

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAKONMATIKA PADA MATERI
KELIPATAN PERSEKUTUAN TERKECIL DAN FAKTOR
PERSEKUTUAN TERBESAR KELAS IV DI SD
KARTIKA II-5 BANDAR LAMPUNG TAHUN
PELAJARAN 2023/ 2024**

Neviana Nurmadani¹, Joko Sutrisno AB², Ristika³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung
Email: nevi8236@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com²,
ristika_efendi@yahoo.co.id³

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dari validator, pendidik dan respon pendidik terhadap media pembelajaran dakonmatika pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) kelas IV di SD Kartika II-5 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *Analysis (Analisis)*, *Design (Desain)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)* dan *Evaluation (Evaluasi)*. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi pengembangan media pembelajaran dakonmatika melibatkan 3 validator yaitu: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan ketiga validator, media dakonmatika layak untuk dikembangkan validasi ahli materi dengan hasil persentase 100% “Sangat Layak”, hasil validasi ahli bahasa dengan hasil persentase 79,16% “Layak” dan ahli media dengan hasil persentase 95,83% “Sangat Layak”. Artinya media dakonmatika ini layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik media pembelajaran dakonmatika layak untuk digunakan dengan hasil validasi ahli pembelajaran dengan hasil persentase 91,6% “Sangat Praktis”, uji coba kelompok kecil dengan hasil persentase 88% “Sangat Menarik” dan hasil uji coba kelompok besar dengan hasil persentase 92% “Sangat Menarik”. Artinya media dakonmatika layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB kelas IV.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Media Dakonmatika

Abstract: This research is research into the development of learning media. The aim of this research is to determine the feasibility of validators, educators and the response of educators to Dakonmatika learning media in the materials of Least Common Multiple (KPK) and Greatest Common Factor (FPB) class IV at SD Kartika II-5 Bandar Lampung. The type of research used by researchers is *Research and Development (R&D)*. This research uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. The research subjects were class IV students for the 2023/2024 academic year, totaling 25 students. The data collection techniques used were interviews, questionnaires and documentation. Validation of the development of dakonmatics learning media involves 3 validators, namely: material experts, language experts, and media experts. Based on the three validators, Dakonmatika media is worthy of being developed for validation by material experts with a percentage result of 100% "Very Eligible", validation results from language experts with a percentage result of 79.16% "Eligible" and media experts with a percentage result of 95.83% "Very Eligible". This means that Dakonmatika media is suitable to be tested on students. Based on the results of the responses from educators and students, dakonmatics learning media is suitable for use with results from learning expert validation with a percentage result of 91.6% "Very Pratical", small group trials with a percentage result of 88% "Very Interesting" and large group trial results with the percentage result is 92% "Very Interesting". This means that

Dakonmatika media is suitable for use in mathematics learning, especially class IV KPK and FPB material.

Keywords: *Development, Learning Media, Dakonmatika Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting bagi suatu negara. Semua negara maju yang ada didunia selalu memperhatikan mutu pendidikannya, karena pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan dengan begitu pembangunan suatu negara akan maju. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas maka seluruh sektor dalam suatu negara akan berkembang pesat. Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang ingin menjadi negara maju, namun masih terdapat permasalahan yang perlu diselesaikan untuk menjadi negara maju dan salah satu permasalahannya yaitu sumber daya manusia yang ada didalam negerinya. Indonesia merupakan negara dengan sumber daya manusia yang masih cukup rendah. Pada dasarnya pendidikan bertujuan untuk memberikan bimbingan, belajar mengajar, baik pendidikan formal maupun nonformal kepada seseorang agar memperoleh ilmu yang lebih banyak dan pemahaman yang lebih mendalam, sehingga mampu melakukan perubahan pada kebiasaan, tingkah laku dan cara berfikirnya. Berdasarkan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 menurut Siswoyo (dalam Rahmawati: 2018), tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan

didalam kelas IV dan melakukan wawancara kepada wali kelas IV SD Kartika II-5 Bandar Lampung ditemukan beberapa permasalahan salah satunya adalah pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media yang dapat menarik peserta didik supaya ingin tahu tentang apa yang sedang dipelajari. Pendidik cenderung menjelaskan konsep materi Kelipatan Persekutuan terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) menggunakan papan tulis dan buku sebagai bahan ajar. Pemahaman yang didapat peserta didik dalam proses pembelajaran belum semuanya dikuasai dan dimengerti oleh peserta didik. Disaat pendidik menjelaskan materi didepan mayoritas peserta didik tidak memperhatikan penjelasan pendidik dan lebih asik bermain sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan menjadi pasif dan tidak menarik serta belum menyenangkan. Selain itu didalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru terdapat rata-rata nilai mata pelajaran matematika yang rendah. Materi yang membuat nilai rata-rata rendah yaitu materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Hal yang membuat peserta didik kesulitan dalam memahami materi tersebut adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika.

Kurang pahamiya peserta didik dalam memahami materi membuat minat peserta didik menjadi rendah untuk mengerjakan soal yang berhubungan dengan materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Selain dari faktor ekstern terdapat faktor intern, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik yang

menganggap pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas IV SD Kartika II-5 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa penerapan media dikelas ini memang kurang karena tidak adanya waktu untuk membuat media tersebut. Hal yang bisa dilakukan pendidik hanya mengandalkan media seadanya yang ada di dalam kelas seperti papan tulis dan buku sebagai bahan ajar.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SD Kartika II-5 Bandar Lampung, peneliti akan mengembangkan media Dakonmatika. Media Dakonmatika adalah media yang menggabungkan permainan tradisional yaitu dakon dengan muatan materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) untuk membantu siswa memahami materi KPK dan FPB dari dua bilangan atau lebih. Dengan ini peneliti akan membuat penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Dakonmatika Pada Materi KPK Dan FPB Kelas IV Di SD Kartika II-5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/ 2024".

Menurut Siska, 2021: 144 media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan.

Lebih lanjut, Menurut Aqib (2013: 50), Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Media pembelajaran memiliki makna sebagai alat peraga dan alat bantu mengajar.

Sedangkan menurut pendapat lain Cahyadi, 2019: 3, media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa, atau menyampaikan suatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan,

minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam proses pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu pesan dan alat. Pesan adalah sebuah bahan pembelajaran yang akan disampaikan atau disebut perangkat lunak sedangkan alat adalah perangkat keras. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang melekat dan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang dapat menunjang proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan mengatur hubungan yang efektif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik itu berupa manusia, alat, bahan, dan keadaan yang dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran agar lebih efisien dan mudah memahami materi.

Menurut Heryanti (dalam Zashinta & Rahmawati, 2021:71), dakon merupakan sebuah permainan tradisional yang dikenal banyak orang. Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing- masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung Fad. Permainan dakon merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Sedangkan menurut Kurniati (dalam Juiwita: 2020), media dakon matematika merupakan sebuah media visual dalam pembelajaran matematika, ini merupakan inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika.

Pada penelitian ini peneliti mengembangkan dakon sebagai media pembelajaran yang memuat materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).

Dakonmatika merupakan perpaduan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika yang akan membuat pembelajaran materi matematika lebih menarik.

Media pembelajaran dakonmatika merupakan sebuah media tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu dan sudah familiar dikalangan masyarakat. Media Dakonmatika merupakan media pembelajaran inovatif baru yang memadukan dengan mata pelajaran matematik pada materi KPK dan FPB. Tujuan mengembangkan media ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi KPK dan FPB dengan lebih mudah. Dikembangkannya media dakon ini juga memiliki kelebihan yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran lebih menyenangkan dan mengesankan. Selain mempunyai kelebihan media dakonmatika ini juga mempunyai kekurangan yaitu dalam menggunakan media ini terbatas untuk menentukan kelipatan dan faktor persekutuannya karena menyesuaikan cup yang ada.

Menurut Mayasari, N., dkk. (2022: 1), kata matematika berasal dari kata latin *mhatematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari.

Sedangkan menurut Ruseffendi (dalam Fahrurozi & Hamdi, 2017:2), berpendapat bahwa matematika merupakan bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil.

Selanjutnya Menurut Susanto (2016: 186), menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses dari belajar mengajar yang dibangun oleh para guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan

mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan uraian di atas matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Wicaksono (2022: 265), R&D adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.

Sedangkan menurut pendapat lain Hamzah (2019:1), penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektivitasnya. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas dan laboratorium), tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan dan laboratorium.

Selanjutnya menurut Sugiyono, 2019: 394-395 penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas dan validitas sebuah produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini

adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap analisis peneliti memulai wawancara dengan wali kelas IV SD Kartika II-5 Bandar Lampung untuk mengetahui kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Pada tahap perancangan ini peneliti merencanakan produk yang akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dilapangan. Tahap desain ini dilakukan untuk merencanakan proses pengembangan media pembelajaran Dakonmatika.

Berikut desain pengembangan media Dakonmatika:

a. Pemilihan materi KPK dan FPB

Langkah awal dalam proses ini, dimulai dengan pemilihan materi KPK Dan FPB yang sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan untuk kelas IV semester 1. Adapun materi pada media Dakonmatika, yaitu faktor, faktor persekutuan, Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), kelipatan, kelipatan persekutuan dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).

b. Rancangan Produk Awal

Pada tahap merancang model produk ini meliputi bentuk media, ukuran media, desain warna, alat, dan bahan. Adapun hasil perencanaan model produk sebagai berikut:

1) Papan

Papan media pembelajaran Dakonmatika yang dikembangkan ini terbuat dari akrilik yang berukuran 60cm x 60cm. Pada bagian atas terdapat nama

media pembelajaran “Dakonmatika”. Papan Dakonmatika didesain semenarik mungkin dengan warna yang bervariasi dan bertemakan alam. Papan Dakonmatika terdapat 42 gelas yang terdiri dari 40 gelas berangka 1-40 dan 2 gelas berisi dua stik es krim yang berbeda. Pada papan Dakonmatika juga terdapat 25 soal materi KPK dan FPB.



Gambar 1
Papan Media Dakonmatika

2) Gelas dan Stik Es Krim

Gelas yang digunakan terbuat dari plastik sebagai tempat meletakkan stik es krim. Sedangkan stik es krim terbuat dari kayu. Stik es krim ini terdiri dari dua warna, yaitu kuning dan hijau.



Gambar 2
Gelas dan Stik Es Krim

3) Kartu soal

Kartu soal yang dimaksud dalam media pembelajaran ini adalah kartu yang berisi soal-soal yang sesuai dengan materi KPK dan FPB.



Gambar 3
Kartu Soal

4) Buku panduan

Buku panduan ini berisi pendahuluan, penjelasan bagian-bagian dari media pembelajaran Dakonmatika dan cara penggunaan media pembelajaran Dakonmatika. Buku panduan ini didesain dengan ukuran kertas A5.



Gambar 4
Cover Buku Panduan Media Pembelajaran

Pengembangan pada media pembelajaran dakonmatika dilakukan dengan proses yang sudah disesuaikan rancangan yang ada. Sesudah Media media dakonmatika berhasil dikembangkan tahapan berikutnya adalah melakukan uji kelayakan. Pada proses uji kelayakan tersebut akan divalidasi dengan para dosen ahli. Validasi yang dilakukan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, dan ketiga validasi tata bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Media

Hasil validasi ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maks
1	Kesesuaian media	8	8
2	Kualitas fisik media	22	24
3	Kualitas Teknik	8	8
4	Kemenarikan media	8	8
Total		46	48
Persentase		96% (Sangat Layak)	100%

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran Dakonmatika mendapatkan nilai keseluruhan sebanyak 46 dari nilai maksimal yaitu 48 dengan persentase 96% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat layak”.

2. Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maks
1	Kelayakan Materi	32	32
2	Kemampuan Materi	16	16
Total		48	48
Persentase		100% (Sangat Layak)	100%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, dapat dilihat bahwa pada aspek kelayakan materi mendapatkan nilai sebanyak 48 dari nilai maksimal 48 dengan persentase 100% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “sangat layak”. Namun, dari hasil penilaian validasi materi tersebut validator memberikan saran untuk merevisi bagian angka pada gelas dengan warna yang bervariasi.

3. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

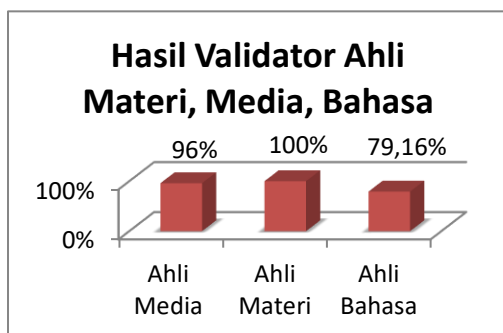
Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Nilai	Nilai Maks
1	Lugas	9	12
2	Komunikatif	4	4
3	Dialogis dan interaktif	6	8
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7	8
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	12	16
Total		38	48
Persentase		79,16% (Layak)	100%

S Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, dapat dilihat bahwa pada aspek kelayakan materi mendapatkan nilai sebanyak 38 dari nilai maksimal 48 dengan persentase 79,16% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “layak”. Namun, dari hasil penilaian validasi materi tersebut validator memberikan saran untuk merevisi beberapa bagian diantaranya:

1. Pada bagian buku panduan nama media Dakonmatika diberi nama kepanjangan dan diperbaiki penulisan kata depan serta penggunaan tanda baca.
2. Ukuran pada font dan kartu soal diperbesar.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



Gambar 5

Grafik Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan oleh 4 peserta didik dari kelas yang sama, sedangkan uji coba kelompok besar dilaksanakan oleh seluruh peserta didik kelas IV A.

Data dari peserta didik menunjukkan bahwa pada aspek karakteristik media mendapatkan skor rata-rata 3,87 dengan persentase 96,75%, aspek teknik dan metode permainan mendapatkan skor rata-rata 3,25 dengan persentase 81,25%, aspek tanggapan terhadap media mendapatkan skor rata-rata 3,62 dengan persentase 90,5%, aspek pemahaman materi mendapatkan skor rata-rata 3,25 dengan persentase 81,25%, sedangkan aspek motivasi belajar mendapatkan skor rata-rata 3,62 dengan persentase 90,5%. Sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek yaitu 88% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “Sangat Menarik”.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba kelompok besar dilaksanakan pada Selasa, 19 Maret 2024 di SD Kartika II-5 Bandar Lampung dengan responden berjumlah 25 peserta didik. berdasarkan hasil uji coba produk yang telah peneliti lakukan, berikut hasil respon peserta didik uji coba kelompok besar.

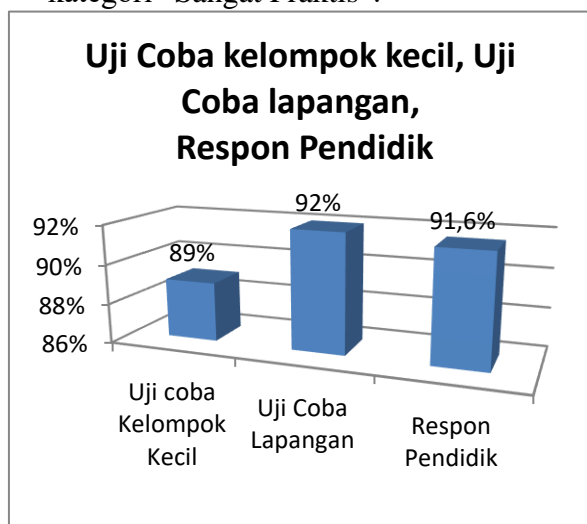
Data dari peserta didik menunjukkan bahwa pada aspek karakteristik media mendapatkan skor rata-rata 3,78 dengan persentase 94,5%, aspek teknik dan metode permainan mendapatkan skor 3,52 dengan persentase 88%, aspek tanggapan terhadap media mendapatkan skor rata-rata 3,82 dengan persentase 95,5%, aspek

pemahaman materi mendapatkan skor rata-rata 3,49 dengan persentase 87,25% dan aspek motivasi belajar mendapatkan skor rata-rata 3.77 dengan persentase 94,5%. Sehingga memperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek yaitu 92% dan dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “Sangat Menarik”.

3. Respon Pendidik

Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar telah dilakukan, selanjutnya yaitu melihat respon dari pendidik. Respon pendidik ini dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, dilakukan pada hari Selasa, 19 Maret 2024. Pendidik melihat kegiatan pembelajaran menggunakan media Dakonmatika, setelah itu diminta memberikan penilaian menggunakan angket yang telah diberikan untuk menilai kemenarikan media tersebut. Berikut data hasil respon pendidik.

Berdasarkan hasil respon pendidik di atas, dapat di lihat bahawa pada aspek kesesuaian materi/ isi mendapatkan nilai sebanyak 10 dari nilai maksimal 12, pada aspek penyampaian bahasa mendapatkan nilai 10 dari nilai maksimal 12, sedangkan aspek tampilan media mendapatkan nilai 24 dari nilai maksimal 24, sehingga media pembelajaran Dakonmatika mendapatkan nilai keseluruhan sebanyak 44 dari nilai maksimal 48 dengan persentase 91,6% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “Sangat Praktis”.



Gambar 6
Grafik Perbandingan Hasil Uji Coba Kelompok Kecil, Uji Lapangan, dan Respon Pendidik

Kajian Produk Akhir

Produk akhir merupakan hasil pengembangan media pembelajaran Dakonmatika yang bersifat final. Media ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan dan pengembangan yang dilakukan. Pada tahap keempat dari prosedur pengembangan ADDIE adalah *implementation* (implementasi). Maka, produk ini akan didistribusikan ke sekolah tempat penelitian berlangsung agar dapat digunakan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran matematika kelas IV materi KPK dan FPB. Berikut merupakan kajian produk akhir dari media pembelajaran Dakonmatika yang telah peneliti kembangkan.

- a. Papan
- b. Gelas dan Stik Es Krim
- c. Kartu soal
- d. Buku panduan

Berdasarkan hasil dari penilaian validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran/ pendidik dan respon peserta didik kelas IVA di SD Kartika II-5 Bandar Lampung, media pembelajaran Dakonmatika pada materi KPK dan FPB layak untuk digunakan. Namun, berdasarkan pengembangan dan uji coba yang dilakukan terdapat beberapa kelebihan dan juga kelemahan pada media pembelajaran Dakonmatika ini diantaranya:

1. Kelebihan
 - a. Media pembelajaran Dakonmatika memiliki bentuk warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
 - b. Media pembelajaran Dakonmatika mempermudah guru dalam menyampaikan materi Kelipatan Persekutuan

- Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).
- c. Media pembelajaran Dakonmatika dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.
 - d. Media pembelajaran Dakonmatika didesain semenarik mungkin dan mudah digunakan oleh peserta didik.
2. Kekurangan
 - a. Media Dakonmatika ini kurang fleksibel dibawa karena ukuran yang memang besar.
 - b. Perhitungan kelipatan dan faktor persekutuannya terbatas, sebab semakin banyak jumlah gelas maka akan semakin besar ukuran papan Dakonmatika.

Materi yang terdapat dalam media ini cukup terbatas yaitu hanya menentukan kelipatan dan faktor persekutuan pada kelas IV semester ganjil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Dakonmatika pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar Kelas IV Di SD Kartika II-5 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/ 2024” menggunakan Metode Penelitian Research and Development (R&D). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pengembangan media Dakonmatika ini layak untuk dikembangkan dengan hasil validasi ahli materi dengan hasil persentase 100% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli media dengan hasil persentase 95,83% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”, dan hasil validasi ahli bahasa dengan hasil persentase 79,16% masuk ke dalam kategori “Layak”. Artinya media Dakonmatika

- ini layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran matematika di kelas.
2. Hasil validasi ahli pembelajaran dan uji coba terhadap peserta didik, pengembangan media Dakonmatika ini layak digunakan dengan hasil validasi ahli pembelajaran dengan persentase 91,6% masuk dalam kategori “Sangat Praktis” dan hasil uji coba kelompok kecil dengan hasil persentase 89% masuk dalam kategori “Sangat Menarik” Hasil uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 92% masuk dalam kategori “ Sangat Menarik” Artinya media Dakonmatika ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model- Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Fahrurrozi & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- Juiwita, A.F. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu

Mayasari, N., Utami, A.D & Puput, S. (2022). *Buku Ajar Matematika Sekolah. Cipedes Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT*

Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predan Media Group.

Wicaksono, A & Fahrurrozzi. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Zashinta, I & Rahmawati, R.D. (2021). Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Mathematics Self Efficacy Siswa Kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia (JPI)*, vol 7, No 2, Desember 2021, p-ISSN 2443-1656