif						No Soal
		C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
Berapakah FPB dari 20 dan 24	1.Menentukan FPB dari 2-3 angka berbentuk puluhan	V						1
Berapakah FPB dari 24 dan 36			2					
Berapakah FPB dari 36, 48 dan 60			3					
Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah	2.Menentukan FPB dari angka satuan dan juga belasan		V					4
Faktor Persekutuan dari 32 dan 36 adalah	1.Menentukan FPB dari angka puluhan genap dan ganjil			V				5
Faktor dari 51 adalah								6
FPB dari 81 dan 72 adalah								7
FPB dari 24 dan 36 adalah								8
Faktor dari 15 adalah	2.Menentukan FPB dari angka satuan genap dan ganjil			V				9
Faktor dari bilangan 8 adalah								10
Tentukan FPB dari angka 20 dan 100	1.Menentukan FPB dari puluhan dan ratusan				V			11
Bilangan Kelipatan 3 yang lebih dari 20 dan kurang dari 30 adalah	2.Menentukan KPK dari 3 bilangan					V		12
Kelipatan bilangan 5 adalah	1.Menentukan kelipatan dari bilangan satuan						V	13
Kelipatan persekutuan dari 4 dan adalah								14
Kelipatan bilangan								15

3 adalah								
Bilangan kelipatan 4 yang lebih dari 20 dan kurang dari 40 adalah	2.Mencari kelipatan dari bilangan satuan mencakup lebih dan kurangnya dari bilangan puluhan	V						16
Kelipatan persekutuan dari 6 dan 8 adalah	1.Menentukan kelipatan dari 2 angka satuan		V					17
KPK dari 6 adalah	2.Menentukan dan mencari kelipatan				V			18
Kelipatan dari 40 dan 60 adalah	1.Menentukan kelipatan dari 2 angka puluhan							19
KPK dari 81 dan 72 adalah						V		20
KPK dari 36 dan 40 adalah								21
Bilangan kelipatan 3 yang lebih dari 20 dan kurang dari 30 adalah	2.Mencari dan menentukan yang merupakan kelipatan di antara 2 bilangan puluhan		V					22
KPK dari 2 dan 6 adalah	1.Mencari kelipatan dari 2 angka satuan			V				23
KPK dari bilangan 3 dan 4 antara 10 sampai 30 adalah	2.Menentukan KPK dari 2 bilangan satuan di antara 2 bilangan puluhan						V	24
Tentukan KPK dari angka 10 dan 15 serta 8 dan 25	1.Menentukan KPK dari 4 angka	V						25
Tentukan KPK dari 12 dan 18 jika menggunakan faktorisasi prima	2.Menentukan KPK dari 2 sampai 3 angka satuan dan puluhan		V					26
KPK dari 8, 12, dan 20 adalah								27
Dari angka 6, 12, dan 16 yang manakah yang merupakan kelipatan dari 6	1.Menentukan dan mencari kelipatan bilangan satuan				V			28
Tentukan faktorisasi prima dari angka 100 dan	2.Menentukan Faktorisasi prima dari angka ratusan					V		29

36								
Pembagi dari suatu bilangan disebut	1.Mencari dan menjawab					V		30

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal variabel yang diamati melalui benda mati. Dokumentasi juga merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan dan sebagai bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan penelitiannya serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran FPB dan KPK.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah dengan membuat pertanyaan terkait dengan materi pelajaran matematika yang diteliti yaitu pembelajaran FPB dan KPK.

Tabel 4.7

Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kelas/Semester : 4/1

Pelajaran : FPB dan KPK

No	Variabel	Indikator	Instrumen	Level Kognitif						
				C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran matematika mengenai materi FPB dan KPK	1.Menentukan kelipatan suatu bilangan	1.Lembar observasi 2.Foto pembelajaran, video pembelajaran	V						
		2.Menentukan faktor suatu bilangan	1.Lembar observasi 2.Foto pembelajaran, video pembelajaran		V					
2.	Menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)	3.Menentukan KPK dari dua bilangan	1. Tes tertulis				V			
		4.Menentukan FPB dari dua bilangan	1.Tes tertulis					V		
		5.Memecahkan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB	1.Tes tertulis							V

G. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum peneliti melakukan penelitian, Peneliti melakukan validitas instrumen terlebih dahulu. Instrumen yang akan diuji coba harus menunjukkan kesesuaian pada aspek yang ingin diuji. Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam fungsi pengukurannya. Terdapat lima sumber bukti yang penting dalam validitas, yaitu bukti berdasarkan isi tes, proses respons, struktural internal, hubungan dengan variabel lain, dan bukti konsekuensi pengujian.⁵¹

a. Uji Validitas Isi

Uji validitas isi digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu alat pengukur dalam mengukur yang hendak diukur. Uji validitas isi digunakan untuk menentukan suatu instrumen test mempunyai validitas isi yang tinggi dalam penelitian. Pengujian dilakukan melalui penilaian oleh para pakar yang ahli dalam bidangnya. Pengujian validitas ini dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli yaitu Ibuk Syaripah, M,Pd. Validator dalam penelitian ini bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan informasi tentang instrumen yang dibuat dengan menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Validator dalam penelitian ini yaitu :

No	Nama Guru	Keterangan
	Syaripah, M,Pd	Validator

⁵¹ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), h. 46

Instrumen penelitian beserta lembar validasi diberikan kepada ahli untuk dikoreksi, memberi masukan dan evaluasi. Selain itu, hasilnya dapat digunakan untuk merekomendasikan perbaikan dan dapat digunakan untuk merekomendasikan perbaikan dan dapat dibagikan kepada siswa untuk mengukur hasil belajar Matematika Kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran Dakota. Input validator terdiri dari beberapa pernyataan dan pilihan pernyataan yang harus dilakukan validasi kepada peserta didik. Masukan validator diberikan berupa sejumlah pernyataan dan pilihan pernyataan yang akan diajukan oleh siswa.

Uji validitas instrumen soal tes dalam penelitian ini berjumlah 30 butir soal pilihan ganda yang diajukan pada 23 siswa kelas IV B SD Binbaz Curup. Uji validitas digunakan untuk membuktikan kebenaran suatu instrumen. Uji validitas yang digunakan adalah sebagai penelitian, yaitu mencari kaitan antara skor pada setiap hal yang disebut sebagai skor total. Uji validitas dilakukan menggunakan analisis faktor dengan menghubungkan skor item dengan rumus *Pearson Product Moment* , menentukan valid atau tidak validnya soal, membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan :

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dikatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid.

$$r_{xy} = \frac{nxy - yx(Nx2-(X)^2 (NY)2)}{N}$$

Keterangan :

R_{xy} : Angka indeks korelasi “r” product moment

N : Number of case

XY : Jumlah hasil perkalian X dan Y

X : Jumlah skor X

Y : Jumlah skor Y.

Uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi product moment ini digunakan untuk menilai apakah setiap butir instrumen valid atau tidak. Uji validitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 22. Dengan kriteria yang digunakan untuk menyatakan valid atau tidak valid yaitu jika r hitung sama dengan atau lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka butir dari instrumen yang dimaksud adalah valid. Sebaliknya jika diketahui r hitung lebih kecil dari r tabel maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.8

Uji Validitas Soal

No	R hitung	R tabel	Kategori
1	0,60871	0,374	Valid
2	0,86045	0,374	Valid
3	0,53013	0,374	Valid
4	0,53013	0,374	Valid
5	0,51791	0,374	Valid
6	0,46324	0,374	Valid
7	0,68742	0,374	Valid
8	0,13189	0,374	Tidak Valid
9	0,48903	0,374	Valid

10	-0,162	0,374	Tidak Valid
11	0,0439	0,374	Tidak Valid
12	0,56285	0,374	Valid
13	0,3818	0,374	Valid
14	0,39846	0,374	Valid
15	0,42089	0,374	Valid
16	0,86045	0,374	Valid
17	-0,2178	0,374	Tidak Valid
18	0,37704	0,374	Valid
19	0,52522	0,374	Valid
20	0,46538	0,374	Valid
21	-0,1774	0,374	Tidak Valid
22	0,4025	0,374	Valid
23	0,46324	0,374	Valid
24	0,50067	0,374	Valid
25	0,37796	0,374	Valid

Tabel 4.9

Ringkasan Data Analisis Validitas Isi Butir Soal

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,4,5,6,7,9,12,13,14,15,16,18,19,20,22,23,24,25	20
2	Tidak Valid	8,10,11,17,21	5

Berdasarkan tabel diatas hasil uji validitas instrumen terdapat 20 butir soal yang valid serta terdapat 5 butir soal yang tidak valid. Sehingga butir soal yang valid tersebut yakni berjumlah 20 butir soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian.

b. Reabilitas

Reliabilitas ialah ketepatannya dari suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Karena data hanya dapat dipercaya jika konsisten, sebuah instrumen penelitian dikatakan reliabel jika

dapat menghasilkan data penelitian yang konsisten. Teknik Kuder Richardson, juga dikenal sebagai KR, adalah salah satu yang digunakan dalam penelitian ini. Instrumen yang hanya memiliki satu jawaban yang benar adalah instrumen yang dapat di uji reliabilitasnya dengan KR, KR 20, DAN KR 21 adalah rumus KR yang sering digunakan. Untuk menggunakan rumus tersebut, persyaratan instrumen tertentu harus dipenuhi untuk kedua teknik KR, rumus KR 20 digunakan untuk mengevaluasi reliabilitas instrumen jika tidak dapat dijamin bahwa setiap pertanyaan memiliki tingkat kesukaran yang sama.⁵²rumus tersebut adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} (v_t - p q)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas instrument

K : Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

V_t : Varian

P : Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q : Proporsi subjek yang mendapat skor 0 ($q = 1-p$)

Untuk melihat pedoman kriteria reliabilitas dapat kita lihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.10

⁵² Rumus *KR* instrument penelitian (Bandung, 2004)

Kriteria Reliabilitas

Kategori	Kriteria
$\leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < 0,40$	Rendah
$0,40 < 0,60$	Sedang
$0,60 < 0,80$	Tinggi
$0,80 < 1,00$	Sangat Tinggi

Uji reabilitas butir soal dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22. Butir soal dinyatakan reliabel jika nilai Alpha $> 0,60$.

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.827	20

Berdasarkan hasil uji reabilitas 20 item soal instrumen penelitian di nyatakan reliabel, dengan N 25 Cronbach's Alpha $0,827 > 0,60$, maka 20 item soal di atas dinyatakan reliabel.

Berdasarkan pengujian validitas dan reabilitas pada butir soal diatas, maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut valid dan reliabel sehingga instrumen tersebut layak digunakan untuk penelitian.

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran artinya memiliki keseimbangan antara butir soal sukar, sedang dan mudah. Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$p = bjs.$$

Keterangan :

P : Indeks/taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

Js : Jumlah seluruh peserta yang ikut tes

Kriterianya adalah semakin sulit soal maka semakin kecil indeks yang diperoleh. Sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh makin mudah soal tersebut. Berikut kriteria indeks kesukaran soal :

Tabel 4.12

Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai p	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Hasil uji coba tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal dilakukan untuk mengetahui soal yang dapat membedakan peserta didik dalam kelompok yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik berkemampuan rendah disebut juga daya pembeda soal. Kriteria dalam tabel berikut digunakan untuk menginterpretasikan daya pembeda perhitungan :

Tabel 4.14

Tabel Kriteria Daya Pembeda

Nilai daya beda	Interpretasi
<0,00 (negatif)	Tidak baik
0,00 – 0,2	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Sangat baik

Seperti halnya angka tingkat kesukaran butir soal, maka tingkat diskriminasi atau daya pembeda ini biasanya bersekitar antara 0 sampai 100. Hasil uji daya pembeda butir soal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.15

Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal

No	R hitung (output SPSS)	Tingkat Kesulitan
1	0,562	Baik
2	0,856	Sangat Baik
3	0,493	Baik
4	0,459	Baik
5	0,460	Baik
6	0,328	Cukup
7	0,645	Baik
8	0,399	Cukup
9	0,459	Baik
10	0,272	Cukup
11	0,353	Cukup
12	0,341	Cukup
13	0,456	Baik
14	0,298	Cukup
15	0,465	Baik
16	0,361	Cukup
17	0,361	Cukup
18	0,375	Cukup
19	0,439	Baik
20	0,284	Cukup

Berdasarkan hasil perhitungan Uji Daya Pembeda butir soal yang akan digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa adalah butir

soal yang memiliki kriteria cukup, baik dan sangat baik. Hasil uji coba ini dianalisis keabsahannya SPSS 22.

H. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk mendukung hipotesis peneliti setelah data terkumpul. Setelah itu, data yang terkumpul dianalisis untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

1. Uji Normabilitas

Uji normabilitas mempunyai tujuan yaitu untuk dapat mengetahui data yang normal dan untuk membuktikan data penelitian normal atau tidak normal. Rumus yang digunakan dalam uji normalistik adalah kecocokan chi-kuadrat atau data dihitung dengan menggunakan SPSS yaitu sebagai berikut :

$$x^2 = (f_o - f_h)fh$$

Keterangan :

$$x^2 = \text{chi - kuadrat}$$

f_o = Frekuensi dari hasil observasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Setelah harga x^2 hitung dapat, maka selanjutnya dibandingkan dengan harga x^2 hitung < x^2 tabel, maka distribusi data dinyatakan normal, untuk taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk =$

n^{-1}). Dimana n adalah banyaknya kelas interval jika harga χ^2 hitung χ^2 tabel, maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

2. Uji homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menilai apakah nilai pretest berdistribusi homogen atau tidak dan dapat juga dilakukan uji varian atau uji F dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Keterangan :

F : Nilai F hitung

S : Nilai varian terbesar

S : Nilai varian terkecil

Kriteria pengujian :

Apabila $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ artinya tidak homogen

Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ berarti homogen

Program SPSS digunakan peneliti untuk mengolah data, kriteria berikut ini digunakan untuk menilai kesamaan data data homogen jika nilai signifikasinya lebih besar atau sama dengan 0,05 dan data dikatakan tidak homogen jika nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05.

3. Uji Hipotesis (uji-t)

Uji t digunakan untuk menguji data yang dikumpulkan untuk memastikan bahwa hasil analisis lebih ilmiah.

➤ **HASIL ANALISIS :**

Berdasarkan judul yang telah dibuat diatas sudah cukup jelas, bahwasanya penggunaan media yang baik dan benar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran terutama matematika. Dan pada bagian soal yang telah dibuat sudah menunjukkan bahwasanya siswa sudah bisa mengerjakan dan menjawab soal dengan baik dan benar, karena dengan menggunakan media dakota sebagai alat hitung.

Latar belakang yang ditulis oleh peneliti sudah baik dan memiliki keterakitan dengan judul karena menggambarkan fakta masalah yang ada di lapangan, menjelaskan mengenai teori yang berkaitan dengan masalah dan memasukkan opini peneliti untuk memperkuat permasalahan yang diajukan. Latar belakang penelitian tersebut berisi definisi pembelajaran matematika, pengertian matematika, pernyataan para ahli mengenai media dalam pembelajaran, media dakota, hasil penelitian oleh para peneliti serta hasil observasi.

Rumusan masalah yang dijabarkan oleh peneliti yaitu “Bagaimana hasil pembelajaran matematika siswa sebelum digunakan media pembelajaran Dakota Kelas IV SD IT BINBAZ CURUP?”, “Bagaimana hasil pembelajaran matematika siswa setelah digunakan media pembelajaran Dakota Kelas IV SD IT BINBAZ CURUP?”, “Adakah

pengaruh setelah digunakannya media Dakota terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD IT BINBAZ CURUP?'. Rumusan masalah sudah berkaitan dengan latar belakang serta judul dan menggunakan kalimat yang operasional yang memungkinkan jawabannya bisa terukur. Peneliti hanya menggunakan satu rumusan masalah dan tidak mensistematikan masalah secara runut dan jelas. Dalam rumusan masalah ditulis mengenai hasil sebelum dan setelah digunakannya media dakota dalam pembelajaran serta pengaruh yang didapat setelah digunakan media tersebut.

Tujuan penelitian yang dikemukakan oleh peneliti berupa tujuan umum yang ingin dicapai pada saat selesainya keseluruhan penelitian yang dijabarkan pada tujuan khusus yang ingin dicapai pada satu tahap kegiatan penelitian tersebut. Tujuan memiliki konsistensi dan keterpaduan dengan rumusan masalah yang dibuat peneliti.

- Tujuan umum : Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah digunakannya media dakota serta adakah pengaruh yang didapat dari media dakota yang digunakan saat pembelajaran.
- Tujuan Khusus :
 - Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD IT BINBAZ CURUP melalui media dakota yang digunakan saat pembelajaran.
 - Meningkatkan kreatifitas siswa serta membangkitkan semangat siswa saat pembelajaran matematika.

- Meningkatkan kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan saat pembelajaran karena dengan adanya media dakota membuat siswa menjadi lebih gampang untuk menghitung.
- Mengetahui pengaruh apa saja yang didapat dengan menggunakan media dakota ini saat pembelajaran.

Peneliti membuat kegunaan penelitian ini yaitu memiliki dampak praktis dengan menggunakan metode yang digunakan sebagai variabel penelitian bagi siswa guru dan peneliti yang lain. Kegunaan bagi siswa yaitu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga terbentuk sikap-sikap ilmiah pada siswa, menambah pengalaman, wawasan mengenai media dakota sebagai alat bantu hitung matematika. Kegunaan bagi guru yaitu mendapat pengalaman mengenai pembelajaran dengan pendekatan eksperimen dan menjadi masukan maupun pertimbangan untuk dijadikan alternative pengembangan pembelajaran matematika dalam meningkatkan capaian pada hasil belajar siswa. Dan bagi peneliti lain dijadikan masukan bagi penelitian sejenis pada konsep lain dalam bidang pengetahuan yang berbeda, bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya jika ingin melakukan penelitian tentang media pembelajaran pada sekolah dasar serta dapat dijadikan inspirasi atau acuan dalam penelitian sejenis dengan topik yang

berbeda dan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian yang lebih lanjut.

Kesimpulan dijabarkan secara deduktif yaitu menyajikan kesimpulan dari hal yang berkaitan dengan latar belakang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SD BINBAZ CURUP

SD BINBAZ CURUP merupakan sekolah dengan naungan pemerintahan Kota Curup. SD BINBAZ CURUP didirikan pada tahun 2020, SD BINBAZ CURUP ini mulai menerima siswa pada tahun 2020 dengan jumlah siswa pada saat itu kurang lebih 60 orang dan jumlah guru 5 orang. Sedangkan fasilitasnya terdiri dari gedung belajar sebanyak 4 ruangan dan kantor 1 ruangan.

Pada tahun 2020 SD BINBAZ CURUP hanya menerima siswa kelas 1 dan baru pada tahun ajaran berikutnya SD BINBAZ CURUP ini menerima secara keseluruhan dari kelas 1 sampai kelas IV. Dan semua itu terus berkembang sampai sekarang.⁵³

2. Visi dan Misi

Visi Sekolah Berpartisipasi, Berkompetesi, Berakar pada Nilai Bangsa, Berakhlak Mulia dan Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Misi Sekolah :

- a. Meningkatkan Mutu Pendidikan sesuai dengan tuntutan masyarakat & perkembangan IPTEK.
- b. Meningkatkan Prestasi dalam Bidang Ekstrakurikuler sesuai dengan potensi yang dimiliki.

⁵³ Analisis Dokumentasi, SD BINBAZ CURUP, tanggal 16 Juli 2024

- c. Menyelenggarakan Program Pendidikan yang senantiasa berperilaku pada sistem nilai, Adat Istiadat dan Budaya Masyarakat dengan tetap mengikuti perkembangan dunia luar.

3. Jumlah Siswa

Jumlah siswa di Sekolah Dasar Binbaz Curup pada tahun 2024/2025 berjumlah 210 orang. Dengan rincian jumlah siswa perkelas pada tahun 2024/2025 sebagai berikut :

Tabel 5.1

Jumlah Siswa SD BINBAZ CURUP

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas 1	30
2	Kelas II A	20
3	Kelas II B	17
4	Kelas III	25
5	Kelas IV A	23
6	Kelas IV B	23
7	Kelas V	29
8	Kelas VI	44

(Sumber: Arsip SD BINBAZ CURUP)

4. Jumlah Guru

Jumlah guru dan staff SD BINBAZ CURUP pada tahun 2024/2025 berjumlah 13 orang. Dengan jumlah guru pegawai negeri sipil (PNS) 8 Orang, honorer 3 orang, tata usaha 1 orang, pegawai perpustakaan 1 orang dan pengurus UKS 1 orang. Dengan rincian jumlah guru seluruhnya adalah sebagai berikut :

Tabel 5.2

Jumlah Guru dan Staff SD BINBAZ CURUP

No	Nama Guru	Jabatan
1	Mardian Effendi, M. Pd	Kepala Sekolah
2	Indri Khotimah, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah sekaligus Guru Kelas
3	Siti Anjani, S.Pd	Bendahara sekaligus Guru Kelas
4	Tri Wulan	Guru Bidang Studi Pendidikan Agama Islam
5	Vidia Yolanda, S.Pd	Guru Kelas
6	Diana P.P, S.Pd	Guru Kelas
7	Ratna Sayuti, S.Pd	Guru Kelas
8	Surpto, S.Pd	Guru Kelas
9	Eka Pratiwi, S.Pd	Guru Kelas
10	Dwi Rita, S.Pd	Guru Kelas
11	Irwan	Guru Bidang Studi Penjaskes sekaligus Pengurus UKS
12	Arni Ripta, A.Md	Pengurus Perpustakaan
13	Ika Prasti, S.Kom	Staff TU

(sumber: Arsip SD BINBAZ CURUP)

5. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SD Binbaz Curup di Sekolah ini juga memiliki sarana dan prasarana yaitu meliputi :

Tabel 5.3

Sarana dan Prasarana SD BINBAZ CURUP

No	Fasilitas	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Guru	1	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Perpustakaan	1	Baik
4	Ruang Kelas	9	Baik
5	WC Guru	1	Baik
6	WC Siswa	1	Baik
7	Parkir Motor	1	Baik
8	Kantin	2	Baik
9	Rumah Penjaga	1	Baik

10	UKS	1	Baik
11	TU	1	Baik
12	Computer	1	Baik

(sumber: Arsip SD BINBAZ CURUP)

B. Deskripsi Data

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa kelas IV B dengan media Dakota dan kelas IV A tanpa menggunakan media Dakota yang hanya menggunakan metode konvensional bantuan media Dakota. Instrumen soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum penelitian dilakukan, dan *posttest* diberikan kepada siswa diakhir penelitian.

1. Hasil pretest

Pretest dilakukan sebelum dilakukannya penelitian dengan penggunaan media dakota. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan sebagai tolak ukur penentuan sampel dalam penelitian. Adapun hasil pretest terhadap keterampilan belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Kelas IV B (Kelas Eksperimen Menggunakan Media Dakota)

Tabel 5.4

Kelas Eksperimen IV B Menggunakan Media Dakota

No	Nama	KKM	Sko r	Nilai	Interpretasi
1	Doni Juliansyah	65	70	70	S
2	Albi Akbar	65	60	60	S
3	Al-gror Diyoba	65	30	30	S

4	Alena Mustaroha	65	50	50	S
5	Adi Wira	65	40	40	S
6	April Rianto	65	70	70	S
7	Bulan Chersi	65	30	30	R
8	Bintang Permata	65	70	70	T
9	Chintia Putri P	65	50	50	S
10	Dopi Anjaka	65	30	30	S
11	Dani Aprika M	65	60	60	S
12	Delsi Laudia Sintia	65	40	40	S
13	Denia Amelisa	65	60	60	S
14	Edi Rahmat Fadli	65	70	70	T
15	Faiz Wahyu	65	30	30	R
16	Gilang Ramadan	65	60	60	S
17	Lita Mayangsari	65	20	20	S
18	Maura Lorenza	65	20	20	S
19	M. Abi Ali N	65	60	60	R
20	M. Rizky Fernandez	65	70	70	T
21	Nisifa Rahmawati	65	50	50	S
22	Zoni Adi Prabowo	65	80	80	S
23	Zaki Ahmad Tohir	65	80	80	S

Hasil Pretest Siswa Kelas IV B

Sumber : pretest (senin, 15-07-2024)

Tabel 5.6

Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV B

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1	68,78 ke atas	Atas / Tinggi	7	27%
2	68,78 – 33,22	Tengah / Sedang	10	46%
3	33,22 ke bawah	Bawah / Rendah	6	27%
Jumlah			23	100%

(sumber : Hasil analisis penelitian)

b. Kelas IV A (Kelas Kontrol)

Tabel 5.7

Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV A

No	Nama	KK M	Skor	Nilai	Interpretasi
1	Aditia Zoni	65	30	30	S
2	Alifa Intan Putri	65	70	70	T
3	Azkarika Zhafira	65	40	40	S
4	Cantika Laura	65	70	70	S
5	Cesil Fatin R	65	70	70	S
6	Cindi Tamara	65	40	40	S
7	Athalla Fauzi	65	20	20	S
8	Dzakiyah Jannata	65	20	20	S
9	Farah Salsabila	65	40	40	S
10	Fatin Dewi Putri	65	70	70	T
11	Gatan Prasista	65	40	40	S
12	Ghofi Agindas	65	30	30	S
13	Gilang Loerin	65	10	10	R
14	Haikal Putra	65	20	20	S
15	Jihan Kirana U	65	50	50	S
16	Jihan Syakira	65	30	30	S
17	Keyla Naufa	65	10	10	R

18	Ladyartanti R	65	10	10	R
19	Lionel Tico D	65	50	50	S
20	M. Dzakki	65	40	40	S
21	Musthoffah	65	50	50	S
22	Nabila Maika	65	40	40	S
23	Naura Zahwa	65	30	30	S

Sumber : Pretest (Selasa, 16-07-2024)

Tabel 5.9

Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas IV A

No	Nilai Pretest	Kategori	Frekuensi	%
1	51,45 ke atas	Atas / Tinggi	4	17%
2	24,55 – 51,45	Tengah / Sedang	13	57%
3	24,55 ke bawah	Bawah / Rendah	6	26%
Jumlah			23	100%

(sumber : Hasil analisis peneliti)

2. Hasil Posttest

Posttest dilakukan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran. Adapun hasil posttest terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Kelas IV B (Kelas Eksperimen Menggunakan Media Dadu Kata Bergambar)

Tabel 5.10

Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV B

No	Nama	KKM	Skor	Nilai	Interpretasi
1	Doni Juliansyah	65	70	70	S
2	Albi Akbar	65	70	70	S

3	Al-gror Diyoba	65	90	90	T
4	Alena Mustaroha	65	70	70	S
5	Adi Wira	65	90	90	T
6	April Rianto	65	70	70	S
7	Bulan Chersi	65	70	70	S
8	Bintang Permata	65	100	100	T
9	Chintia Putri P	65	70	70	S
10	Dopi Anjaka	65	70	70	S
11	Dani Aprika M	65	90	90	T
12	Delsi Laudia Sintia	65	80	80	S
13	Denia Amelisa	65	80	80	S
14	Edi Rahmat Fadli	65	80	80	S
15	Faiz Wahyu	65	60	60	R
16	Gilang Ramadan	65	80	80	S
17	Lita Mayangsari	65	80	80	S
18	Maura Lorenza	65	70	70	S
19	M. Abi Ali N	65	80	80	S
20	M. Rizky Fernandez	65	100	100	T
21	Nisifa Rahmawati	65	80	80	S
22	Zoni Adi Prabowo	65	90	90	T
23	Zaki Ahmad Tohir	65	90	90	T

Sumber : Posttest (Rabu, 18 Juli 2024)

Tabel 5.12

Frekuensi Hasil Belajar *Posttest* Siswa Kelas IV B

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	89,21 ke atas	Atas / Tinggi	7	27%
2	69,91 – 89,21	Tengah / Sedang	15	68%
3	69,91 ke bawah	Bawah / Rendah	1	5%
	Jumlah		23	100%

(sumber : Hasil analisis peneliti)

b. Kelas IV A (Kelas Kontrol)

Hasil belajar matematika siswa kelas IV A tanpa menggunakan media Dakota (kelas kontrol)

Tabel 5.13

Hasil Posttest Siswa Kelas IV A

No	Nama	KK M	Skor	Nilai	Interpretasi
1	Aditia Zoni	65	70	70	S
2	Alifa Intan Putri	65	80	80	S
3	Azkarika Zhafira	65	60	60	S
4	Cantika Laura	65	60	60	R
5	Cesil Fatin R	65	70	70	R
6	Cindi Tamara	65	70	70	S
7	Athalla Fauzi	65	80	80	S
8	Dzakiyah Jannata	65	90	90	S
9	Farah Salsabila	65	70	70	T
10	Fatin Dewi Putri	65	70	70	S
11	Gatan Prasista	65	70	70	S
12	Ghofi Agindas	65	70	70	S
13	Gilang Loerin	65	80	80	S
14	Haikal Putra	65	80	80	S
15	Jihan Kirana U	65	70	70	S

16	Jihan Syakira	65	90	90	T
17	Keyla Naufa	65	70	70	S
18	Ladyartanti R	65	70	70	S
19	Lionel Tico D	65	80	80	S
20	M. Dzakki	65	70	70	S
21	Musthoffah	65	60	60	R
22	Nabila Maika	65	60	60	R
23	Naura Zahwa	65	100	100	T

Sumber : Pretest (16-07-2024)

Tabel 5.15

Frekuensi Hasil Belajar Posttest Siswa Kelas IV A

No	Nilai Posttest	Kategori	Frekuensi	%
1	82,03 ke atas	Atas / Tinggi	3	13%
2	64,91 – 82,03	Tengah / Sedang	16	70%
3	64,91 ke bawah	Bawah / Rendah	4	17%
	Jumlah		23	100%

(sumber : Hasil analisis peneliti)

C. Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dengan uji t, akan dilakukan uji prasyarat analisa data yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pada variabel X media dadu kata bergambar dan variabel Y tanpa menggunakan media yang akan uji normalitas adalah uji chi kuadrat.

1) Uji Normalitas Distribusi Data (Y)

a. Menentukan skor besar dan kecil

Skor besar : 70

Skor kecil : 10

b. Menentukan rentangan (R)

R=70-10

$$=60$$

c. Menentukan banyaknya kelas BK =

$$1+3.3 \log n$$

$$= 1+3,3 \log 23$$

$$= 1+3,3(1,361)$$

$$= 5,491 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 5$$

Tabel 5.17

Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel Y

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	9,5	0,37	0,1443	0,0611	1,40	6
2	21,5	0,21	0,0832	0,0804	1,84	4
3	32,5	0,45	0,1736	0,1417	3,25	6
4	44,5	0,08	0,0319	0,1267	2,91	3
5	56,5	0,24	0,0948	0,0868	1,99	0
6	68,5	0,02	0,0080	0,2374	5,46	4
7	80,5	0,66	0,2454			23

a. Menentukan skor besar dan kecil

$$\text{Skor besar} = 80$$

$$\text{Skor kecil} = 20$$

b. Menentukan rentangan (R) R =

$$80-20$$

$$= 60$$

2) Menentukan banyaknya kelas

$$\text{BK} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 23$$

$$\begin{aligned}
&= 1 + 3,3 (1,361) \\
&= 1 + 4,4385 \\
&= 5,4913 \text{ (dibulatkan)} \\
&= 5
\end{aligned}$$

Tabel 5.19

Frekuensi yang Diharapkan Dari Hasil Pengamatan (Fo) untuk Variabel X

No	Batas Kelas	Z	Luas 0-Z	Luas Tiap Kelas Interval	Fe	Fo
1	19,5	0,36	0.1406	0,0303	0,69	6
2	31,5	0,28	0,1103	0,035	0,80	2
3	43,5	0,19	0,0753	0,0315	0,72	3
4	55,5	0,11	0,0438	0,0558	1,28	5
5	67,5	0,03	0,0120	0,0079	0,18	5
6	79,5	0,05	0,0199	0,0279	0,64	2
	92,5	0,12	0,0478			23

c. Uji Homogenitas

Teknik yang digunakan untuk pengujian homogenitas data adalah uji F (Fisher).

$$F \text{ Hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Data tabel penolong perhitungan uji *fisher* media pembelajaran dakota dan tanpa media dakota pada tabel 4.3 dan tabel 4.6 dapat digunakan untuk menghitung nilai varian tiap variabel sebagai berikut :

a. Uji Hipotesis Data

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media Dakota dan tanpa

menggunakan media Dakota terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD BINBAZ CURUP.

Tabel 5.20

Hasil Uji Hipotesis Pretest

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Uji T hipotesis Pretest	Equality of variances assumed	.089	.768	-1.680	44	.120	-10.330	6.500	-23.220	2.719
				-1.680	43.718	.120	-10.330	6.530	-23.220	2.730

Berdasarkan tabel 5.20 hasil uji t hipotesis *pretest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh nilai *sig* 0,768 > 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan Media Dakota dengan sesudah menggunakan Media Dakota.

Tabel 5.21

Hasil Uji Hipotesis Posttest

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper

Uji T hipotesis Pretest	E quivalensi assumed	1.550	.218	3.460	44	.000	5.137	1.485	2.150	8.135
				3.450	42.839	.000	5.137	1.500	2.115	8.155

Berdasarkan tabel 5.21 hasil uji t hipotesis *posttest*, dapat disimpulkan bahwasanya nilai analisis penerapan Media Dakota berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran matematika ditunjukkan dengan nilai *sig* sebesar $0,000 < 0,05$ sesuai dengan kriteria uji *t-test* jika *sig* $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya divalidkan terlebih dahulu. Dalam penelitian ini menggunakan satu media pembelajaran yaitu media dakota yang diajarkan pada kelas IV B dan tanpa media dakota yang diajarkan di kelas IV A.

Sebelum dilakukan pembelajaran siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi menyelesaikan soal tentang FPB dan KPK yang berkaitan di dalam kehidupan sehari-hari yang akan diajarkan. Hasil *pretest* ini dapat digunakan untuk memperkirakan pada bagian mana yang belum dikuasai dan sudah dikuasai oleh siswa pada materi FPB

dan KPK dalam kehidupan sehari-hari. Rata-rata *pretest* di kelas IV B adalah 35 sedangkan di kelas IV A adalah 38. Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa nilai *pretest* kelas IV B paling banyak antara nilai 33,22-68,78 sedangkan pada tabel 4.9 nilai *pretest* kelas IV A paling banyak antara nilai 24,55-51,45.

Setelah dilakukan *pretest* baru peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan 4 kali pertemuan, 2 kali pertemuan pada kelas IV B dan 2 kali pertemuan pada kelas IV A. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar. Rata-rata *posttest* di kelas IV B adalah 79,96 sedangkan rata-rata *posttest* di kelas IV A adalah 73,57. Dari tabel 4.12 dapat dilihat bahwa nilai *posttest* kelas IV B paling banyak antara nilai 69,91 sedangkan pada tabel 4.15 nilai *posttest* kelas IV A paling banyak antara nilai 64,91-83,03.

Adanya *pretest* dan *posttest* ini dapat digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah digunakan media dakota. Rata – rata selisih hasil belajar pada kelas IV B adalah 40 sedangkan pada kelas IV A adalah 34. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa rata – rata selisih hasil belajar kelas IV B lebih tinggi dibandingkan kelas IV A. Hal ini membuktikan bahwa dengan media dakota pada materi FPB dan KPK dalam kehidupan sehari-hari lebih mudah dipahami dibandingkan tanpa menggunakan media dakota.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media dakota ini

yang pertama kali adalah guru menjelaskan kepada siswa materi FPB dan KPK dalam kehidupan sehari-hari, kemudian guru mengaplikasikan media dakota dalam menyelesaikan soal tentang FPB dan KPK dalam kehidupan sehari-hari.

Dakota adalah sebuah media tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Media tiga dimensi yaitu media yang penampilannya mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi/tebal serta dapat diamati dari arah mana saja. Dakota dapat dipakai siswa untuk belajar konsep FPB dan KPK. Dakota digunakan dengan cara memasukkan biji dakon ke dalam lobang.

Dengan adanya penggunaan media dakota ini anak-anak lebih cepat menangkap dan mengerti materi FPB dan KPK yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari, karena media dakota ini mengajarkan anak belajar sambil bermain. Dalam hal ini, pada usia yang masih rentang belajar menggunakan benda-benda di sekitar anak-anak lebih cepat memahami dibandingkan tanpa menggunakan media. Karena media adalah salah satu daya tarik anak untuk semangat dalam belajar.

Berdasarkan fungsi media dakota adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kemampuan berfikir matematika secara kreatif.
2. Memberikan motivasi dan memudahkan abstraksi dengan memperoleh pengalaman yang baru dan menyenangkan.
3. Menunjang matematika di luar kelas.
4. Sebagai salah satu media pembelajaran matematika.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan media dakota adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan dakota :
 - a. Mudah digunakan oleh guru.
 - b. Dapat membantu siswa dalam menyampaikan materi pelajaran berhitung.
 - c. Dapat membantu siswa untuk menyelesaikan masalah materi matematika.
 - d. Dapat melatih motorik kasar anak terkait memasukkan biji dakon pada setiap lobang.
 - e. Melatih interaksi dengan teman.
 - f. Dapat meningkatkan siswa dalam bercerita dan berbahasa.

Berdasarkan data yang dianalisis, maka dapat diketahui adanya perbedaan penggunaan media dakota dengan yang tidak menggunakan media dakota terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan media dakota siswa lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan berani ke depan kelas mengerjakan soal saat disuruh guru. Sedangkan tanpa penggunaan media dakota siswa kurang antusias dan ada beberapa siswa masih bingung untuk mencari hasil dari soal yang guru berikan.

Suatu proses pembelajaran yang membuat semua siswa merasa senang akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar

dan tidak merasa bosan sehingga hasil belajar yang diperoleh akan memuaskan, karena dari pembahasan di atas dapat terbukti bahwa media yang digunakan oleh guru itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ni Nyoman Parwati bahwa kemampuan belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor sekolah yang salah satunya mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dengan media yang digunakan oleh guru. Media yang menarik perhatian siswa dan menumbuhkan semangat belajar siswa akan menyebabkan hasil belajar siswa yang memuaskan.⁵⁴

Adapun hasil yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat dari Hasil yang menunjukkan bahwa perhitungan t_{hitung} dari t_{tabel} , dengan nilai t_{hitung} sebesar 1,977 dan t_{tabel} sebesar 1,674. Selain itu, terdapat perbedaan nilai rata-rata *posttest* pada kelas IV B yang diberikan

⁵⁴ Ni Nyoman Parwati, dkk, *Belajar dan Pembelajaran* (Depok : Rajawali Pers, 2018), h. 42-49.

perlakuan dengan menggunakan media dakota dan kelas IV A tanpa menggunakan media dakota. Pada kelas IV B nilai rata-rata siswa pada saat *posttest* sebesar 90 sedangkan untuk kelas IV A nilai rata-rata siswa pada saat *posttest* sebesar 70.

Tabel 5.21

Perbedaan Aktivitas Siswa antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	
IV B (Media Dakota)	IV A (Tanpa Media Dakota)
Pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa kelihatan lebih senang dan aktif bertanya, serta antusias yang tinggi saat melihat guru membawa media dakota yang diletakkan di depan meja guru.	Pada saat belajar mengajar berlangsung, siswa merasa sedikit jenuh karena guru menjelaskan materi tanpa media.
Situasi kelas sedikit ribut pada saat sedang belajar karena siswa antusias ingin bergiliran menggunakan media Dakota.	Situasi kelas lebih ribut karena siswa banyak masih kurang paham terkait materi yang dijelaskan.
Siswa lebih berani ke depan kelas mengerjakan soal, dan bahkan antusiasnya sangat tinggi.	Hanya beberapa siswa yang aktif pada proses belajar mengajar, ketika disuruh ke depan kelas mereka masih malu.
Siswa menjawab soal-soal <i>posttest</i> dengan jelas dan cepat (hal ini dikarenakan pada saat proses	Siswa menjawab soal-soal <i>posttest</i> memakan waktu yang cukup lama (hal ini dikarenakan pada saat proses

pembelajaran siswa aktif dan fokus)	pembelajaran siswa kurang aktif dan fokus pembelajaran siswa kurang aktif dan fokus memperhatikan pelajaran.
Hasil nilai <i>Posttest</i> 96%	Hasil nilai <i>Posttest</i> 86%

Dengan demikian dengan adanya penggunaan media dakota peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima dan terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV yang diajarkan dengan menggunakan media dakota lebih baik dari pada siswa yang diajarkan tanpa media dakota di SD BINBAZ CURUP. Karena dengan menggunakan media dakota siswa lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran, berani ke depan kelas mengerjakan soal saat disuruh guru dan hasil belajarnya memuaskan. Dibuktikan pada analisis uji t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(1,977 > 1,68)$ dengan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas IV B lebih tinggi dibandingkan kelas IV A.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini:

1. Setelah diterapkannya Media Dakota dalam pembelajaran matematika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa sebelum digunakannya Media Dakota dan hasil belajar siswa setelah digunakannya Media Dakota.
2. Berdasarkan hasil analisis data uji t (*independent sampel test*) didapatkan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pada pengaruh penggunaan Media Dakota terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD IT BINBAZ Curup.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua pihak serta dapat memberikan masukan yang bermanfaat dimasa depan. Diantaranya yaitu:

1. Bagi sekolah

Diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi sarana dan prasarana atau pelatihan guru untuk dapat menumbuhkan ide-ide kreatif dalam menggunakan media dalam pembelajaran agar dapat

tercapai pembelajaran yang kreatif, efektif, dan efisien.

2. Bagi guru

Penulis berharap pembelajaran dengan menggunakan Media Dakota ini dapat menjadi alternatif pembelajaran agar lebih bervariasi karena dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

3. Bagi peneliti

Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatan yang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Alfauzan. Dkk. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Berbasis Metaphora Dalam Pemahaman Konsep Abstrak Siswa Sekolah Mengengah Pwrtama. Vol 07. No 02. TA-ALLUM:Jurnal Pendidikan*
- Anam, K. 2015. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dartati, Sri. 2012. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester 1 Tahun Pelajaran 2011/2012*". Skripsi pada Universitas Kristen Satya Wacana: Salatiga.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit Diponegoro.
- Emzir. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Febriana, Evi. 2015. *Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara*". Skripsi pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga: Yogyakarta.
- Fisher, A. 2007. *Critical Thinking: An Introduction (Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar)*, Jakarta: Erlangga.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lestary, Diah. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Dakon Bilangan Di Sd*, Vol 3, No 11. Pontianak: Universita Tanjungpura.
- Mapease, Muh Yusuf. 2009. *Pengaruh Cara Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Programmable Logic Controller (PLC)*, Siswa Kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 3 Makasar, Vol. 1, No. 2. Makasar: Uneversita Negeri Padang.
- Nurlaela dan Ismayati. 2015. *Strategi Belajar Berfikir Kreatif*. Yogyakarta: OMBAK

- Runtutahu, J. Tombokan. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Rusefendi, E.T. 1992. *Pendidikan Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kurniawati, Suci Indah. 2017. , *Penerapan Alat Peraga Dakota Dalam Pembelajaran Matematika KPK Dan FBB*, Vol 2, No 3. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI
- Sugiyono., (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung:Alfabeta.
- Sundayana Rostina. 2013. *Media pembelajaran matematika*. Bandung : Alfabeta
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Suwangsih, Erna. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press Gedung Penerbitan dan Percetakan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers. 2017.
- Winarni, E.W. (2012). *Inovasi dalam Pembelajaran IPA*, Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP UNIB.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

SOAL POST-TEST KELAS IV

TAHUN AJARAN 2024/2025

Nama Lengkap :

No. Absen/Kelas :

Petunjuk Pengerjaan :

1. Mulailah dengan berdo'a terlebih dahulu.
2. Tuliskan nama, no absen dan kelas di lembar jawaban.
3. Periksa soal dan bacalah dengan teliti.
4. Jika ada soal yang kurang jelas silahkan tanyakan kepada pengawas.
5. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Jawablah soal berikut pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c dan d sebagai jawaban yang benar!

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24?
 - a. 3
 - b. 2
 - c. 5
 - d. 4
2. Berapakah FPB dari 24 dan 36?
 - a. 10
 - b. 9
 - c. 12
 - d. 15
3. Berapakah FPB dari 36, 48 dan 60?
 - a. 12
 - b. 5
 - c. 20
 - d. 25
4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah...
 - a. 1 dan 3
 - b. 1 dan 5
 - c. 1 dan 4
 - d. 1 dan 2
5. Faktor persekutuan dari 32 dan 36 adalah...
 - a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 4
 - c. 1 dan 6
 - d. 1 dan 8

6. Faktor dari 51 adalah...
 - a. 1, 3, 17, dan 51
 - b. 1, 2, 4, dan 51
 - c. 1, 3, 8, dan 51
 - d. 4, 5, 9, dan 50
7. FPB dari 81 dan 72 adalah...
 - a.10
 - b.9
 - c.7
 - d.6
8. FPB dari 24 dan 36 adalah...
 - a.12
 - b.14
 - c.15
 - d.18
9. Faktor dari 15 adalah...
 - a.1, 4, 5 dan 15
 - b.1, 3, 5, dan 15
 - c.1, 6, 8 dan 17
 - d.1, 7, 8, dan 15
10. Faktor dari bilangan 8 adalah...
 - a.3 dan 8
 - b.2 dan 6
 - c.2 dan 8
 - d.10 dan 8
11. Tentukan FPB dari angka 20 dan 100!
 - a.20
 - b.22
 - c.25
 - d.27
12. Bilangan kelipatan 3 yang lebih dari 20 dan kurang dari 30 adalah...
 - a.21,24,27
 - b.25,26,27
 - c.20,22,28
 - d.20,21,24
13. Kelipatan Bilangan 5 adalah...
 - a.2
 - b.17
 - c.35
 - d.27
14. Kelipatan persekutuan dari 4 adalah...
 - a.12 dan 16
 - b.27 dan 30
 - c.8 dan 21
 - d.11 dan 21
15. Kelipatan bilangan 3 adalah...

- a.2 dan 3
 - b.3 dan 6
 - c.9 dan 12
 - d.18 dan 23
16. Bilangan kelipatan 4 yang lebih dari 20 dan kurang dari 40 adalah...
- a.24, 28, 32, dan 36
 - b.23, 24, 27, dan 30
 - c.21, 30, 23, dan 27
 - d.27, 22, 32, dan 40
17. Kelipatan persekutuan dari 6 dan 8 adalah...
- a.21
 - b.24
 - c.32
 - d.22
18. KPK dari 6 adalah...
- a.2 dan 3
 - b.3 dan 4
 - c.6 dan 4
 - d.5 dan 6
19. Kelipatan dari 40 dan 60 adalah...
- a.140
 - b.130
 - c.120
 - d.150
20. KPK dari 81 dan 72 adalah...
- a.648
 - b.632
 - c.642
 - d.656
21. KPK dari 36 dan 40 adalah...
- a.320
 - b.360
 - c.350
 - d.370
22. Bilangan kelipatan 3 yang lebih dari 20 dan kurang dari 30 adalah...
- a.21, 24, 27
 - b.21, 23, 27
 - c.20, 22, 27
 - d.23, 24, 27
23. KPK dari 2 dan 6 adalah...
- a.4
 - b.5
 - c.2
 - d.6
24. KPK dari bilangan 3 dan 4 antara 10 sampai 30 adalah...
- a.12 dan 24

- b.12 dan 16
 - c.12 dan 14
 - d.12 dan 20
25. Tentukan KPK dari angka 10 dan 15 serta 8 dan 25!
- a.30 dan 120
 - b.25 dan 200
 - c.30 dan 200
 - d.35 dan 100
26. Tentukan KPK dari 12 dan 18 jika menggunakan faktorisasi prima!
- a.30
 - b.32
 - c.34
 - d.36
27. KPK dari 8, 12, dan 20 adalah...
- a.130
 - b.120
 - c.140
 - d.135
28. Dari angka 6, 12, dan 16 yang manakah yang merupakan kelipatan dari 6?
- a.6 dan 12
 - b.6 dan 10
 - c.6 dan 13
 - d.6 dan 14
29. Tentukan faktorisasi prima dari angka 100 dan 36!
- a.22 dan 3
 - b.22 dan 4
 - c.22 dan 5
 - d.22 dan 8
30. Pembagi dari suatu bilangan disebut?
- a.Faktor bilangan
 - b.Kelipatan
 - c.Perkalian
 - d.Pembagi

Lampiran 2

Modul ajar kelas eksperimen

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS IV

Penyusun	:	Tia Desvita .T.	Sekolah	:	SD Binbaz Curup
Alokasi waktu semester	:	3JP 2	Fase/Kelas	:	B/IV (A dan B)
Profil Pancasila	:	Bernalar kritis kreatif	Model Pembelajaran	:	Game Based Learning (GBL)
Jumlah siswa	:	23 siswa	Elemen	:	Bermain dan Memahami
Capaian pembelajaran (CP)	:	Peserta didik mampu memainkan media dakota yang diberikan, serta mampu memahami bilangan dalam bentuk FPB dan KPK Serta mampu menjawab soal.			
Tujuan pembelajaran (TP)	:	Peserta didik mampu memahami materi bilangan pecahan dan menjawab soal dengan benar.			
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none">✓ Bermain dengan Media Dakota✓ Memahami FPB dan KPK✓ Membedakan bilang terkecil dan terbesar			
Deskripsi umum	:	Memainkan media yang telah diberikan dan para siswa diberikan giliran maju satu persatu, setelahnya siswa akan diberikan tugas untuk mengisi soal yang telah diberikan meliputi FPB dan KPK.			
Materi ajar	:	FPB dan KPK			
Sarana dan prasarana	:	<ul style="list-style-type: none">✓ LKPD Modul Pembelajaran✓ Guru Bacaan/Teks✓ Media belajar (Congkak)✓ Papan tulis dan spidol			

Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama		
Pembukaan	1	Guru memberikan salam
	2	Siswa yang bertugas memimpin doa
	3	Presensi kehadiran
	4	Siswa di minta memperhatikan sekitar, jika ada sampah untuk segera membersihkannya

	5	Menanyakan pada siswa mengenai FPB dan KPK
	6	Menyampaikan tujuan pembelajaran
Asesmen awal	1	Guru memperlihatkan media Dakota berupa permainan (congklak) dan mempraktekannya
	2	Siswa mengamati permainan tersebut dan mencobanya
	3	Guru memberi pertanyaan terkait permainan tersebut <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bagaimana cara menghitung FPB dan KPK dengan mudah ? ✓ Angka berapa saja yang bisa kita gunakan saat memainkan permainan tersebut ? ✓ Hitung angka tersebut dengan permainan dan jawab soalnya.
Kegiatan inti	1	Guru mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan di ajarkan dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu <i>Game Based Learning (GBL)</i> .
	2	Guru membagi siswa ke dalam kelompok.
	3	Guru memberikan sub pokok pembahasan tentang FPB dan KPK kepada setiap kelompok untuk di bahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
	4	Siswa maju kedepan secara bergantian memainkan game, dan setelahnya mengerjakan soal yang telah diberikan.
	5	Setelah kegiatan kelompok selesai mengerjakan tugas yang diberikan maka setiap kelompok akan dipilih sebagai kelompok yang memiliki skor paling tinggi.

Rubrik Penilaian

Aspek penilaian	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
Ketepatan dalam mengerjakan Soal	Siswa menjawab soal mengenai FPB dan KPK dengan sangat sesuai saat memainkan	Siswa menjawab soal mengenai FPB dan KPK dengan sangat sesuai	Siswa menjawab soal dengan sangat sesuai dan cukup baik saat	Siswa menjawab soal dengan tidak cukup baik .

	game.	saat memainkan game.	memainkan game serta menjawab semua soal.	
Kemampuan dalam memainkan game serta mengerjakan soal dalam kelompok	Siswa dapat bekerjasama memainkan game serta soal tersebut dengan baik dan tepat tanpa bantuan guru.	Siswa dapat bekerja sama memainkan game serta menjawab soal dengan tepat.	Siswa dapat bekerja sama kembali memainkan game dan menjawab soal dengan kurang tepat.	Siswa tidak dapat memainkan game serta menjawab soal dengan baik.
Kerja sama dalam kelompok	Anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan tepat.	Anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan tepat.	Anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan cukup baik.	Anggota kelompok kurang mampu mengerjakan soal dengan tepat.

Umpan Balik Perbaikan Siswa

Aspek penilaian	Aspek yang memerlukan bimbingan	Bentuk bimbingan guru
Ketepatan dalam mengerjakan Soal FPB dan KPK	Siswa menjawab dan mengerjakan soal dengan tidak sesuai.	Guru memberikan pemahaman tentang cara memainkan game serta menjelaskan materi FPB dan KPK dengan menggunakan media Dakota.
Kemampuan memainkan Game	Siswa tidak dapat memainkan game dengan baik.	Guru memberikan contoh dalam memainkan game.
Penampilan (cara, taktik, dan pemahaman)	Siswa memainkan game dengan baik.	Guru menyemangati siswa sehingga tumbuh rasa percaya diri saat memainkan game.

Penutup

Kegiatan akhir	1	Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah di laksanakan dengan menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).
	2	Guru memberikan pemahaman mengenai permainan tersebut serta materi FPB dan KPK.
	3	Guru memberitahukan materi yang akan di pelajari pada pertemuan berikutnya.
	4	Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Lampiran 3

Modul ajar kelas kontrol

MODUL AJAR KELAS KONTROL

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS IV

Penyusun	:	Tia Desvita .T.	Sekolah	:	SD Binbaz Curup
Alokasi waktu semester	:	3JP 1	Fase/Kelas	:	B/IV (A dan B)
Profil Pancasila	:	Bernalar kritis kreatif	Model Pembelajaran	:	Kooperatif
Jumlah siswa	:	23 siswa	Elemen	:	Memahami
Capaian pembelajaran (CP)	:	Peserta didik mampu memahami bilangan dalam bentuk FPB dan KPK.			
Tujuan pembelajaran (TP)	:	Peserta didik mampu memahami materi bilangan pecahan.			
Indikator	:	✓ Memahami FPB dan KPK ✓ Membedakan bilang terkecil dan terbesar			
Deskripsi umum	:	Menyimak materi yang diberikan, selanjutnya siswa akan diberikan tugas untuk mengisi soal yang telah diberikan meliputi FPB dan KPK.			
Materi ajar	:	FPB dan KPK			
Sarana dan prasarana	:	✓ LKPD Modul Pembelajaran ✓ Papan tulis dan spidol			

Kegiatan pembelajaran pertemuan pertama		
Pembukaan	1	Guru memberikan salam
	2	Siswa yang bertugas memimpin doa
	3	Presensi kehadiran
	4	Siswa di minta memperhatikan sekitar, jika ada sampah untuk segera membersihkannya
	5	Menanyakan pada siswa mengenai FPB dan KPK
	6	Menyampaikan tujuan pembelajaran
Asesmen awal	1	Guru menerangkan materi mengenai bilangan berpangkat FPB dan KPK.

	2	Siswa menyimak penjelasan tersebut
	3	Guru memberi pertanyaan terkait penjelasan <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bagaimana cara menghitung FPB dan KPK dengan mudah ? ✓ Angka berapa saja yang biasanya kita temui pada materi FPB dan KPK ? ✓ Cari angka tersebut dan bedakan antara FPB dan KPK.
Kegiatan inti	1	Guru mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan di ajarkan dan menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran Kooperatif.
	2	Guru membagi siswa ke dalam kelompok.
	3	Guru memberikan sub pokok pembahasan tentang FPB dan KPK kepada setiap kelompok untuk di bahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
	4	Siswa maju kedepan secara bergantian untuk mengerjakan soal yang telah diberikan.
	5	Setelah kegiatan kelompok selesai mengerjakan tugas yang diberikan maka setiap kelompok akan dipilih sebagai kelompok yang memiliki skor paling tinggi.

Rubrik Penilaian

Aspek penilaian	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
Ketepatan dalam mengerjakan soal	Siswa menjawab soal dengan sangat sesuai.	Siswa menjawab soal dengan sangat sesuai dan saat memainkan game juga sangat baik.	Siswa menjawab soal dengan sangat sesuai.	Siswa menjawab soal dengan tidak cukup baik dan saat memainkan game juga kurang baik.
Kemampuan dalam memainkan	Siswa dapat bekerjasama memainkan	Siswa dapat bekerja sama memainkan	Siswa dapat bekerja sama	Siswa tidak dapat

game serta mengerjakan soal dalam kelompok	game tersebut dengan baik dan tepat tanpa bantuan guru.	game serta menjawab soal dengan tepat.	kembali memainkan game dengan kurang tepat.	memainkan game dengan baik.
Kerja sama dalam kelompok	Anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan tepat.	Anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan tepat.	Anggota kelompok mampu mengerjakan soal dengan cukup baik.	Anggota kelompok kurang mampu mengerjakan soal dengan tepat.

Umpan Balik Perbaikan Siswa

Aspek penilaian	Aspek yang memerlukan bimbingan	Bentuk bimbingan guru
Ketepatan dalam mengerjakan soal	Siswa menjawab soal dengan tidak sesuai.	Guru memberikan pemahaman serta menjelaskan materi FPB dan KPK.
Kemampuan memainkan Game	Siswa tidak dapat menjawab soal dengan baik.	Guru memberikan contoh soal.
Penampilan (cara, taktik, dan pemahaman)	Siswa menjawab soal dengan tepat dan baik.	Guru menyemangati siswa sehingga tumbuh rasa percaya diri saat mengerjakan soal.

Penutup

Kegiatan akhir	1	Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah di laksanakan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif.
	2	Guru melakukan efektivitas model pembelajaran Kooperatif.

	3	Guru memberitahukan materi yang akan di pelajari pada pertemuan berikutnya.
	4	Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Lampiran 4

RPP Kelas IV Matematika.

RENCANA

PELA

KSAN

AAN

PEMB

ELAJA

RAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	:	SD Binbaz Curup
Kelas / Semester	:	IV (Empat) / 1
Mata Pelajaran	:	Matematika
Bab 2	:	FPB dan KPK
Alokasi Waktu	:	5 x 35 Menit (2 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.6 Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan. (C2)	3.6.2 Menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil dari suatu bilangan (C2)
	3.6.2 Memecahkan soal yang berkaitan dengan Kelipatan Persekutuan Terkecil (C4)
	3.6.3. Menentukan Faktor Persekutuan Terkecil dari suatu bilangan. (C2)
	3.6.4. Memecahkan soal yang berkaitan dengan Kelipatan Persekutuan Terkecil. (C4)

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan. (P5)	4.6.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dengan tepat. (P5)
	4.6.2Membuat soal matematika yang berkaitan dengan KPK (P5)
	4.6.3Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB dengan tepat. (P5)
	4.6.4Membuat soal matematika yang berkaitan dengan KPK . (P5)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Melalui kegiatan berdiskusi dan pengamatan, peserta didik dapat menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dengan tepat. **(C2 – Collaboration- Menalar)**
- b. Melalui kegiatan pengamatan dan menggunakan media Dakota berupa Permainan Congkak, peserta didik dapat memecahkan soal yang berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dengan tepat. **(C2 – Critical Thinkhing - Mengamati)**
- c. Melalui kegiatan berdiskusi dan pengamatan, peserta didik dapat menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) dengan tepat. **(C2 – Collaboration- Menalar)**
- d. Melalui kegiatan pengamatan dan menggunakan media Dakota

berupa permainan congkak, peserta didik dapat memecahkan soal yang berkaitan dengan faktor persekutuan terbesar (FPB) dengan tepat. **(C2 – Critical Thinking)**

- e. Melalui kegiatan berdiskusi dan menggunakan media Dakota berupa permainan congkak, peserta didik dapat membuat soal matematika yang berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dengan tepat. **(P5- Collaboration, Creativity – Mencoba)**

- f. Melalui kegiatan berdiskusi dan menggunakan media Dakota berupa permainan congkak, peserta didik dapat membuat soal matematika yang berkaitan dengan faktor persekutuan terbesar (FPB) dengan tepat. **(P5- Collaboration, Creativity – Mencoba)**
- g. Dengan menggunakan media Dakota berupa permainan congkak dan berdiskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dengan tepat. **(P5 – Collaboration- Mencoba)**
- h. Dengan menggunakan media Dakota berupa permainan congkak dan berdiskusi, peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan terbesar (FPB) dengan tepat. **(P5 – Collaboration- Mencoba)**

D. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- 1 Pendekatan :
 - a. *Scientific* (Mengamati, Menanya, Menalar, Mencoba Mengomunikasikan)
 - b. 4C (*Communication, Colaboration, Creativity, and Critical Thinking*)
 - c. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)
- 2 Metode : Diskusi, Tanya Jawab
- 3 Model : Model Pembelajaran *Game Based Learning*

E. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

- a. Religius
- b. Nasionalis
- c. Mandiri
- d. Gotong Royong

- e. Integritas

F. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK).
- b. Menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB).

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- a. Media Pembelajaran :
- b. Papan permainan Congkak

c. Sumber Belajar:

- a. Senang Belajar Matematika : Buku Guru/
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Jakarta :
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
- b. Senang Belajar Matematika : Buku Siswa/ Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. Jakarta : Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan,

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN 1

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar.2. Peserta didik memeriksa kehadiran teman sekelasnya.3. Kegiatan dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik . Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh peserta didik yang datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan peserta didik /PPK). (Religius dan Integritas)4. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme dipimpin oleh dirigen. (Nasionalisme – PPK)	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
-----------------	------------------	----------------------

	<p>5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</p> <p><i>Pada pembelajaran lalu kita sudah belajar mengenai faktor suatu bilangan dan faktorisasi prima. Materi tersebut menjadi dasar untuk bisa menyelesaikan pembelajaran hari ini yaitu materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).</i></p> <p>6. Peserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. (4C-Communication Saintifik - Menanya)</p> <p>a. <i>Siapa yang masih ingat bagaimana cara menentukan faktor bilangan?</i></p> <p>b. <i>Bilangan apa saja yang termasuk bilangan prima?</i></p> <p>c. <i>Bagaimana cara menemukan faktorisasi prima dari suatu bilangan?</i></p> <p>7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru .</p>	
--	--	--

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
-----------------	------------------	----------------------

Inti	<p>1. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai pemecahan masalah materi KPK dengan menggunakan papan permainan Congkak.</p> <p>2. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai media papan permainan Congkak yang ditampilkan (<i>Critical Thinking , Communication – Menanya</i>)</p> <p>a. Apa saja yang dibutuhkan untuk mengerjakan soal KPK dengan Papan Congkak?</p> <p>b. Bagaimana cara penggunaan media Papan Congkak?</p> <p>Fase II (Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar)</p> <p>3. Peserta didik dibagi kedalam kelompok dengan masing- masing kelompok beranggotakan 3-4 orang . Siswa bisa diminta untuk menghitung 1 sampai 4 secara berurutan. Setiap siswa kemudian diminta untuk membentuk kelompok berdasarkan nomor urut yang sama. (<i>Collaboration</i>)</p>	75 Menit
------	--	-------------

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
-----------------	------------------	----------------------

	<p>5. Peserta didik maju satu persatu untuk mencoba Papan Permainan Congkak dan soal yang telah disediakan.</p> <p>6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang cara pengerjaan soal.</p> <p>Fase III (Membimbing Penyelidikan Individual Maupun Kelompok)</p> <p>7. Peserta didik dalam kelompok diminta berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada dengan menggunakan media Papan Congkak. (<i>Colaboration – Menalar</i>)</p> <p>8. Peserta didik diberikan bimbingan dan arahan oleh guru dalam pengerjaan soal.</p> <p>9. Guru memantau pekerjaan peserta didik sekaligus melakukan penilaian proses pembelajaran.</p> <p>Fase IV (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil)</p> <p>10. Peserta didik menuliskan hasil diskusi dalam soal. (<i>Creativity- Mencoba</i>)</p> <p>Fase V (Menganalisis Dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)</p> <p>11. Setiap kelompok mempresentasikan hasil soal yang telah dikerjakan. (<i>Communication – Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>12. Peserta didik lain dipersilahkan untuk menanggapi presentasi dari kelompok yang sedang tampil. <i>Communication – Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>13. Peserta didik dan guru bersama-sama menarik kesimpulan mengenai soal yang telah dikerjakan. (<i>Critical Thinking</i>)</p>	
--	---	--

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi yang telah dipelajari. 2. Peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis. 3. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. (Mengkomunikasikan) 4. Kegiatan refleksi berikut ini: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini?) 5. Peserta Didik melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (<i>Critical Thinking and Communication</i>) 	Menit

Langkah-langkah Pembelajaran 2

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
----------	-----------	---------------

Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabar. 2. Peserta didik memeriksa kehadiran teman sekelasnya. 3. Kegiatan dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang peserta didik . Kelas dilanjutkan dengan berdo'a. Doa dipimpin oleh peserta didik yang datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan peserta didik /PPK). (Religius dan Integritas) 	15 Menit
-------------	---	-------------

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>4. Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme dipimpin oleh dirigen. (Nasionalisme – PPK)</p> <p>5. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pengalamannya sebagai bekal pelajaran berikutnya.</p> <p>6. Peserta didik bertanya jawab dengan guru berkaitan dengan materi sebelumnya. (4C-Communication Saintifik - Menanya)</p> <p><i>a. Siapa yang masih ingat pembelajaran lalu?</i></p> <p><i>b. Bagaimana cara mencari kelipatan suatu bilangan?</i></p> <p><i>c. Bagaimana cara menyelesaikan soal cerita tentang KPK dengan Media papan congkak?</i></p> <p>7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang semua kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar serta motivasi yang disampaikan guru .</p>	

Inti	1. Peserta didik menyimak cara guru menjelaskan dan menggunakan papan permainan congkak.	75 Menit
-------------	--	-------------

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
-----------------	------------------	----------------------

	<p>2. Peserta didik diberikan penjelasan mengenai pemecahan masalah materi FPB dengan menggunakan papan congkak.</p> <p>3. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab mengenai media papan congkak yang ditampilkan. (<i>Critical Thinking , Communication – Menanya</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa saja yang dibutuhkan untuk mengerjakan soal FPB dengan Papan Congkak? b. Bagaimana cara penggunaan media Papan Congkak? <p>Fase II (Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar)</p> <p>4. Peserta didik dibagi kedalam kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang . Siswa bisa diminta untuk menghitung 1 sampai 4 secara berurutan. Setiap siswa kemudian diminta untuk membentuk kelompok berdasarkan nomor urut yang sama. (<i>Collaboration</i>)</p> <p>5. Peserta didik maju kedepan satu persatu memainkan media Papan congkak dan soal yang telah disediakan.</p> <p>6. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang cara pengerjaan Soal.</p>	
--	--	--

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>Fase III (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok)</p> <p>7. Peserta didik dalam kelompok diminta berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam soal dengan menggunakan media Papan Congkak. (<i>Colaboration – Menalar</i>)</p> <p>8. Peserta didik diberikan bimbingan dan arahan oleh guru dalam pengerjaan soal.</p> <p>9. Guru memantau pekerjaan peserta didik sekaligus melakukan penilaian proses pembelajaran.</p> <p>Fase IV (Mengembangkan dan Menyajikan Hasil)</p> <p>10. Peserta didik menuliskan hasil diskusi dalam soal. (<i>Creativity-Mencoba</i>)</p> <p>Fase V (Menganalisis Dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah)</p> <p>11. Setiap kelompok mempresentasikan hasil soal yang telah dikerjakan. (<i>Communication – Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>12. Peserta didik lain dipersilahkan untuk menanggapi presentasi dari kelompok yang sedang tampil. <i>Communication – Mengkomunikasikan</i>)</p> <p>13. Peserta didik dan guru bersama-sama menarik kesimpulan mengenai soal yang telah dikerjakan. (<i>Critical Thinking</i>)</p>	

Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan penguatan materi yang telah dipelajari.2. Peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran berupa tes tertulis.	Menit
---------	--	-------

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	<p>4. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. (Mengkomunikasikan)</p> <p>5. Kegiatan refleksi berikut ini:</p> <p>a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini?</p> <p>b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?</p> <p>c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini?</p> <p>d. Peserta Didik melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (Critical Thinking and Communication)</p> <p>e. Peserta didik menyanyikan lagu daerah / lagu nasional misalnya untuk menambah rasa (Nasionalisme) Kegiatan belajar ditutup dengan doa. Doa dipimpin oleh Peserta Didik yang paling aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p>	

I. PENILAIAN (ASSESMEN)

a. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Lembar Observasi
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

b. Bentuk Instruman

c. Penilaian Sikap

Kriteria	Nilai			
	4	3	2	1
Disiplin : a. Masuk kelas tepat Waktu b. Menggunakan	Jika terlihat 3 aspek	Jika terlihat 2 aspek	Jika terlihat 1 aspek	Tidak ada aspek yang terlihat

pakaian sesuai jadwal c. Mengikuti peraturan Kelas				
--	--	--	--	--

<p>Percaya Diri</p> <p>a. Berani bertanya</p> <p>b. Berani menjawab pertanyaan</p> <p>c. Berani mempresentasikan tugas</p>	Jika terlihat 3 aspek	Jika terlihat 2 aspek	Jika terlihat 1 aspek	Tidak ada aspek yang terlihat
<p>Tanggung Jawab</p> <p>a. Mengerjakan tugas dengan baik</p> <p>b. Menyelesaikan tugas tepat waktu</p> <p>c. Mengerjakan tugas sesuai aturan</p>	Jika terlihat 3 aspek	Jika terlihat 2 aspek	Jika terlihat 1 aspek	Tidak ada aspek yang terlihat

a. Penilaian Pengetahuan Matematika KD 3.6 (Terlampir)

Menjelaskan dan menentukan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan. **(C2)**

b. Penilaian Keterampilan Matematika KD 4.6

Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, dan kelipatan persekutuan.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
4.6.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dalam	Peserta didik dapat menjawab soal dan memainkan game dengan tepat.	Peserta didik Dapat memainkan game dengan tepat.	Peserta didik Dapat menggunakan dan memainkan game serta menjawab soal dengan cukup	Peserta didik mampu menjawab soal matematika namun masih kurang mampu menyelesaikan

dengan tepat (P5)		namun belum mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan KPK dengan tepat.	tepat dan belum dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan KPK dengan tepat.	permasalahan yang berkaitan dengan KPK dengan tepat.
4.6.4Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. (P5)	Peserta didik dapat menjawab soal dan memainkan game dengan tepat.	Peserta didik Dapat memainkan game dengan tepat. namun belum mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan KPK dengan tepat.	Peserta didik Dapat menggunakan dan memainkan game serta menjawab soal dengan cukup tepat dan belum dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan KPK dengan tepat.	Peserta didik mampu menjawab soal matematika namun masih kurang mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan KPK dengan tepat.

Pembelajaran Remedial

Memberikan pengulangan materi pembelajaran diluar jam pelajaran.

Pembelajaran Pengayaan

Peserta didik mengerjakan soal cerita KPK dan FPB dengan 3 bilangan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Curup, 18 Juli 2024
Guru Kelas IV A

Mardian Effendi, S.Pd.SD

NIP. 196903132005012007
199310082020122015

Vidia Yolanda, S.Pd.

NIP .

Lampiran 5

Langkah-langkah model pembelajaran game based learning (GBL)

Tahap	Langkah-langkah Pembelajaran
Tahap 1 Pembagian Kelompok	Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok.
Tahap 2 Pemberian Tugas	Guru memberikan sub pokok bahasan tertentu atau media yang akan digunakan saat pembelajaran nanti untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
Tahap 3 Diskusi	Siswa memainkan game. Pada kegiatan inti siswa-siswa di dalam setiap kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
Tahap 4 Diskusi Kelompok	Semua anggota kelompok kembali ke kelompok semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari permainan tersebut.
Tahap 5 Diskusi Kelas	Setiap kelompok kemudian membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua dalam sebuah diskusi kelas dengan fasilitas oleh guru.

Lampiran 6

SOAL MATEMATIKA KELAS IV B (EKSPERIMEN)

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama :

Kelas/Semester : IV B → K103

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

- Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?
 - 2
 - 6
 - 8
 - 4
- Berapakah FPB dari 24 dan 36
 - 10
 - 8
 - 12
 - 18
- Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60
 - 12
 - 18
 - 20
 - 22
- Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah
 - 4
 - 6
 - 8

45

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : ? Zoni

Kelas/Semester : ? IV B

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

15

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Cifa

Kelas/Semester : IX/II

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

~~d. 4~~

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

~~a. 12~~

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

95

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : kt

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

85

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : M. M. A. R. E. A. L.

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

95

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : LITA MARYA SARI

Kelas/Semester : Kelas 7 /

Berilah tanda (X) silang pada huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

c. 12

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8



Soal Pilihan Ganda Matematika

10/10/20
Nama : *Galina?*

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8



Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : FAIZ WAHYU

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

AB

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Edi Rahmat Fadli

Kelas/Semester : P2

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

c. 12

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

90

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Nan.....

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

c. 12

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8



Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : D. D. I. S. I. S. A. S. A. S. A.

Kelas/Semester : IV B

Berilah tanda (X) silang pada huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

~~a. 2~~

b. 6

c. 8

~~d. 4~~

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

~~a. 12~~

b. 18

c. 20

~~d. 22~~

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

86

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : YANA.....

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Dopi.....

Kelas/Semester : 4.2.....

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

80

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : C. t. t.

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

~~a. 2~~

b. 6

c. 8

~~d. 4~~

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

~~a. 10~~

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

~~a. 4~~

b. 6

c. 8



Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama

Bintang Permata

Kelas/Semester : VB

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

c. 12

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Bulan C

Kelas/Semester : IV Pa

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

~~d. 4~~

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

~~a. 12~~

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : A.S.M......

Kelas/Semester : IV B.....

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

c. 12

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Adi Wika.....

Kelas/Semester : IX B.....

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Doni

Kelas/Semester : IV B

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8



Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Yoba

Kelas/Semester : IV B

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

~~c. 8~~

d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

~~b. 8~~

c. 12

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

~~a. 12~~

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

80

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Abi

Kelas/Semester : 12 B

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

~~b. 6~~

c. 8

d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

~~a. 10~~

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

~~a. 12~~

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

~~a. 4~~

b. 6

c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : ELNA

Kelas/Semester : IV B

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8



Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : *Agus*

Kelas/Semester :

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

- a. 2
- b. 6
- c. 8
- d. 4

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

- a. 10
- b. 8
- c. 12
- d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

- a. 12
- b. 18
- c. 20
- d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

- a. 4
- b. 6
- c. 8

SOAL MATEMATIKA KELAS IV A (KONTROL)

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama :

CANTIK

Kelas/Semester :

~~IV~~ (VA)

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

c. 8

~~d. 4~~

B
//

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

~~b. 18~~

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

~~a. 4~~

b. 6

c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : atla

Kelas/Semester : Kelas 7a mana (VA)

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

~~a. 2~~

b. 6

~~c. 8~~

d. 4

80 //

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

~~a. 10~~

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

~~a. 12~~

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : 7 Alifa-.....

Kelas/Semester : 7 IUA.....

Berilah tanda (X) silang pada huruf a,b,c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

~~a. 2~~

b. 6

c. 8

~~d. 4~~

40

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

~~a. 10~~

b. 8

~~c. 12~~

d. 18

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

a. 12

b. 18

~~c. 20~~

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

~~b. 6~~

c. 8

Soal Pilihan Ganda Matematika

Nama : Alvin

Kelas/Semester : 1.1

Berilah tanda (X) silang pada huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang benar

1. Berapakah FPB dari 20 dan 24 ?

a. 2

b. 6

~~c. 8~~

d. 4

15

2. Berapakah FPB dari 24 dan 36

a. 10

b. 8

c. 12

~~d. 18~~

3. Berapakah FPB dari 36, 48, dan 60

~~a. 12~~

b. 18

c. 20

d. 22

4. Faktor persekutuan 8 dan 18 adalah

a. 4

b. 6

c. 8

Lampiran 7

lampiran 14. Surat pernyataan validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syaripah, M.Pd

NIP/NIDN : 198601142015032002

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

Nama : Tia Desvita Tirasyah

NIM : 19591237

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DAKOTA TERHADAP

HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD BINBAZ

CURUP

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut

dapat dinyatakan

- Layak digunakan
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan

Curup,.....2024
Validator


Syaripah, M.Pd
NIP : 198601142015032002

Catatan :

Bertanda

Lampiran 8

lampiran 15. Lembar validasi soal pre-test post-test
LEMBAR VALIDASI SOAL PRETEST-POSTTEST MATEMATIKA

KELAS IV

Nama Validator : Syaripah, M.Pd
NIP : 198601142015032002
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DAKOTA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS IV SD BINBAZ CURUP

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	YA	TIDAK
A. Materi			
1.	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran pada kisis-kisi	✓	
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	✓	
3.	Setiap soal mempunyai satu kunci jawaban yang benar	✓	
B. Konstruksi			
1.	Soal dirumuskan secara jelas, singkat dan tegas	✓	
2.	Soal tidak memberi petunjuk kearah jawaban yang benar	✓	

3.	Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negative ganda	✓	
4.	Pilihan jawaban logis ditinjau dari segi materi	✓	
5.	Pilihan jawaban tidak mengandung "semua pilihan di atas salah"	✓	
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, wacana dan sejenisnya yang terdapat pada soal jelas dan berfungsi	✓	
C. Bahasa			
1.	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan Bahasa Indonesia	✓	
2.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	✓	
3.	Kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓	

Lampiran 9

SK Pembimbing

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : 124 Tahun 2024
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup, Periode 2022-2026 ;
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup ;
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0704/Ins.34/R/Kp.07.6/09/2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan : 1. Permohonan Sdr. Tia Desvita Tirasyah, tanggal 06 Februari 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 30 Januari 2023

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama : 1. **Dr. Edi Wahyudi, M.Pd** 197303131997021001
2. **Yosi Yulizah, M.Pd.I** 199107142019032026

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Tia Desvita Tirasyah
N I M : 19591237
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media DAKOTA terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDIT Binbaz Curup

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing dibebani honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 06 Februari 2024
Dekan



Tembusan :
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup ;

Lampiran 10

Surat izin penelitian dari kampus

 IAIN CURUP	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119	
Nomor	: 770 /ln.34/FT/PP.00.9/07/2024	01 Juli 2024
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)		
Assalamualaikum Wr, Wb		
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :		
Nama	: Tia Desvita Tirasyah	
NIM	: 20591237	
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / PGM	
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media DAKOTA terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDIT Binbaz Curup	
Waktu Penelitian	: 01 Juli s.d 01 Oktober 2024	
Tempat Penelitian	: SDIT Binbaz Curup	
Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan. Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih		
a.n Dekan		
 Wakil Dekan I, Dn. Sakot Anshori, S.Pd.I., M.Hum NIP. 19811020 200604 1 002		
Tembusan : disampaikan Yth ;		
1. Rektor		
2. Warek 1		
3. Ka. Biro AUAK		

Lampiran 11

Surat selesai penelitian



**SD IT BINBAZ CURUP TALANG BENIH
STATUS AKREDITASI "B"**

Alamat : Jalan Musi Bersatu Kel. Talang Benih Kec. Curup
Kode Pos 39118 Email: sdbinbazcurup_202@gmail

**SURAT KETERANGAN
NOMOR : 248 / 111 / 9 - A D / U / 11 / 2024**

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mardian Effendi, S.Pd.SD
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Tia Desvita Tirasyah
NIM : 19591237
Program studi : Tarbiyah/ PGMI
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Telah selesai mengadakan penelitian di lingkungan SDIT BIN BAZ Curup Talang Benih pada tanggal 16 Juli sampai dengan 26 Juli 2024 dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DAKOTA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD BINBAZ CURUP”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala Sekolah

Mardian Effendi, S.Pd.SD

Lampiran 12

Lingkungan Sekolah SD BINBAZ CURUP





Lampiran 13

Pembelajaran di Kelas IV SD BINBAZ CURUP



Lampiran 14

lampiran 21. Laporan Observasi Guru Kelas Eksperimen

LEMBAR OBSERVASI GURU

NAMA	Tia Desvita Tirasyah
KELAS	IV
MATA PELAJARAN	Matematika

Berilah tanda (✓) pada skor dibawah ini sesuai dengan pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan kriteria skor :

No	Aspek Yang Diamati	Skor	
		YA	TIDAK
1	Kegiatan Pendahuluan		
	a. Guru mengucapkan salam		
	b. Guru memeriksa kehadiran siswa		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
	d. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik/materi sebelumnya		
	e. Guru mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik		
2	Kegiatan Inti		
	a. Guru mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan diajarkan dan menyampaikan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media Dakota.		
	b. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 siswa.		
	c. Guru memberikan penjelasan mengenai pemecahan masalah materi FPB dengan menggunakan papan congkak untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.		
	d. Siswa mengerjakan tugas dan maju kedepan memainkan permainan papan congkak serta membahas materi yang di berikan, pada kegiatan ini siswa kerjasama untuk membahas dan menyelesaikan tugas yang		

	telah di berikan.		
	e. Setelah kegiatan kelompok selesai mengerjakan tugas yang di berikan, setiap kelompok menuliskan hasilnya pada soal, setelahnya mempresentasikan hasil soal yang telah dikerjakan.		
	f. Pada langkah ini setiap siswa dalam kelompok dipersilahkan menanggapi presentasi dari kelompok yang sedang tampil.		
	g. Selanjutnya peserta didik dan guru bersama-sama menarik kesimpulan mengenai soal yang telah dikerjakan.		
3	Kegiatan Akhir		
	a. Guru memberikan penguatan materi yang telah dipelajari.		
	b. Guru mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Dakota dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.		
	c. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.		
	d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.		

Curup, Juli 2024
Observer



Ratna Sayuti, S.Pd
NIP: 196506021978032002

Lampiran 15

lampiran 22. Lembar Observasi Guru Kelas Kontrol

LEMBAR OBSERVASI GURU

NAMA	Tia Desvita Tirasyah
KELAS	IV
MATA PELAJARAN	Matematika

Berilah tanda (✓) pada skor dibawah ini sesuai dengan pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan kriteria skor :

No	Aspek Yang Diamati	Skor	
		YA	TIDAK
1	Kegiatan Pendahuluan		
	a. Guru mengucapkan salam		
	b. Guru memeriksa kehadiran siswa		
	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
	d. Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik/materi sebelumnya		
	e. Guru mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik		
2	Kegiatan Inti		
	a. Guru menyampaikan pokok pembahasan yang akan dipelajari yaitu materi FPB dan KPK.		
	b. Guru menjelaskan kepada siswa materi tentang FPB dan KPK secara jelas dan rinci angka apa saja yang sering kita temui dalam FPB dan KPK dan bagaimana cara kita menemukan Faktor serta Kelipatan dari angka tersebut .		
	c. Setelah guru menjelaskan guru memberikan kesempatan kepada siswa bagi siswa yang ingin bertanya.		
	d. Jika ada siswa yang bertanya maka guru menjelaskan lagi apa yang di tanyakan oleh siswa.		

	c. Setelah tanya jawab guru mengulang lagi materi yang sudah di jelaskan.		
3	Kegiatan Akhir		
	a. Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah di laksanakan.		
	b. Guru menanyakan lagi kepada siswa apakah sudah paham dengan materi yang sudah di sampaikan.		
	c. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.		
	d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan doa dan salam penutup.		

Curup, Juli 2024
Observer



Eka Pratiwi, S.Pd
NIP: 198106094005012004

Lampiran 16

lampiran 23. Lembar observer

NAMA	Tia Desvita Tirasyah
KELAS	IV
MATA PELAJARAN	Matematika

Berilah tanda (✓) pada skor dibawah ini sesuai dengan pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan kriteria skor :

No	Aspek Yang Diamati	Skor	
		YA	TIDAK
1	Kegiatan Pendahuluan		
	d. Siswa menjawab salam		
	e. Siswa berdoa sebelum memulai pembelajaran.		
	f. Siswa menjawab absen.		
2	Kegiatan Inti		
	h. Siswa bergabung ke kelompok yang sudah di bagi oleh guru.		
	i. Siswa mengerjakan tugas atau membahas materi yang telah diberikan guru yaitu tentang materi FPB dan KPK.		
	j. Masing-masing perwakilan kelompok maju kedepan untuk memainkan papan congkak.		
	k. Siswa saling menjelaskan materi yang telah ia bahas di kelompoknya.		
	l. Semua anggota kelompok menuliskan hasil pada soal masing-masing.		
	m. Setiap siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya masing-masing.		
	n. Semua anggota kelompok dipersilahkan untuk menanggapi hasil dari kelompok lain.		
3	Kegiatan Akhir		
	d. Siswa menyimpulkan hasil belajar.		
	e. Setelah guru menutup pembelajaran siswa berdoa menutup pembelajaran.		
	f. Siswa mengucapkan salam.		

Curup, Juli 2024

Observer



Vivin Dwina

Lampiran 17

BIODATA PENULIS



Nama : Tia Desvita Tirasyah
Nim : 19591237
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Nama Ayah : Elvis Rioda Syam
Nama Ibu : Sri Mayniarti Lestari
Tempat/Tanggal Lahir : Curup, 26 Desember 2000
Alamat : Talang Benih, Jl. Usaha Tani
Email : tiacurup28@gmail.com
Anak Ke : 1 dari 2 Bersaudara
Riwayat Pendidikan : SDN 09 Curup
: SMP NEGERI 05 Dwi Tunggal
: SMA NEGERI 02 Sambe

: Institut Agama Islam Negeri Curup