

PEMANFAATAN MEDIA DADU BERGAMBAR PADA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DALAM MENYAJIKAN DATA

Ahmad Syaiful Fahry¹, Sekar Dwi Ardianti²

^{1,2} Program Studi Pendidikan PPG Calon Guru PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

Article Info	ABSTRAK
Article history:	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Muhammadiyah 1 Kudus pada mata pelajaran matematika, khususnya dalam kompetensi menyajikan data melalui pemanfaatan media dadu bergambar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas V tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada pra siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 56%, pada siklus I meningkat menjadi 72%, dan pada siklus II mencapai 83%. Penggunaan media dadu bergambar terbukti efektif meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa dalam menyajikan data. Dengan demikian, media konkret seperti dadu bergambar dapat menjadi alternatif inovatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.
Keywords: Dadu bergambar Matematika Hasil Belajar	

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students at SD Muhammadiyah 1 Kudus in mathematics, particularly in the competence of presenting data through the utilization of picture dice media. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects were 18 fifth-grade students in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed an improvement in students' learning outcomes from the pre-cycle, first cycle, to the second cycle. In the pre-cycle, the students' mastery level was only 56%, increased to 72% in the first cycle, and reached 83% in the second cycle. The use of picture dice media proved effective in enhancing students' motivation, conceptual understanding, and learning outcomes in data presentation. Thus, concrete media like picture dice can serve as an innovative alternative to improve the quality of mathematics learning in elementary schools.

Corresponding Author:

Ahmad Syaiful Fahry
Program Studi Pendidikan Profesi Guru,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia
Email: leofahry6@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah proses interaktif antara guru dan siswa yang bertujuan mengembangkan pemahaman terhadap konsep-konsep matematika, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Proses ini dilakukan melalui berbagai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, pembelajaran matematika tidak hanya terbatas pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga melibatkan penerapan berbagai model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut (Isrok'atun & Rosmala, 2018). Pembelajaran matematika mencerminkan kemampuan berpikir logis siswa. Dengan kata lain, jika siswa memiliki kemampuan matematika yang baik, mereka akan lebih mudah dalam melakukan penalaran secara logis (Rahmadani et al., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar

memiliki peran penting dalam memengaruhi proses belajar di jenjang pendidikan selanjutnya. Di tingkat ini, siswa diperkenalkan pada berbagai materi yang berhubungan dengan konsep-konsep dasar matematika yang akan menjadi dasar dalam pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi.

Peneliti menemukan sejumlah fakta di sekolah yang mengindikasikan bahwa pemahaman konsep belum mencapai kondisi ideal seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, guru seharusnya dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna, sesuai dengan metode dan model pembelajaran yang diterapkan. (Hasryani & Ariani, 2020). Guru perlu memiliki kemampuan untuk meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Masih ada siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak memiliki makna. Mereka berpendapat bahwa matematika identik dengan perhitungan rumit dan penggunaan rumus yang menuntut kemampuan mengingat serta menganalisis. Pandangan ini terungkap melalui wawancara tidak terstruktur dengan beberapa siswa. Situasi ini umumnya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung berfokus pada hafalan, tanpa memberikan pemahaman mengenai dasar atau manfaat dari materi matematika yang dipelajari. (Jeheman et al., 2019). Melalui kegiatan pembelajaran yang bernuansa hiburan diharapkan peserta didik dapat mengaplikasikan pembelajaran secara langsung dalam suasana belajar tanpa tekanan (Ardianti et al., 2017). Penulis menyimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika di tingkat sekolah dasar merupakan hal yang sangat penting dan harus menjadi fokus utama guru dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung hal tersebut, guru disarankan menggunakan media konkret sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi kepada siswa.

Penggunaan dadu bergambar dalam proses pembelajaran dapat menjadi pendekatan yang inovatif dan menyenangkan untuk membantu meningkatkan prestasi belajar siswa (Asmara et al., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran berupa dadu bergambar, diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep pictogram dan mampu meningkatkan keterampilan mereka dalam menyajikan data secara visual (Doi et al., 2023). Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Ayu et al., 2021) Memanfaatkan media pembelajaran yang berasal dari lingkungan sekitar dapat mendukung proses belajar siswa secara maksimal, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mudah dipahami. Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media konkret sangat membantu siswa dalam memahami konsep secara langsung dan simpel (Aeni et al., 2019). Meningkatkan hasil belajar dalam kemampuan menyajikan data pada materi pictogram matematika dengan menggunakan dadu bergambar merupakan topik penelitian yang menarik. Penggunaan media ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan memudahkan pemahaman siswa.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dapat memberikan gambaran tentang seberapa baik mereka memahami materi yang dipelajari selama proses pembelajaran aktif. Hasil belajar tersebut merupakan pencapaian yang diraih siswa melalui usaha mereka setelah kegiatan belajar berlangsung (Pramessti et al., 2023). Media pembelajaran interaktif tidak hanya mempermudah siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat membangkitkan kembali motivasi belajar mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung (Pramessti et al., 2023). Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat terjadi apabila mereka memahami materi yang diajarkan dan merasa tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu.

Hasil asesmen diagnostik awal di kelas V Zubair SD Muhammadiyah 1 Kudus menunjukkan bahwa 7 dari 18 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Dari wawancara langsung dengan siswa, diketahui bahwa 12 di antaranya kurang menyukai pelajaran matematika. Ketidaksenangan ini menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan mereka belum mencapai nilai tuntas KKTP. Temuan ini mengindikasikan bahwa rendahnya minat belajar terhadap matematika berdampak langsung pada pencapaian akademik siswa. Oleh karena itu, guru perlu melakukan upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Menurut Nurhayati & Langlang Handayani (2021) dalam jurnal *Edumatica*, penggunaan strategi pembelajaran yang memadukan permainan edukatif dan media visual terbukti mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika.

Berujuk pada penjelasan sebelumnya, permasalahan yang berhasil diidentifikasi penulis adalah rendahnya pencapaian hasil belajar matematika pada siswa kelas V Zubair di SD Muhammadiyah 1 Kudus. Kondisi ini berkaitan erat dengan rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika. Hal tersebut tercermin dari 7 siswa yang belum memenuhi KKTP serta 12 siswa yang mengungkapkan ketidaksukaan mereka terhadap pelajaran matematika, sehingga berpengaruh terhadap ketuntasan belajar mereka.

Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media konkret berupa dadu bergambar. Media ini dibuat untuk menyampaikan konsep matematika secara visual dan interaktif, sehingga mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan ketertarikan mereka dalam mengikuti pembelajaran.. Selain itu, (Ardianti et al., 2017) Dia juga menyatakan bahwa setiap guru perlu menyajikan

pembelajaran yang menyenangkan dan penuh keceriaan bagi siswa, karena salah satu karakteristik utama siswa adalah gemar bermain.

Penggunaan media konkret seperti dadu bergambar terbukti mampu meningkatkan minat serta pencapaian belajar siswa secara efektif. Sebuah penelitian oleh Argaruri et al., (2023) "Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran konkret mampu meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI di SDN Kalicari 01 Semarang. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Temuan penelitian menunjukkan bahwa setelah penggunaan media konkret, siswa terlihat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran matematika.

Selain itu, media konkret memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Jahyus et al., (2023) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media konkret sebagai alat bantu dapat memperkuat pemahaman siswa karena memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari. Penelitian Shoimah, (2020) Penggunaan media konkret membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam pelajaran Matematika. Melalui integrasi media dadu bergambar, diharapkan siswa dapat memahami materi penyajian data secara lebih efektif serta terdorong untuk belajar secara lebih aktif dan interaktif (Sumiati et al., 2024). Dengan mengotak-atik benda secara langsung, siswa dapat lebih mudah memahami konsep matematika yang diajarkan.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Sintiani et al., (2024) Hasil tes yang dilaksanakan pada siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa 8% memiliki nilai sangat tinggi, 24% nilai tinggi, 24% nilai sedang, 36% nilai rendah, dan 8% nilai sangat rendah. Keberhasilan pembelajaran diukur dengan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pendidikan) sebesar 70, yang tercermin dari hasil evaluasi peserta didik. Pada siklus II, terjadi peningkatan dalam hasil belajar, dengan tidak ada lagi siswa yang memiliki kemampuan rendah atau sangat rendah. Sebanyak 36% siswa menunjukkan kemampuan sangat tinggi, 52% memiliki nilai tinggi, dan 12% memiliki nilai sedang dalam mengerjakan lembar evaluasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang "Pemanfaatan Media Dadu Bergambar pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Menyajikan Data" dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada kompetensi menyajikan data melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan antara Februari dan Maret 2025. Desain penelitian yang digunakan mengikuti model Kemmis dan Taggart, sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2010), yang mencakup empat siklus atau tahapan, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas V SD Muhammadiyah 1 Kudus tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media dadu bergambar (DuBar), sementara variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, pengukuran nilai tes, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Teknik kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh melalui tes, dengan cara merekap nilai yang didapat, menghitung nilai kumulatif tiap aspek, menghitung nilai rata-rata, dan menghitung persentase. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk persentase yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Pedoman Penilaian

$$\text{Rumus } P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase Frekuensi
 $\sum f$ = Jumlah frekuensi yang muncul
 N = Jumlah Total Siswa

Pedoman penilaian ini digunakan untuk menyajikan data hasil belajar berupa persentase yang menyatakan tingkat keberhasilan hasil belajar siswa.

Tabel 1 Rentan Nilai

No	Rentang Nilai	Kategori
1	85 - 100	Sangat Baik
2	75 - 84	Baik
3	65 - 74	Cukup

No	Rentang Nilai	Kategori
4	55 - 64	Kurang
5	<55	Sangat Kurang

Sumber: (Ahmad & Setiadi, 2023)

Rentang nilai dalam Tabel 1 digunakan sebagai dasar untuk mengkategorikan tingkat pencapaian hasil belajar siswa. Pengkategorian ini membantu dalam mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran. Nilai 85–100 menunjukkan kategori *Sangat Baik*, menandakan pemahaman yang sangat tinggi terhadap materi. Nilai 75–84 masuk dalam kategori *Baik*, menunjukkan penguasaan yang baik meskipun belum sempurna. Nilai 65–74 termasuk kategori *Cukup*, yang berarti siswa memiliki pemahaman dasar namun masih perlu peningkatan. Sementara itu, nilai 55–64 dikategorikan *Kurang*, menunjukkan adanya kesulitan dalam memahami materi. Nilai di bawah 55 termasuk kategori *Sangat Kurang*, menandakan pemahaman siswa sangat rendah dan memerlukan perhatian khusus. Pengelompokan ini berguna sebagai acuan untuk perbaikan proses pembelajaran dan pemberian intervensi yang tepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pra Siklus

Sebelum dimulai penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan tes awal mengenai materi data sebelum proses pembelajaran untuk mendapatkan data pra siklus. Setelahnya peneliti menguatkan hasil tes pra siklus dengan wawancara dan observasi langsung kepada guru mapel matematika dan beberapa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKTP. Berdasarkan data prasiklus yang dilakukan pada tanggal 24 Februari 2025 diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran di kelas V Zubair SD Muhammadiyah 1 Kudus. Adapun permasalahan tersebut yaitu siswa kurang senang dalam pembelajaran Matematika karena materinya susah dikuasai, Hasil observasi awal di SD Muhammadiyah 1 Kudus terhadap proses pembelajaran matematika diperoleh informasi mengenai pembelajaran matematika yang belum menerapkan media pembelajaran yang tepat dan pemahaman konsep matematika siswa yang masih kurang dan pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dibuktikan dengan rata-rata ketuntasan klasikal siswa sebesar 56% yaitu 10 siswa tuntas, sedangkan yang tidak tuntas sebesar 46% yaitu 8 siswa dari jumlah keseluruhan 18 siswa.

b. Siklus I

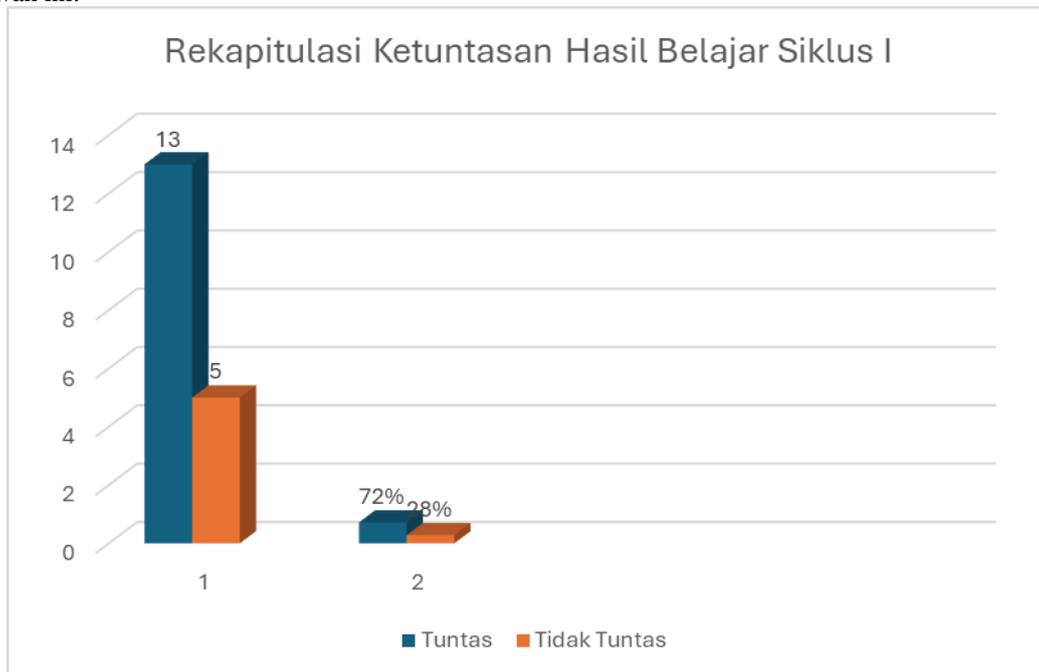
Hasil observasi awal di SD Muhammadiyah 1 Kudus terhadap proses pembelajaran matematika diperoleh informasi mengenai pembelajaran matematika yang belum menerapkan media pembelajaran yang tepat dan pemahaman konsep matematika siswa yang masih rendah. Pada penelitian ini dilakukan observasi dan wawancara pada pembelajaran dan pemberian soal evaluasi pada dua kali siklus di akhir pembelajaran. Dari hasil observasi tindakan pada siklus I diperoleh informasi bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar untuk penelitian dari kegiatan pra siklus ke siklus I dan terlihat bahwa memang ada pengaruh terhadap media yang diperagakan yaitu media dadu bergambar untuk mempermudah pemahaman siswa. Pada penelitian ini perhitungan hasil belajar pada siklus I dapat dilihat di Tabel 2. Diketahui hasil belajar siswa, sebanyak 13 siswa yang menyelesaikan tugas sebesar 72% dan 8 siswa yang tidak tuntas sebesar 28%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa tidak mencapai tujuan yang diinginkan sebanyak 75%.

Tabel 2. Kategori Siswa Berdasarkan Hasil Tes Kognitif Siklus I

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1	70-100	Tinggi	13
2	50-69	Sedang	4
3	0-49	Rendah	1
Total			18

Hasil belajar siswa pada siklus I merupakan hasil tes tertulis individu dalam bentuk pilihan ganda dengan jumlah 20 soal pelajaran MTK tema Data. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus I berjumlah 18 siswa. Berdasarkan hasil belajar aspek pengetahuan siswa siklus I diperoleh bahwa 72% siswa sudah mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran MTK tema Data. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh

adalah 73,56. Secara individu nilai terendah siswa 48 sedangkan nilai tertinggi 90. Dari 18 siswa, 10 siswa atau 56% mengalami ketuntasan, sedangkan 8 siswa atau 28% dinyatakan tidak tuntas karena mendapat nilai di bawah KKTP sebesar 70. Persentase ketuntasan siswa pada siklus satu dapat digambarkan melalui diagram di bawah ini:



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

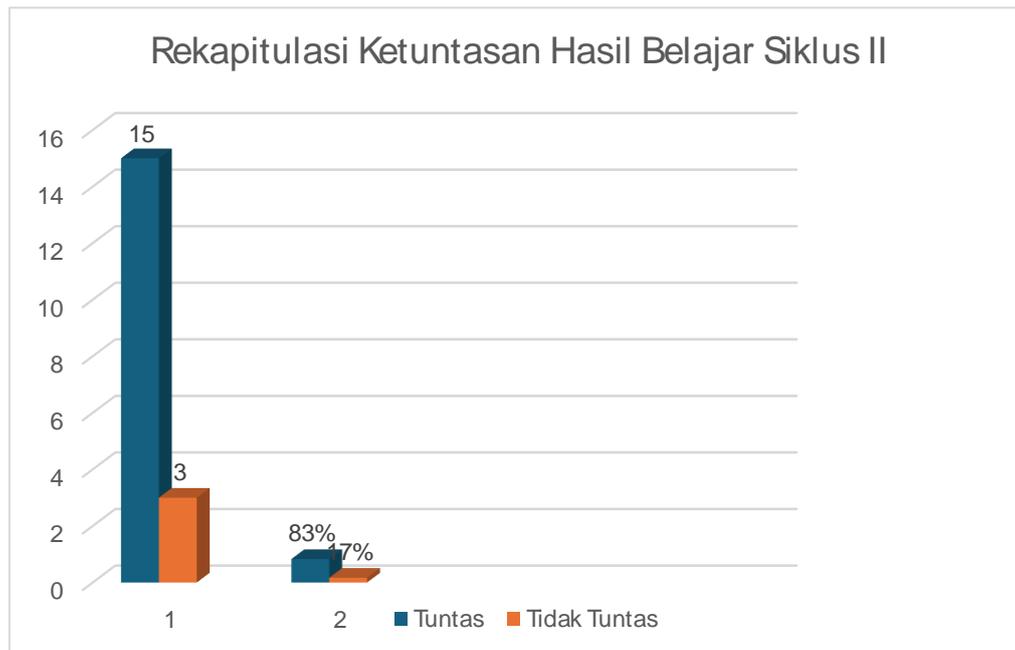
Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar pada pembelajaran MTK tema Data pada siklus satu belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum mencapai persentase yang telah ditentukan pada indikator keberhasilan, yaitu sekurang-kurangnya 75% siswa mengalami ketuntasan belajar. Adapun dalam Siklus I ini ketuntasan belajar siswa secara klasikal baru mencapai 56% sehingga peneliti akan melanjutkan ke siklus II.

c. Siklus II

Hasil belajar aspek pengetahuan siswa pada siklus II dapat diketahui dari hasil tes tertulis individu dalam bentuk pilihan ganda dengan 20 soal. Jumlah siswa yang mengikuti tes siklus II berjumlah 18 siswa. Berdasarkan Tabel 3 hasil belajar aspek kognitif siswa siklus II dapat diketahui bahwa sebesar 83% siswa sudah mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran MTK tema Data. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 77,22. Secara individu nilai terendah siswa 55 sedangkan nilai tertinggi 95. Dari 18 siswa, 15 siswa atau 83% mengalami ketuntasan, sedangkan 3 siswa atau 17% dinyatakan tidak tuntas karena mendapat nilai di bawah KKTP sebesar 75. Persentase ketuntasan siswa pada siklus satu dapat digambarkan melalui diagram di bawah ini:

Tabel 3. Kategori Siswa Berdasarkan Hasil Tes Kognitif Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa
1	70-100	Tinggi	15
2	50-69	Sedang	3
3	0-49	Rendah	0
Total			18



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pra siklus hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berupa dadu bergambar. Pada tahap pra siklus, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep matematika serta penggunaan metode pembelajaran yang belum tepat. Hal ini terbukti dari data pra siklus yang menunjukkan hanya 56% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, di mana sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi sulit dipahami dan proses pembelajaran terasa membosankan.

Pada siklus I, setelah diterapkannya media pembelajaran dadu bergambar yang bersifat konkret dan menarik, terjadi peningkatan hasil belajar, meskipun belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Ketuntasan belajar meningkat menjadi 72% secara individu, dan secara klasikal sebesar 56%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media terhadap pemahaman siswa terhadap materi.

Kemudian pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat lebih signifikan, yaitu sebesar 83%, yang berarti telah melampaui batas minimal ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Peningkatan ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu seperti yang dikemukakan oleh Kantirahayu et al. (2024) dan Nadriyah et al. (2020) yang menekankan pentingnya pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang tepat terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Media visual seperti dadu bergambar memberikan stimulus visual yang dapat membantu proses konstruksi konsep matematis secara lebih bermakna (Nisa et al., 2025)

Penelitian terbaru oleh Ijirana et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam studi yang dilakukan di SD Inpres 1 Tatura, ketuntasan klasikal siswa meningkat dari 58% pada pra-siklus menjadi 92% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media konkret efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Hasil ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media konkret dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika..

Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan pada siklus II. Faktor yang mempengaruhi di antaranya adalah kurangnya fokus siswa selama pembelajaran, sikap kurang disiplin seperti sering izin ke kamar mandi, serta kecenderungan siswa untuk berbicara dengan teman saat guru menjelaskan materi. Hal ini sejalan dengan temuan dari Anam et al. (2023), bahwa perilaku siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran akan berdampak pada rendahnya pemahaman konsep dan hasil belajar.

Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 83% pada siklus II dan peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan kelas ini berhasil, dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. Media pembelajaran sederhana namun bermakna seperti dadu bergambar terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan partisipatif (Pratiwi et al., 2022).

Penerapan media pembelajaran dadu bergambar memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika tema Data. Media ini mampu mengubah pembelajaran yang semula dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Peningkatan ketuntasan belajar dari 56% pada pra siklus menjadi 83% pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas, hambatan tersebut lebih bersifat non-akademis seperti kurangnya fokus dan kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat tidak hanya berperan dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika tema Data di Kelas 5 SD Muhammadiyah 1 Kudus mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai terendah yang diperoleh adalah 48, nilai tertinggi 88, dengan rata-rata 73,56 dan persentase ketuntasan 72%. Sedangkan pada siklus II, nilai terendah yang didapat adalah 55, nilai tertinggi 95, rata-rata 77,2, dan persentase ketuntasan mencapai 83%. Hasil belajar ini sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 75%, sedangkan KKTP adalah 70. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa guru berhasil menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran yang aktif. Antusiasme siswa selama pembelajaran memudahkan mereka dalam mengingat materi, sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran dan hasil belajarnya meningkat.

REFERENSI

- Aeni, W. N., Darusman, Y., & Mahendra, H. H. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(2), 148.
- Ahmad, I., & Setiadi, Y. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENDEKATAN TEACHING AT THE RIGHT LEVEL MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN LKPD PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X-4 DI SMA NEGERI 74 JAKARTA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 1178–1191.
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). IMPLEMENTASI PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERPENDEKATAN SCIENCE EDUTAINMENT TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150.
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., Natalia, D., Santi, K., & Rini, P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 189–201.
- Asmara, D. N., Nurlaila, N., & Efendi, R. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 4172–4182. Retrieved from <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2229%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2229/2863>
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA Universitas Muria Kudus , Kudus , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap pelajaran lebih cepa, *10(3)*, 1611–1622.
- Doi, ., Aulia, D., & Khoiri, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Stad Dalam Pembelajaran Statistika Kelas V Sdn Wonosunyo II Gempol. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1, 151–160.
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2020). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review, 2(September), 113–23.
- Ijirana, Nurjanah, L., & Hermin. (2024). PENERAPAN MEDIA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD INPRES 1 TATURA, 5, 599–609.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. (Bunga Sari Fatmawati, Ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jahyus, M. R., Dzulqadri, A., Febrian, D., & Febrian. (2023). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BENDA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PADA PESERTA DIDIK

- KELAS II. *Yasin*, 3(5), 1165–1176.
- Jeheman, A. A., Gunur, B., & Jelatu, S. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 191–202.
- Nisa, A. F., Hidayah, M., Havifah, B., Khosiyono, C., Masjid, A. Al, & Cahyani, H. (2025). Analysis of Android-Based Science Learning Media to Improve Motivation and Learning Outcomes of Elementary School Students : A Systematic Literature Review, 11(3), 86–96.
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2021). Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, 2(September), 349–365.
- Rahmadani, A., Wandini, R. R., Dewi, A., Zairima, E., & Putri, T. D. (2023). Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis dan Mengefektifkan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 427–433.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18.
- Sintiani, M., Sukmanasa, E., & Dhiani, A. N. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN PENDEKATAN TARL BERBANTUAN MEDIA KONKRET PAPAN DADU DIAGRAM TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV DI SDN KEDUNG BADAQ 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1–23.
- Sumiati, S., Supriyono, & Wulandari, M. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PJBL BERBANTUAN MEDIA DADU BERGAMBAR MATERI PIKTOGRAM SISWA KELAS IV SD DJAMA'ATUL ICHWAN. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 12163–12169.