

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBANDINGKAN BILANGAN CACAH

SAMPAI 100.000 MELALUI MEDIA PERMAINAN LEMPAR DADU

PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 19 PALEMBANG

Roudhotul Jannah¹, Rafelda², Rizki Futri Utami³, Ratna Komala Sari⁴, Ressa Maria Lestari⁵, Dewi Koryati⁶, Neni Triana⁷

Program Studi PPG PGSD FKIP Universitas Sriwijaya

¹roudhotuljannah125@gmail.com, ²rafelda01@gmail.com,

³rizkifutriutami24@gmail.com, ⁴ratnakokomsari@gmail.com,

⁵ressalestari06@gmail.com, ⁶dewikoryati@fkip.unsri.ac.id,

⁷nenitriana55@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve the ability of fifth-grade students of SD Negeri 19 Palembang to compare numerical numbers up to 100,000 through the media of throwing dice games. Pre-cycle results showed low student learning outcomes on this material, with an average score of 58 and only 34.6% of students reaching the Minimum Completion Criteria (KKM). This problem is caused by the lack of variations in learning methods, which causes students to be less motivated. The study used a Classroom Action Research (PTK) approach conducted in two cycles. Each cycle includes planning, implementation, observation, and reflection stages. In cycle I, applying the dice-throwing game media increased the average student score to 70 with 61.5% of students achieving mastery. However, this result did not meet the 85% completeness target, so improvements were made in cycle II with game modifications, clearer instructions, and intensive guidance. The results of cycle II showed a significant increase, with the average student score reaching 82 and 88.5% of students reaching completeness. This improvement shows that the dice-throwing game media effectively increases students' engagement, motivation, and understanding of the concept of comparing numerical numbers. This study recommends the use of game media as an alternative to interactive and fun learning methods to improve student learning outcomes, especially in math.

Keywords: Counting Numbers Up to 100,000, Game Media, and Throwing Dice

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas V SD Negeri 19 Palembang dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000 melalui media permainan lempar dadu. Hasil pra siklus menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi ini, dengan rata-rata nilai 58 dan hanya 34,6% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang termotivasi. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, penerapan media permainan lempar dadu meningkatkan rata-rata nilai siswa menjadi 70 dengan 61,5% siswa mencapai ketuntasan. Namun, hasil ini belum memenuhi target ketuntasan 85%,

sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II dengan modifikasi permainan, instruksi lebih jelas, dan bimbingan intensif. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 82 dan 88,5% siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media permainan lempar dadu efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep membandingkan bilangan cacah. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media permainan sebagai alternatif metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi matematika

Kata Kunci: Bilangan Cacah Sampai 100.000, Media Permainan, dan Lempar Dadu

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan memberikan kesempatan kepada individu untuk mengembangkan potensi, keterampilan, dan pemahaman guna menghadapi tantangan di berbagai aspek kehidupan. Salah satu fokus utama pendidikan adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, pembelajaran di tingkat sekolah dasar menjadi fondasi utama yang akan menentukan keberhasilan pendidikan di jenjang berikutnya.

Sekolah Dasar (SD) sebagai jenjang pendidikan formal pertama memiliki peran strategis dalam membentuk dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Proses

pembelajaran di SD dirancang untuk mencakup berbagai bidang ilmu, termasuk kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Di SD, pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu serta keterampilan berpikir logis pada siswa sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep dasar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2020).

Pembelajaran yang efektif di SD memerlukan strategi yang kreatif dan inovatif agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar. Guru sebagai fasilitator memiliki peran penting untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran yang diberikan (Arsyad, 2019).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti di SD sering kali dianggap sulit oleh siswa. Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa kelas V adalah kemampuan membandingkan bilangan cacah hingga 100.000. Namun, banyak siswa yang masih kesulitan memahami konsep ini karena pembelajaran yang terlalu teoritis dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan metode pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih mudah memahami konsep matematika (Sumaji, 2021).

Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 19 Palembang menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut, seperti terlihat pada hasil evaluasi harian yang menunjukkan sebagian

besar siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Sebagai solusi, penggunaan media permainan lempar dadu dipilih untuk membantu siswa memahami konsep membandingkan bilangan cacah hingga 100.000. Media permainan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Dalam permainan ini, siswa akan diajak untuk mengidentifikasi, membandingkan, dan mengurutkan bilangan berdasarkan angka yang diperoleh dari dadu. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang konkret dan interaktif (Rohani, 2022).

Penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Wulandari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika di SD. Hal serupa ditemukan dalam penelitian Suhardi dan Pramesti (2021), yang menyatakan bahwa media permainan berbasis interaktif

dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar matematika. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa media permainan lempar dadu dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membandingkan bilangan cacah siswa kelas V di SD Negeri 19 Palembang.

B. Metode Penelitian

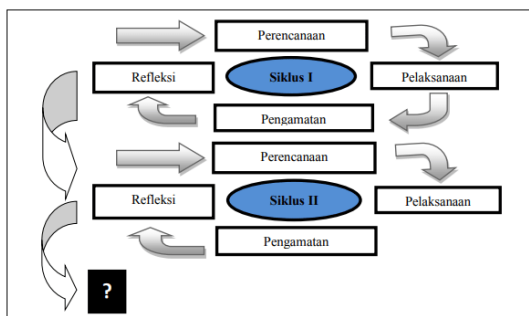
Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000 melalui media permainan lempar dadu. PTK dipilih karena sesuai dengan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran secara langsung di kelas melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebagaimana dinyatakan oleh Arikunto (2019), PTK memberikan kesempatan bagi guru untuk terus memperbaiki proses pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 19 Palembang dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 26 orang. Objek penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000, yang diukur melalui penggunaan media permainan lempar dadu. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi tersebut.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000 sebelum dan sesudah penerapan media permainan lempar dadu. Nilai KKM yang ditetapkan adalah 70. Selain itu, dokumentasi digunakan untuk mencatat proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil evaluasi. Menurut Sugiyono (2020), kombinasi tes dan dokumentasi membantu memberikan data yang lebih komprehensif dalam penelitian pendidikan.

Proses penelitian ini mengikuti alur PTK menurut Kemmis dan

McTaggart, yaitu melalui empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang media pembelajaran berupa permainan lempar dadu. Tahap pelaksanaan melibatkan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran, dan refleksi bertujuan mengevaluasi hasil pembelajaran guna menentukan langkah pada siklus berikutnya (Zein, 2021). Proses ini berulang hingga tercapai peningkatan yang signifikan sesuai tujuan penelitian.



**Gambar 1. Desain PTK Model
Kemmis dan Mc Taggart**

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas V SD Negeri 19 Palembang dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000 melalui penerapan media permainan lempar

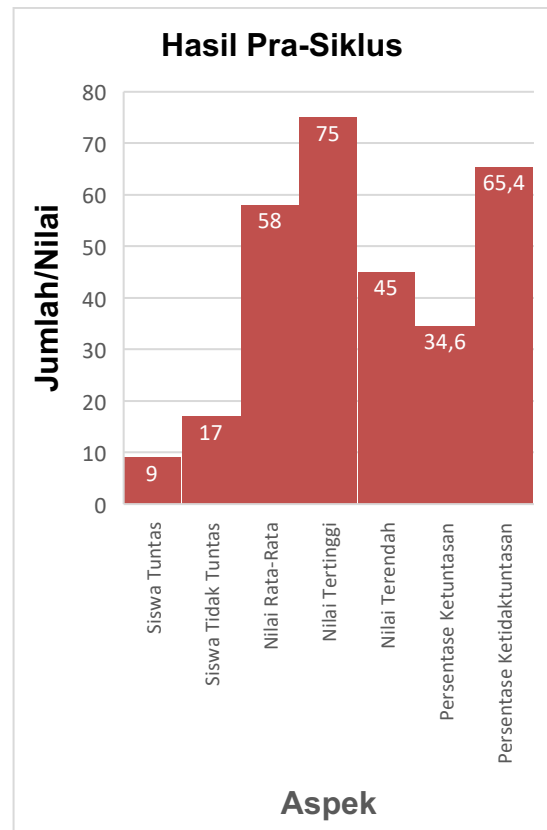
dadu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini melibatkan 26 siswa sebagai subjek penelitian, yang memiliki latar belakang akademis yang beragam. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung dan tes, yang kemudian dianalisis berdasarkan indikator ketuntasan belajar. Indikator ketuntasan belajar mencakup jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, persentase ketuntasan, rata-rata nilai siswa, serta nilai tertinggi dan terendah di setiap siklus pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus

Aspek	Deskripsi
Jumlah Siswa	26 siswa
Jumlah Siswa Tuntas	9 siswa (34,6%)
Jumlah Siswa Belum Tuntas	17 siswa (65,4%)
Nilai Rata-rata	58
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	45

Pada tahap pra-siklus, dilakukan observasi awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami dan membandingkan bilangan cacah hingga 100.000. Observasi ini bertujuan untuk menggali informasi tentang tingkat penguasaan siswa

sebelum penerapan media pembelajaran yang baru. Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada saat itu masih tergolong rendah. Dari 26 siswa yang terlibat dalam penelitian ini, hanya 9 siswa (34,6%) yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara 17 siswa lainnya belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 58, dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 45. Berikut penjelasan dalam bentuk grafik:



Grafik 1. Hasil Pra-Siklus

Temuan ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan sebelumnya, yang cenderung berbasis ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan aktivitas yang lebih interaktif, belum cukup efektif dalam membantu siswa memahami konsep perbandingan bilangan cacah. Pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang tertarik dan kesulitan dalam menguasai materi, serta kurang mampu untuk menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan dengan mengganti metode

pembelajaran yang ada dengan media permainan lempar dadu pada siklus I. Pemilihan media ini didasari pada potensi permainan yang dapat membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, memperkenalkan cara belajar yang menyenangkan, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang sedang dipelajari, khususnya dalam hal perbandingan bilangan cacah.

Pada siklus I, media permainan lempar dadu mulai diterapkan dalam pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam permainan ini, setiap siswa akan melempar dadu dan membandingkan hasil lemparannya dengan angka lain yang telah ditentukan. Aktivitas ini dirancang untuk melibatkan seluruh siswa dalam diskusi kelompok dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk secara langsung mempraktekkan konsep perbandingan bilangan cacah yang sedang dipelajari. Dalam permainan ini, siswa juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan teman sekelasnya dan mencoba

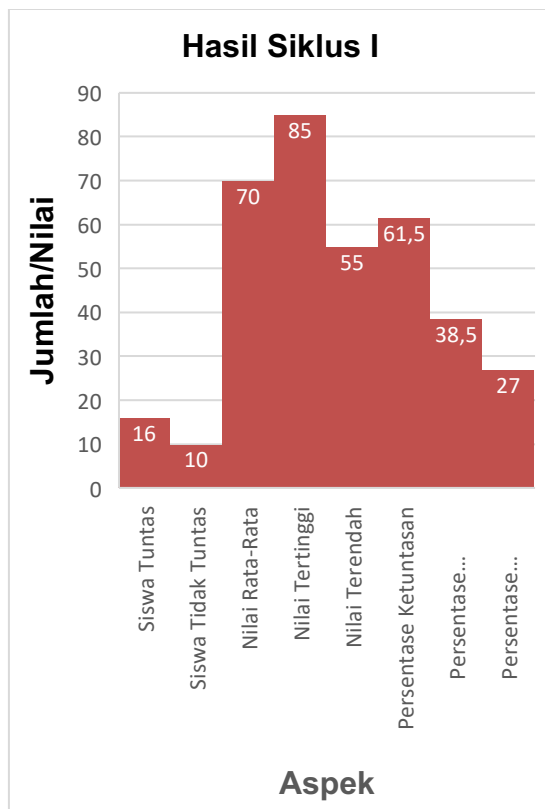
menjelaskan hasil perbandingan mereka. Hal ini diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Tabel 2. Hasil Siklus I

Aspek	Deskripsi
Jumlah Siswa	26 siswa
Jumlah Siswa Tuntas	16 siswa (61,5%)
Jumlah Siswa Belum Tuntas	10 siswa (38,5%)
Peningkatan dari pra siklus	27%
Nilai Rata-rata	70
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	55

Hasil yang diperoleh pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pra-siklus. Sebanyak 16 siswa (61,5%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, yang berarti ada peningkatan sebesar 27% dibandingkan dengan hasil pra-siklus. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa juga meningkat menjadi 70, nilai tertinggi mencapai 85, dan nilai terendah adalah 55. Meskipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan, hasil ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yakni minimal 85% siswa harus mencapai ketuntasan belajar. Oleh karena itu, berdasarkan hasil siklus I, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki.

Grafik 2. Hasil Siklus I



Beberapa siswa yang belum tuntas tampaknya mengalami kesulitan dalam memahami aturan permainan atau mungkin tidak sepenuhnya terlibat dalam aktivitas tersebut. Beberapa siswa juga terlihat kurang percaya diri dalam berdiskusi dengan teman sekelasnya, yang mungkin menghambat pemahaman mereka terhadap materi. Berdasarkan temuan ini, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan pada siklus II dengan memodifikasi permainan agar lebih interaktif, memberikan instruksi yang lebih jelas, serta memastikan bahwa seluruh siswa terlibat secara

aktif dalam setiap kegiatan yang dilakukan

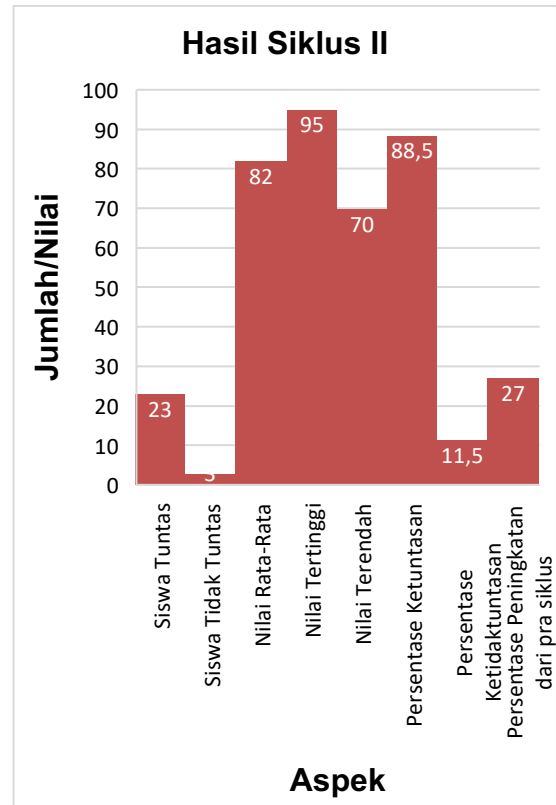
Pada siklus II, dilakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran dengan memodifikasi penggunaan media permainan lempar dadu agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Perbaikan ini mencakup beberapa aspek, di antaranya memperjelas instruksi permainan, meningkatkan variasi dalam aktivitas yang dilakukan, serta memberikan kesempatan lebih banyak bagi setiap siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Tujuan utama dari perbaikan ini adalah untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan mendapatkan kesempatan yang cukup untuk memahami materi dengan lebih baik. Peneliti juga memberikan bimbingan lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan, baik secara individu maupun kelompok, agar mereka bisa lebih memahami aturan permainan dan cara membandingkan bilangan cacah dengan benar.

Tabel 3. Hasil Siklus II

Aspek	Deskripsi
Jumlah Siswa	26 siswa
Jumlah Siswa Tuntas	23 siswa (88,5%)
Jumlah Siswa Belum Tuntas	3 siswa (11,5%)
Peningkatan dari pra siklus	27%

Nilai Rata-rata	82
Nilai Tertinggi	95
Nilai Terendah	70

Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Sebanyak 23 siswa (88,5%) berhasil mencapai ketuntasan belajar, yang berarti hanya 3 siswa yang tidak tuntas. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan lempar dadu yang lebih interaktif dan melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perbandingan bilangan cacah hingga 100.000. Tidak hanya itu, nilai tertinggi yang tercatat mencapai 95, yang menunjukkan bahwa siswa yang telah memahami materi dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dengan baik.

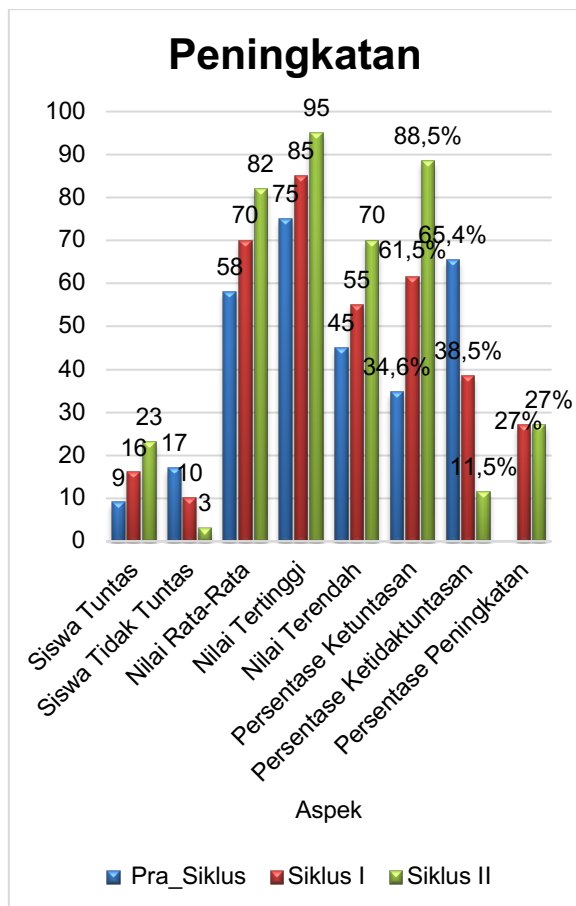


Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan lempar dadu memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000. Melalui penerapan media ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan agar media permainan lempar dadu dapat dijadikan sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk

Grafik 3. Hasil Siklus II

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, khususnya dalam materi matematika yang melibatkan konsep perbandingan bilangan cacah.

Grafik 4. Hasil Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II



D. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan lempar dadu dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas V SD Negeri 19 Palembang dalam membandingkan bilangan cacah hingga 100.000. Pada tahap pra-siklus, hanya 34,6% siswa yang

mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 58. Setelah penerapan media permainan lempar dadu pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 61,5% dengan rata-rata nilai 70, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan. Beberapa kendala, seperti kurangnya keterlibatan siswa dan kesulitan memahami aturan permainan, diidentifikasi dan menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus II.

Perbaikan pada siklus II, yang melibatkan modifikasi permainan dan bimbingan intensif, menghasilkan peningkatan signifikan dengan 88,5% siswa mencapai ketuntasan belajar, rata-rata nilai 82, serta nilai tertinggi mencapai 95. Hasil ini menunjukkan efektivitas permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media permainan lempar dadu dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa, khususnya pada konsep matematika yang melibatkan perbandingan bilangan cacah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hidayat, D., & Rini, A. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 120–130.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2020). *The Action Research Planner*. Springer.
- Rahmawati, L. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Penemuan Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 15(2), 105-118
- Rohani, A. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran untuk SD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran Inovatif: Pendekatan Saintifik dan Discovery Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, R., & Pramesti, T. (2021). *Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 12(3), 45–53.
- Susilawati, R. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Trianto. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyuni, N. (2022). *Media Pembelajaran Kreatif untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wahyuni, S. (2023). "Efektivitas Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 55-65.
- Wulandari, S. (2020). *Efektivitas Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 123–132
- Yuniarti, S. (2019). *Penerapan Media Permainan untuk Meningkatkan*

Hasil Belajar Matematika di SD.

Jurnal Edukasi, 11(1), 55–63

Zein, R. A. (2021). "Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 124-132