

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1) Media Dadu Diagram Garis (DUDIRIS)

a. Pengertian Media Dadu

Media merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan menerapkan media diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Nurhasana, 2021:218). Jadi media merupakan komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pendidikan.

Dadu adalah bentuk dari suatu benda yang biasanya kita gunakan dalam permainan. Kata Dadu berasal dari bahasa latin “datum” yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak (Nofianti,dkk, 2023:202). Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia KBBI (dalam Nofianti, dkk, 2023:202) menyatakan bahwa “Dadu adalah kubus berisi (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada sisinya diberi mata 1- 6 yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah”.

Dadu yang berupa angka dapat mengajarkan anak dalam mengenal bilangan, menunjukkan angka, serta mengenal simbol dari lambang bilangan tersebut. Dadu dapat membantu anak dalam membangun konsep bilangan dan berhitung. Konsep bilangan di sini adalah mengenalkan lambang bilangan yang terdapat

pada mata dadu berupa angka (Jones dalam Nofianti, dkk, 2023:200). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media dadu merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digolongkan sebagai media visual serta dapat dijadikan sebagai alat permainan yang dapat merangsang kemampuan anak dalam hal berhitung secara efektif.

b. Pengertian Media Dadu Diagram Garis (DUDIRIS)

Berdasarkan pengertian media dadu diatas, yang menyatakan bahwa media dadu sendiri adalah sebuah objek yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Sedangkan pengertian diagram garis adalah suatu grafik berupa garis lurus yang menghubungkan titik tengah suatu data dengan data lainnya. Diagram garis memerlukan sumbu datar(horizontal) dan sumbu tegas (vertikal) yang berpotongan tegak lurus (Sitompul, 2023:1).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media DUDIRIS merupakan media pembelajaran pengembangan visual dari dadu yang berisi pelajaran hitung-hitungan dengan kombinasi menarik dari simbol,tabel dan gambar diagram garis yang dibuat sevariatif mungkin untuk mempermudah siswa dalam memahami materi diagram garis dan media pelajarannya khususnya mata pelajaran matematika

c. Materi Ajar Media Dadu Diagram Garis (DUDIRIS)

Media DUDIRIS dapat digunakan pada materi ajar diagram batang,diagram garis, dan diagram lingkaran. Namun pada media ini peneliti lebih memfokuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran di kelas IV yaitu diagram garis. Diagram garis merupakan suatu grafik berupa garis lurus yang menghubungkan titik tengah suatu data dengan data lainnya.

Diagram garis atau disebut diagram kurva merupakan jenis diagraam yang paling banyak dipakai. Diagram garis digunakan untuk menunjukkan data yang berkesinambungan. Selain itu, diagram garis juga dapat digunakan untuk menafsirkan atau memperkirakan data berdasarkan pola-pola yang diperoleh.

d. Ciri-ciri Media Dadu Diagram Garis (Duduris)

Berdasarkan paparan tentang pengertian dari definisi media DUDIRIS. Dari pengertian tersebut, dapat pula disimpulkan ciri-ciri media DUDIRIS yang membedakannya dengan media dadu lainnya. Berikut adalah ciri-ciri media DUDIRIS:

- 1) Terdiri dari 4 bagian:
 - a. Bagian dadu (*My Hair Cube*)
 - b. Bagian gambar (Aku)
 - c. Bagian Tabel turus 1 atau lembar evaluasi
 - d. Bagian Membuat diagram garis
 - 2) Gambar dadu dikertas "*my hair cube*" berupa jaring-jaring kubus
 - 3) Sedangkan gambar pada kertas "aku" adalah gambar seorang anak yang tidak memiliki rambut
 - 4) Pada lembar ketiga memuat Lembar Kerja Siswa
 - 5) Dadu berbentuk kubus
 - 6) Dadu dirakit sendiri oleh pemain
 - 7) Terdiri dari enam sisi
 - 8) Menyajikan informasi berupa gambar simbol-simbol
 - 9) Bentuk simbol lebih indektik kepada bentuk garis
 - 10) Dapat dimaikan secara individu dan kelompok
 - 11) Dimainkan dengan cara dilempar
- e. Manfaat Media Dadu Diagram Garis (DUDIRIS)

Manfaat media DUDIRIS yaitu membantu siswa untuk mengasah motorik siswa, serta melatih daya ingat siswa terhadap symbol sedang dipelajari, membantu siswa memahami pembelajaran dengan mudah dan melaksanakan pembelajaran dengan efisien. Menggunakan media DUDIRIS dalam pembelajaran harus melihat idealnya siswa, karena media DUDIRIS lebih cocok digunakan untuk individu dan kelompok kecil yang tidak lebih dari 40 orang siswa.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Dadu Diagram Garis (DUDIRIS)

Media DUDIRIS merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: simbol-simbol, angka-angka, rumus-rumus, dan lain-lain. Media DUDIRIS memiliki beberapa kelebihan, diantaranya yaitu bahannya cukup murah, bahannya juga mudah diperoleh di lingkungan sekitar, mudah disusun dan digunakan, secara visual media DUDIRIS sangat menarik dan tidak membosankan, cara bermain juga cukup mudah, sederhana, serta mudah untuk dipahami, dan unik karena mampu memvisualkan symbol-symbol dalam materi.

Selain itu media DUDIRIS juga memiliki kekurangan, yaitu: mata dadu yang muncul tidak sesuai dengan harapan. Bisa saja mata dadu yang muncul itu-itu saja sehingga siswa tidak mendapatkan perkembangan dalam proses pengenalan konsep dan berhitungnya serta media DUDIRIS hanya dapat digunakan pada mata pembelajaran matematika khususnya materi diagram garis saja.

g. Cara Pembuatan Media Dadu Diagram Garis (DUDIRIS)

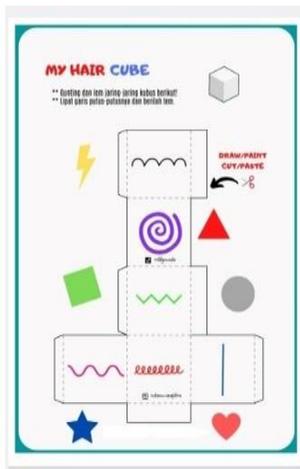
Media DUDIRIS adalah media yang dilengkapi dengan symbol-syimbol yang tersedia di kertas. Kertas tersebut berisi dadu yang terdiri dari berbagai macam symbol dan gambar yang berjumlah enam sesuai dengan sisi pada dadu. Sisi dadu dibuat bervariasi, seperti bentuk, warna, maupun gambar sesuai dengan prinsip penggunaan sebagai alat permainan edukatif.

Berikut ini beberapa prinsipnya yaitu mengkombinasi antara symbol garis dan gambar guna untuk mengaktifkan fungsi rambut yang dibuat: mengandung kesesuaian dengan kebutuhan aspek perkembangan, kemampuan, dan usia didik anak; memiliki kemudahan dalam penggunaannya, membangkitkan minat, memiliki guna, memiliki sifat baik efisien maupun efektif. Demikian dengan Nugraha mengungkapkan bahwa alat permainan edukatif adalah bahan tidak mengganggu kesehatan anak.

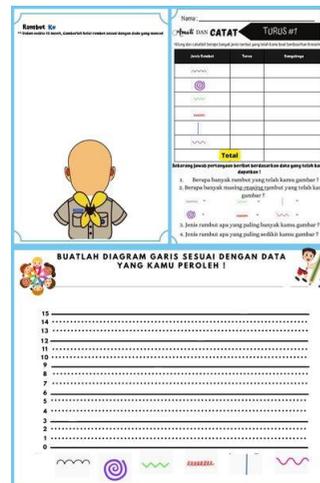
Berikut cara pembuatan dari pengembangan media DUDIRIS secara jelas:

- a. Buatlah desain di aplikasi canva terlebih dahulu
- b. Tentukan syimbol garis mana yang ingin ditampilkan disisi dadu
- c. Gunakan tiga rangkap kertas untuk masing-masing fungsi, ini di gambar berwarna dan gambar sketsa
- d. Untuk bagian pertama kertas buatlah jaring-jaring kubus, bagian pertama ini digunakan untuk membuat dadu
- e. Bagian kedua buatlah sketsa gambar anak yang tidak memiliki rambut
- f. Bagian terakhir buat lembar evaluasi siswa mengenai permainan dadu yang mereka sudah lalui, lembar evaluasi ini berisi tabel dan delapan pertanyaan
- g. Setelah desain selesai, print desain tersebut menggunakan kertas hammer berukuran A4
- h. Susun sesuai urutan

i. Media DUDIRIS siap digunakan



Gambar 2.1 Pola media DUDIRIS dari jaring-jaring kubus



Gambar 2.2 Media papan DUDIRIS

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cara pembuatan media DUDIRIS sangat mudah dan dengan biaya yang terjangkau. Sebagai pendidik dapat mengupayakan media pembelajaran yang murah dan mudah dalam artian, guru dapat membuat media pembelajaran dengan bahan bekas yang tidak terpakai lagi menggunakan bahan ajar yang ramah lingkungan seperti misalnya karton, kardus, kertas HVS, dan masih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan pendidik dalam membuat media permainan.

h. Cara dan Aturan Permainan Menggunakan Media Dadu Diagram Garis (Dudiris)

Cara dan aturan penggunaan media DUDIRIS dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya yang dapat dilakukan adalah dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- Memperkenalkan media DUDIRIS kepada siswa, lakukan secara bertahap dari yang paling mudah.
- Bagikan satu lembar pola dadu tersebut secara bersamaan kepada siswa.
- Lalu siswa diminta untuk menggunting pola dadu dari jaring-jaring kubus dan membentuknya menjadi dadu.
- Buatlah symbol rambut pada kertas bagian gambar seorang anak yang tidak memiliki rambut sesuai dengan hasil yang diberikan dadu ketika dadu sudah dilempar.
- Lempar dadu sebanyak 15 kali.
- Dan gambar juga pula symbol-symbol tersebut sebanyak 15 gambar.
- Pastikan bagian gambar anak yang tidak berambut digambar sebanyak 15 kali sesuai dengan hasil yang diberikan.

h) Maka dari itu siswa dipersilahkan untuk mengisi tabel dan menjawab delapan pertanyaan yang sudah diberikan dikertas evaluasi.

i) Langkah terakhir siswa membuat diagram garis sesuai dengan data yang diperoleh.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa cara dan aturan penggunaan media DUDIRIS itu permainan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat symbol dan gambar yang dihasilkan oleh setiap lemparan dadu. Hal ini sesuai dengan usia siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret, pembelajaran permainan diupayakan dimulai dari yang ringan pemahamannya menuju ketinggian pemahaman yang sulit.

2. Numerasi

a. Pengertian Numerasi

Numerasi adalah kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk menyelesaikan masalah sehari-hari pada berbagai jenis konteks yang relevan untuk individu sebagai warga negara Indonesia dan dunia (Nur Halisa, 2022:1145). Numerasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika dasar dan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan lain sebagainya) untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari (Kemendikbud, 2023).

Berdasarkan pengertian di atas numerasi dapat menerangai tujuan utamanya adalah untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari, dimana konteks pemecahan masalahnya tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Kemampuan numerasi juga menjadi kemampuan lanjutan ketika siswa sudah diajarkan matematika di dalam kelas.

b. Indikator Numerasi

Berdasarkan pendapat Han (dalam Winata, dkk, 2021:500) indikator kemampuan numerasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan berbagai angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
- 2) Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya).
- 3) Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

c. Komponen-komponen Numerasi

Komponen-komponen numerasi melibatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berhitung yang digunakan siswa untuk mengomunikasikan bahasa matematika dan untuk mengenali sifat saling berhubungan dari pengetahuan matematika di seluruh area pembelajaran dalam berbagai situasi pribadi, sosial, dan terkait pekerjaan. Oleh karena tingkat pengetahuan matematika siswa berbeda untuk setiap level dan setiap negara, maka dapat dipahami ketika setiap negara menentukan sendiri level dan area numerasi di negara masing-masing (Carter, dkk dalam Yunarti & Amanda, 2022:46).

Indonesia memiliki komponen AKM untuk numerasi sendiri terbagi atas konten, proses kognitif, dan konteks. Konten Numerasi terdiri atas bilangan, pengukuran dan geometri, data dan ketidakpastian, serta aljabar. Sementara itu kemampuan kognitif meliputi pemahaman, aplikasi, dan penalaran. Konteks numerasi meliputi konteks personal, sosial kultural, dan saintifik (Kemdikbud dalam Yunarti & Amanda, 2022:46).

d. Pentingnya Keterampilan Numerasi pada Siswa

Menurut Goos (dalam Winata, dkk, 2021:500), kemampuan numerasi merupakan sebuah keahlian dalam menyelesaikan masalah secara praktis dengan menggunakan angka. Kemampuan numerasi merupakan kemampuan dalam menerapkan konsep bilangan, keterampilan operasi hitung dan kemampuan menjelaskan informasi yang terdapat disekitar kita.

Maka dari itu memiliki kemampuan numerasi memungkinkan seseorang untuk berfungsi dalam kehidupan sehari-hari dan berkontribusi secara efektif kepada masyarakat. Asesmen kemampuan numerasi dikembangkan untuk mengetahui numerasi dari siswa yang berhubungan dengan matematika. Hal tersebut bisa meningkatkan peluang mereka dalam dunia kerja dan membangun fondasi matematika yang aman, yang dapat dibangun melalui belajar sepanjang hayat (Gal dalam Yunarti & Amanda, 2022:46).

Kemampuan bernumerasi adalah keterampilan hidup pada diri mendasar yang paling penting dan meresapi semua aspek kehidupan mulai dari berbelanja mingguan, mengatur hipotek atau pinjaman bank, hingga mencari pekerjaan (Kus dalam Yunarti & Amanda, 2022:46). Sehingga dengan kepentingan dan manfaat dari kemampuan numerasi tersebut, maka pemerintah perlu melakukan upaya untuk menciptakan siswa yang berkualitas serta memiliki kemampuan bersaing sehingga dapat disesuaikan oleh kebutuhan pasar global untuk mempersiapkan calon penerus bangsa yang bermutu dan berkualitas.

3. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa merupakan sesuatu kekuatan dan keinginan pada diri seorang siswa untuk belajar, dari seorang siswa yang memiliki suatu keinginan, kemauan, cita-cita, harapan, itulah yang menjadikan salah satu motivasi seorang siswa dalam belajar dan harus memiliki dorongan yang kuat dari orang-orang terdekat terutama orang tua dan guru sebagai pemandu dalam menumbuhkan motivasi tersebut (Mokoagow, 2021:23). Motivasi belajar merupakan segala usaha didalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin keberlangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa adalah suatu upaya atau usaha seseorang yang berupa kekuatan dan keinginan siswa untuk belajar atau mempelajari materi pembelajaran.

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar Siswa

Menurut Marsabila, dkk (2022:137) motivasi belajar siswa dibagi menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

1) Motivasi Belajar Intrinsik

Motivasi belajar intrinsik adalah motivasi yang berasal dari siswa sendiri untuk belajar. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar. Motivasi ini bisa dipengaruhi oleh keinginan siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu, misalnya menjadi siswa yang berprestasi, masuk sekolah favorit, masuk perguruan tinggi favorit, membanggakan orang tua, dan sebagainya.

2) Motivasi Belajar Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, misalnya lingkungan. Contoh motivasi ekstrinsik adalah iming-iming hadiah dari orang tua jika berprestasi, mengikuti saran atau nasihat dari guru, dan sebagainya.

c. Fungsi Motivasi Belajar Siswa

Menurut Samjural Mokoagow (2021:22) ada tiga fungsi motivasi belajar yang dapat diterapkan kepada siswa yaitu:

- 1) Mendorong manusia atau siswa untuk berbuat
- 2) Menentukan arah perbuatan, dan
- 3) Meneleksi perbuatan.

Motivasi dapat dijadikan sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi, sehingga seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, motivasi belajar sangatlah penting dalam perkembangan siswa karena dalam menumbuhkan motivasi yang baik kepada seorang siswa harus juga memperhatikan tingkah laku dan perkembangannya karena setiap siswa memiliki motivasi yang berbeda dan perilaku yang berbeda-beda (Mokoagow, 2021:22).

d. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Terdapat dua pandangan yang berbeda mengenai indikator motivasi belajar siswa menurut Uno dan menurut Sardiman (dalam Nasrah & Muafiah, 2020:209)

1. Indikator motivasi belajar menurut Uno (2014:23) meliputi : (a) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (d) adanya penghargaan dalam belajar; (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (f) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.
2. Indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2012:83) meliputi: (a) tekun menghadapi tugas, (b) ulet menghadapi kesulitan; (c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa; (d) lebih senang bekerja mandiri; (e) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (f) dapat mempertahankan pendapatnya; (g) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu; (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-saol.

e. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Adapun cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menurut Marsabila,dkk (2022:137) adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan beragam

Cara meningkatkan motivasi belajar siswa bisa dengan meragamkan metode pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan kebosanan siswa saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Jika siswa sudah mulai bosan dengan materi yang disampaikan, Bapak/Ibu bisa mengubah metode yang lain, misalnya diskusi kelompok, sesi tanya jawab, demonstrasi, dan sebagainya.

2. Menjadikan siswa sebagai peserta didik yang aktif

Cara selanjutnya adalah dengan membuat siswa menjadi aktif di kelas. Keaktifan siswa bisa mendorong dirinya untuk terus belajar dan semangat dalam memecahkan suatu permasalahan. Salah satu contohnya adalah dengan memberikan sejumlah pertanyaan berorientasi. Bagi siswa yang berani menjawab, baik benar atau salah akan mendapatkan apresiasi yang menguntungkan.

3. Memanfaatkan media seoptimal mungkin

Memanfaatkan media sebagai salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui media, siswa bisa mendapatkan hal baru yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Adapun contohnya adalah dengan menampilkan visualisasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Melalui visualisasi, siswa bisa lebih mudah memahami suatu materi. Jika siswa paham, pasti siswa akan semangat dan termotivasi untuk terus belajar.

4. Menciptakan kompetisi

Kompetisi atau persaingan yang terjadi selama pembelajaran, ternyata bisa menumbuhkan motivasi tersendiri bagi siswa. Melalui kompetisi, mereka akan saling membuktikan bahwa merekalah yang terbaik. Agar menjadi yang terbaik, siswa dituntut untuk terus belajar. Kondisi inilah yang nantinya bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Contoh motivasi belajar siswa melalui kompetisi adalah dengan membuat cerdas cermat di dalam kelas. Bagi kelompok yang menang, tentu akan mendapatkan hadiah dan tambahan nilai. Sementara itu, kelompok yang kalah hanya akan mendapatkan tambahan nilai saja.

5. Mengadakan evaluasi secara berkala

Evaluasi merupakan salah satu cara guru untuk mengukur kompetensi siswanya. Melalui evaluasi, guru bisa mengukur keefektifan pembelajaran yang telah dilakukan. Jika hasil evaluasi selalu menunjukkan hasil yang baik, maka bisa disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang cukup besar. Contohnya adalah dengan membuat penilaian terkait aktivitas siswa, misalnya tugas dan kuis.

6. Sampaikan motivasi secara langsung

Salah satu cara meningkatkan motivasi siswa adalah dengan memberinya motivasi. Pada poin-poin sebelumnya, motivasi yang guru berikan adalah motivasi tidak langsung. ternyata guru juga bisa memberi siswa motivasi secara langsung, yaitu dengan menceritakan kisah sukses guru atau tokoh-tokoh lain. Saat mendengar kesuksesan orang lain, tak jarang siswa akan termotivasi untuk mengikuti jejaknya. Alhasil, siswa bisa lebih giat lagi dalam belajar.

7. Dermawan akan pujian

Pujian merupakan ucapan yang bisa memberikan sentuhan positif secara verbal. Melalui pujian, seseorang akan merasa dihargai, begitu juga dengan para peserta didik. Contohnya guru bisa memberikan apresiasi berupa pujian pada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan demikian, siswa tersebut akan terus termotivasi untuk menjadi yang terbaik di hadapan gurunya. Untuk siswa yang tidak menyukai pujian, guru bisa menyiasatinya dengan *reward* yang lain.

f. Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Tugas guru adalah membantu guru dalam mengontrol siswa yang banyak dalam kelas agar hal yang disampaikan dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Guru ikut mengawasi dan mengontrol siswa yang kurang memahami dan menangkap pelajaran yang di berikan. Guru pun membimbing, mengarahkan dan menasehati siswa yang kurang memahami pelajaran serta ikut membimbing dan memotivasi siswa pada kegiatan ekstrakurikuler untuk mata pelajaran yang kurang dipahami oleh siswa. Jadi, peran guru di dalam kelas sangat penting dalam peningkatan motivasi belajar siswa (Mokoagow, 2021:24).

g. Kendala Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Motivais sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi dapat mendorong semangat belajar siswa dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan

semangat belajar siswa. Guru sebagai seorang yang membelajarkan siswa sangat berkepentingan dengan masalah ini. Namun, guru juga memiliki kendala dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yaitu: tingkat pemahaman siswa dalam menyerap pembelajaran berbeda-beda, siswa malas belajar, siswa malas mengerjakan dan mengumpulkan tugas (Mokoagow, 2021:25) .

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Fatus Atho'ul Malik (2022:23) dalam tulisannya berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Papan Dadu pada Materi Peluang" menerangkan bagaimana penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran manipulatif untuk materi peluang. Fatus Atho'ul Malik melakukan penelitiannya kepada siswa kelas XII Agama Madrasah Aliyah Ibadurrochman Kota Malang dengan metode pengembangan dalam proses penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media mampu memberikan motivasi siswa untuk belajar matematika, membantu pemahaman siswa dalam memahami konsep dasar matematika, dan menunjang kegiatan belajar siswa (Malik, 2022:23).
2. Hery Setiyawan (2018:124) dalam tulisannya berjudul "Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Menggunakan Media Dadu Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Modus Dan Median Di Kelas VB SDN Liah Wetan II/462 Surabaya" menerangkan bagaimana efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad dengan menggunakan dadu. Hery Setiyawan melakukan penelitiannya di kelas VB SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya menggunakan metode observasi untuk memperoleh data pembelajaran, metode tes untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa, metode angket untuk mengetahui respon siswa terhadap efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan media dadu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dengan media dadu berjalan efektif karena keempat indikator tercapai.
3. Indaria Tri Hariyani dan Suparti (2021:3) mengemukakan tujuan penelitian ini adalah untuk mengarahkan anak - anak agar dapat bermain media kubus putar dadu angka dan mengenalkan

angka 1- 10 yang ada disisisi kubus putar tersebut, dengan bahasa yang sopan saat bermain. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan Subjek penelitian adalah 15 orang siswa kelompok di TK Syeich Abu Bakar Surabaya. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penerapan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media kubus putar dadu angka untuk mengenal bilangan di kelompok A TK Syeich Abu Bakar Surabaya bahwa dengan adanya media kubus putar dadu angka ini anak-anak sudah mulai bisa mengenal angka 1 - 10 membuat anak-anak lebih mudah dan bisa mengenal angka. Pengenalan angka dari sejak dini anak-anak sudah sangat totalitas dan antusias dengan terciptanya APE berupa media kubus putar dadu angka ini yang membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik.

4. Ratna Julita Sari dan Mega Iswati (2019:166) mengemukakan bahwa penelitian ini dari permasalahan yang nampak di lapangan yaitu seorang anak retardasi mental ringan DII/C di SLB Lumin Alisa Padang yang mengalami kesulitan dalam melakukan penjumlahan deret kesamping bilangan 1s/d10. Berdasarkan hal tersebut pengamatan ini berguna untuk cara menggunakan media dadu dan menambah kemampuan penjumlahan deret kesamping bilangan 1s/d10 untuk anak retardasi mental ringan kelas DII/C di SLB Lumin Alisa Padang. Penelitian menggunakan Single Subject Research, desain AB. A (baseline) adalah kondisi awal, kondisi B (Intervensi) setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media dadu. Teknik analisis data menggunakan analisis visual grafik. Hasil menyatakan bahwa kemampuan penjumlahan deret kesamping bilangan 1s/d10 anak retardasi mental ringan kelas DII/ C di SLB Lumin Alisa Padang dapat meningkat melalui media dadu.
5. Ana Febriani, Hanggara Budi Utama, dan Linda Dwiyaniti (2022:108) menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media dadu hitung edukatif yang layak untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak usia dini. Desain penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall. Produk diujicobakan kepada anak didik melalui dua tahap uji validasi yaitu uji coba produk kepada 5 anak dan uji coba pemakaian produk kepada 10 anak. Media dadu hitung edukatif dihasilkan dengan langkah-langkah model penelitian dan pengembangan melalui serangkaian uji coba serta uji validasi ahli materi dan ahli

media. Simpulan penelitian ini adalah media dadu hitung edukatif dinyatakan layak untuk menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini. Hasil uji coba produk dinyatakan layak dengan nilai prosentase 86,66 %, dan hasil uji coba pemakaian dinyatakan layak dengan nilai prosentase 90%.

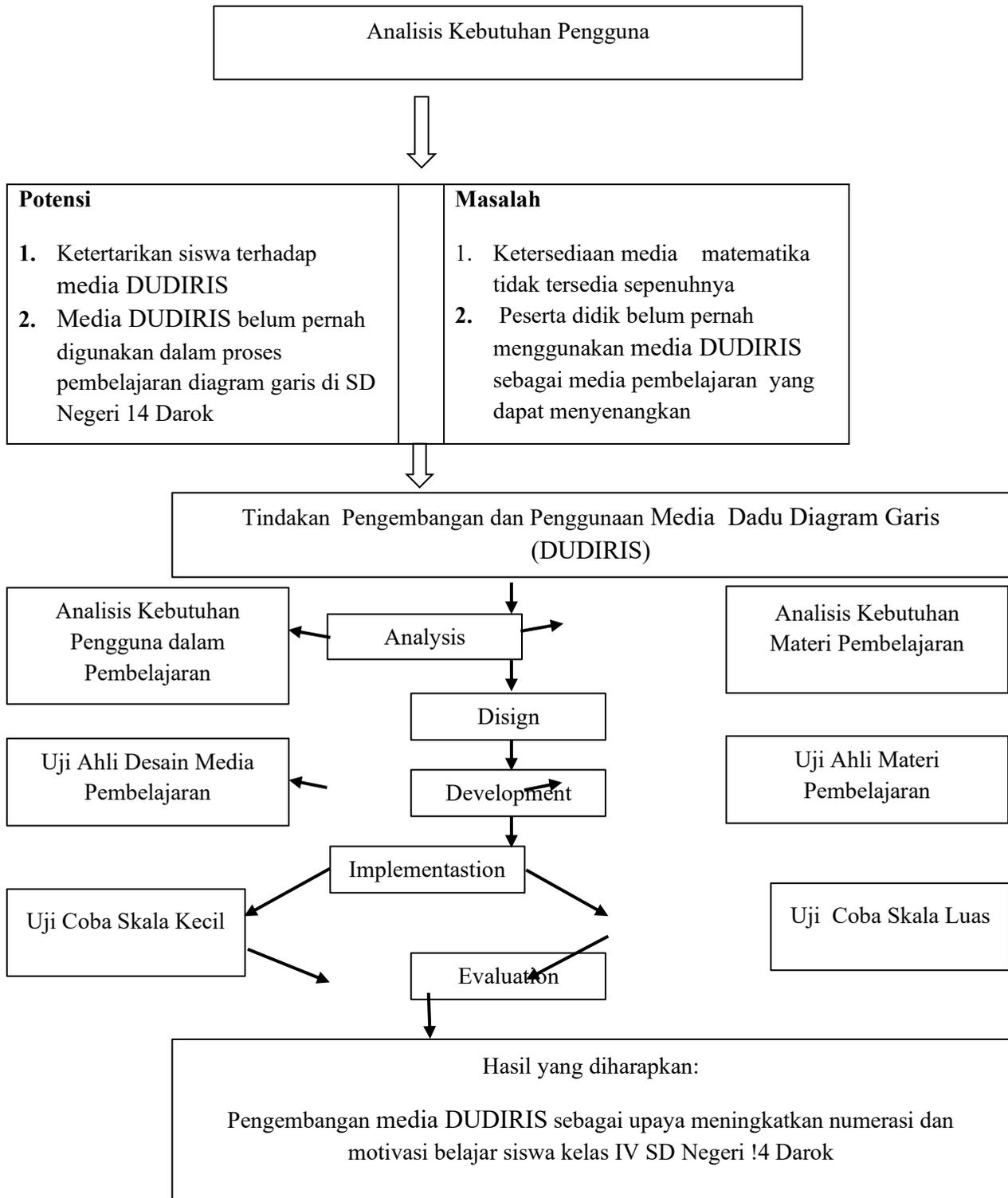
C. Kerangka Berpikir

Keberhasilan belajar siswa kelas IV SDN 14 Darok masih kurang dikarenakan media pembelajaran yang diaplikasikan tidak bervariasi dan tidak kreatif sehingga siswa mudah bosan. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar dan perbendaharaan kata yang kurang juga dapat mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya, siswa kurang dalam mengajukan pendapat dan tidak aktif dalam sesi tanya jawab. Dalam proses pembelajaran guru dituntut dapat melakukan diferensiasi dan modifikasi pada ragam aktivitas dengan penyesuaian kondisi serta kebutuhan peserta didik dan fasilitas yang tersedia, kreatif menggunakan teknik pendekatan dalam menyampaikan informasi untuk menarik minat peserta didik, serta dapat memberikan apresiasi kepada peserta didik.

Adanya media pembelajaran berupa dadu dapat membuat motivasi belajar siswa menjadi meningkat dan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan (Kurniati,2022:1). Selain itu perlu adanya pemberian stimulus dengan perkembangan comprehension, artinya penggunaan bahasa secara pasif misalnya: siswa mulai bereaksi ketika guru memulai pembelajaran dengan menggunakan media, siswa akan terfokus dan mengikuti apa yang di sampaikan guru. Maka dari itu, perlu adanya penelitian, karena untuk mengetahui masalah apa yang terjadi pada sekolah tersebut, apa penyebabnya, pengaruh media DUDIRIS dan bagaimana solusi yang akan dihadapi guru agar siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa.

Pentingnya keberadaan media DUDIRIS yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan mudah. Pengembangan media DUDIRIS bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pada materi diagram garis sehingga peserta didik dapat termotivasi dengan adanya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu perlu

adanya kerangka pemikiran pada suatu penelitian agar pemahaman peneliti terarah dengan baik dan memberikan pemahaman akan alur penelitian pada pembaca



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Pengembangan

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan refleksi awal yang telah diuraikan pada bagian pendahuluan dan teori-teori dapat dirumuskan suatu hipotesis tindakan sebagai berikut:

Ha: Pengembangan media DUDIRIS terdapat peningkatan terhadap upaya meningkatkan numerasi dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 14 Darok ditinjau dari desain uji coba terbatas.

Ho: Pengembangan media DUDIRIS tidak terdapat peningkatan terhadap upaya meningkatkan numerasi dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 14 Darok ditinjau dari desain uji coba terbatas

Hasil sementara hipotesis yang diharapkan adalah media DUDIRIS memiliki kelayakan terhadap upaya meningkatkan numerasi dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 14 Darok ditinjau dari desain uji coba terbatas pra ekperimen.