

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN DAKONMATIKA PADA MATERI FAKTOR PERSEKUTUAN TERBESAR (FPB) DAN KELIPATAN PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) BAGI SISWA KELAS IV MI BAITUR ROHIM

Oleh : M Akhyar Al Amin

Abstrak

Belajar materi FPB dan KPK tidak semudah yang dibayangkan. Kesulitan ini juga dialami guru yang mengajarkannya. Masalah yang sering dihadapi guru adalah menyampaikan konsep faktor dan kelipatan persekutuan di papan tulis, karena hanya di jelaskan menggunakan tulisan sedangkan siswa sekolah dasar membutuhkan pembelajaran yang konkrit menggunakan benda nyata agar mudah diterima oleh siswa. Jika guru tidak memberikan contoh yang kongkrit, maka ada kemungkinan terjadi pemahaman konsep yang berbeda antara guru dan siswa. Permasalahan lain adalah pada saat siswa merasa sulit dalam memahami konsep maka akan mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam belajar. Sehingga terkadang guru menjelaskan materi ini dengan menggunakan pohon faktor atau cara yang lain siswa tidak fokus dan mulai gaduh dalam kelas. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat menghabiskan waktu yang cukup lama, membuang waktu sia-sia dan gejala kesulitan belajar pada siswa, sehingga berpengaruh pada nilai yang diperoleh siswa saat evaluasi. Dalam menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK), dapat dipelajari pada Media Permainan Dakonmatika. Media Permainan Dakonmatika adalah suatu inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika. Dakonmatika menggabungkan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika. Sehingga diharapkan selain mampu menjadi media pembelajaran matematika yang menyenangkan, dakonmatika juga mampu melestarikan salah satu permainan tradisional yaitu dakon. Permasalahan-permasalahan tentang kesulitan belajar dan mengajarkan FPB dan KPK dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang nyata yaitu dengan memanfaatkan media permainan dakonmatika.

Pada Tugas Akhir ini, peneliti mengembangkan media permainan dakonmatika pada materi FPB dan KPK. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* karya Prof. Dr. Sugiyono dengan menggunakan 6 tahapan pertama dari 10 tahapan yang ada. Peneliti

melakukan ujicoba media permainan dakonmatika pada siswa kelas IV di MI Baitur Rohim Sidoarjo.

Media permainan dakonmatika ini layak digunakan karena mendapat predikat valid, praktis dan efektif. Hasil ujicoba media permainan dakonmatika di MI Baitur Rohim menunjukkan bahwa siswa lebih senang dan antusias dalam melakukan pembelajaran. Hasil evaluasi siswa juga memenuhi nilai KKM, tercatat 83% siswa mendapat nilai diatas 75 dan 17% siswa mendapat nilai dibawah 75.

Kata kunci : Media Permainan Dakonmatika, MI Baitur Rohim

