
**PENERAPAN MEDIA DUPAN “DADU PAPAN” UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH DAN
RASA PERCAYA DIRI PADA MATERI NILAI - NILAI PANCASILA
SISWA KELAS III MI MUHAMMADIYAH KRENETAN**

Serly Ruki Putrimantari¹, Suyoto², Nur Ngazizah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Kabupaten Purworejo, Provinsi
Jawa Tengah, Indonesia^{1,2,3}

e-mail: putriserly46@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) Penerpan pada keterlaksanaan media dadu papan siswa pada materi nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan (DUPAN) dadu papan untuk meningkatkan keterlaksanaan media dadu papan siswa kelas III MI Muhammadiyah Krendetan. (2) Mengetahui kemampuan menyelesaikan masalah siswa pada materi nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan (DUPAN) dadu papan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah siswa kelas III MI Muhammadiyah Krendetan. (3) Untuk mengetahui rasa percaya diri siswa pada materi nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan media (DUPAN) dadu papan untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas III MI Muhammadiyah Krendetan. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya suatu tindakan. Tindakan ini tidak hanya dilakukan sekali. Akan tetapi tindakan ini dilakukan berulang-ulang sampai tujuan penelitian tindakan kelas ini tercapai. Dalam tindakan ini menggunakan teknik instrumen yaitu: 1. Wawancara (*interview*), 2. Pengamatan (*Observasi*), 3. Tes, dan 4. Dokumentasi. Adapun penelitian tindakan kelas terdiri dari lima rangkaian, adapun kegiatannya yaitu: 1. Perencanaan (*planning*), 2. Tindakan (*action*), 3. Pengamatan (*observation*), dan 4. Refleksi (*refleksion*). Hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Hasil penerapan dari keterlaksanaan media dadu papan pada pra siklus memperoleh persentase 53,78%, siklus I memperoleh rata-rata 64,5%, sedangkan siklus II memperoleh rata-rata persentase 84,4% sehingga dikategori cukup baik. (2) Hasil dari kemampuan menyelesaikan masalah pada pra siklus memperoleh persentase 53,10%, siklus I memperoleh rata-rata 66,7%, sedangkan siklus II memperoleh rata-rata 84,1%. (3) Rasa percaya diri siswa dapat meningkat dari pra siklus 31,5%, siklus I 39,2%, siklus II 64,7% sehingga dikategori baik. Sehingga penerapan media dadu papan dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah dan rasa percaya diri siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Penerapan Dadu Papan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah dan Rasa Percaya Diri

Abstract: This study aims to (1) Apply the implementation of student board dice media to material on Pancasila values by using (DUPAN) board dice to improve the implementation of board dice media for class III students at MI Muhammadiyah Krendetan. (2) Knowing the ability to solve students' problems on Pancasila values material by using (DUPAN) board dice to improve the problem

solving abilities of class III MI Muhammadiyah Krendetan students. (3) To find out students' self-confidence in the material on Pancasila values by using board dice media (DUPAN) to increase the self-confidence of class III MI Muhammadiyah Krendetan students. The method of this research is classroom action research. Classroom action research is characterized by an action. This action is not only done once. However, this action is carried out repeatedly until the purpose of this classroom action research is achieved. In this action using instrument techniques, namely: 1. Interview, 2. Observation, 3. Test, and 4. Documentation. The classroom action research consists of five series, while the activities are: 1. Planning (planning), 2. Action (action), 3. Observation (observation), and 4. Reflection (reflection). The results of this study can be explained as follows: (1) The results of implementing board dice media in the pre-cycle obtained a percentage of 53.78%, cycle I obtained an average of 64.5%, while cycle II obtained an average percentage of 84.4 % so it is categorized as quite good. (2) The results of the ability to solve problems in the pre-cycle obtained a percentage of 53.10%, cycle I obtained an average of 66.7%, while cycle II obtained an average of 84.1%. (3) Students' self-confidence can increase from pre-cycle 31.5%, cycle I 39.2%, cycle II 64.7% so that it is categorized as good. So that the application of board dice media can be an alternative in increasing problem-solving abilities and self-confidence of students in elementary schools.

Keywords: *Application of Board Dice, Ability to Solve Problems and Self-Confidence*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi adanya interaksi antara siswa dengan guru. Melalui mata pelajaran Pkn di sekolah dasar, para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang kemampuan menyelesaikan masalah, rasa percaya diri dan nilai pancasila. Pkn diberikan kepada siswa untuk mengetahui nilai-nilai pancasila pada kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pkn ini bertujuan agar siswa mampu berfikir kritis, rasional, dan kreatif. Selain itu Pkn juga bertujuan agar siswa nantinya siswa mampu berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. Dalam hal ini Pkn tidak terlepas dari ruang lingkup yang membahas tentang kesatuan bangsa, norma, hak asasi manusia, dll.

Hasil wawancara pada guru kelas III MI Muhammadiyah Krendetan pada tanggal 4 November 2022, ternyata proses belajar mengajar yang ada di sana hanya menggunakan media papan tulis dan buku saja. Padahal pembelajaran untuk tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang

menarik agar siswa lebih memahami pada saat proses belajar mengajar. Karena pada usia sekolah dasar siswa senang dengan hal-hal yang menarik termasuk media pembelajaran yang menarik bagi mereka. Penggunaan media pembelajaran yang masih sangat minim ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya kesadaran guru untuk menggunakan media pembelajaran kreatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Pada kemampuan menyelesaikan masalah siswa juga masih kesulitan dalam pembelajaran. Rendahnya kemampuan menyelesaikan masalah adalah siswa dikarenakan beberapa hal. Pertama, metode pembelajaran guru yang digunakan oleh guru masih ceramah. Kedua, dikarenakan oleh siswa yang kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi. Sehingga mata pelajaran Pkn pada materi nilai-nilai Pancasila membosankan dan kurang diminati oleh sebagian besar siswa.

Adapun rasa percaya diri siswa juga masih rendah dalam pembelajaran. Rendahnya rasa percaya diri siswa adalah dikarenakan siswa ragu-ragu untuk menjawab pertanyaan dari guru, tidak banyak dalam proses pembelajaran, dan menoleh keteman saat diminta mengerjakan tugas didepan papan tulis.

Karena itu yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini juga kurangnya sarana dan prasarana yang memadai dalam hal pengadaan media juga menjadi kendala yang menyebabkan minimnya penggunaan media. Proses pembelajaran yang digunakan oleh guru umumnya belum memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah dan rasa percaya diri siswa. Dimana guru menyampaikan materi dengan cara memberikan suatu materi dan memberikan soal latihan sehingga yang dikenal siswa cenderung terpaku pada penjelasan guru sehingga memberikan kebosanan.

Menurut Navisah dan Suyadi (2021:362), dadu adalah dadu biasanya dibuat dari kayu, tulang atau lainnya. Cara bermainnya sangat mudah yaitu cukup dengan melemparnya dan ketika dadu jatuh dan berhenti maka nilai yang keluar pada bagian atas dadu itulah yang diambil sebagai acuan. Menurut andriyani dkk (2013:4), dadu adalah kubus yang terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik yang setiap sisinya diatur sedemikian rupa sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Permainan papan merupakan sesuatu yang menarik bagi anak, bermain termasuk aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak akan tetapi kita tidak mungkin membiarkan anak-anak tenggelam dalam permainan sepanjang waktu tanpa adanya unsur pendidikan di dalamnya kita harus memikirkan cara agar anak dapat terus bermain tapi mereka juga mendapat pelajaran dari permainan tersebut. Jenis permainan dalam bentuk papan yang memungkinkan untuk di jadikan sebagai media dalam meningkatkan motivasi belajar murid yaitu DUPAN (Dadu Papan). Media ini dapat dibuat sendiri oleh guru dengan menyusun tujuan dan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Selain itu, untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, guru membuat kartu pertanyaan yang memuat pertanyaan.

Menurut Layali (2020:138), kemampuan menyelesaikan masalah merupakan proses mental tingkat tinggi dan memerlukan proses berpikir yang lebih kompleks. Dimana belajar dengan menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran, akan memungkinkan siswa berpikir lebih kritis dalam menyelidiki masalah, sehingga menjadi siswa lebih baik dalam menanggapi dan menyelesaikan suatu masalah. Menurut Polya (dalam Wulansari 2023:3763), kemampuan menyelesaikan masalah merupakan usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan dalam rangka mencapai tujuan yang ingin segera dicapai. Siswa menggunakan proses berpikirnya dalam memecahkan masalah melalui pengumpulan fakta, analisis informasi, menyusun berbagai alternatif pemecahan, dan milih pemecahan masalah yang paling efektif. Menurut Andayani&Lathifa (dalam Negara,dkk 2021:84), kemampuan menyelesaikan masalah adalah potensi yang dimiliki seseorang atau siswa dalam menyelesaikan soal cerita, menyelesaikan soal yang tidak rutin dan berbeda, serta mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari untuk menemukan solusi atau memecahkan persoalan yang terdapat pada materi. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyelesaikan masalah adalah upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan hasil belajar, dengan memahami unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh. Dalam menyelesaikan masalah juga memerlukan kesiapan, kreatifitas, pengetahuan, dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Eka, dkk (2021:82), percaya diri yaitu suatu sikap yang dapat mendorong dirinya untuk mempercayai *skill* atau kemampuan yang dimiliki dan juga merupakan bentuk keyakinan atas sesuatu yang dilakukan oleh dirinya dalam melakukan atau menghadapi sesuatu. Menurut Asiyah,dkk (2019:218), percaya diri dalam setiap kegiatan yang akan kita lakukan sepanjang hari merupakan sebuah kewajiban. Jika setiap orang tidak memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan sesuatu, tertentu saja hasil yang akan diharapkan menjadi tidak sesuai dengan yang direncanakan. Menurut Ahmad, dkk (2019:4), percaya diri dalam setiap orang merupakan hal yang penting yang perlu kita miliki, rendahnya percaya diri dapat membuat dampak yang besar dalam keaktivitas kita terhambat. Rasa percaya diri terbentuk oleh proses sosialisasi yang telah dijalani selama perjalanan hidupnya. Di dalam sebuah keluarga seorang anak bisa memperoleh pendidikan yang akan bermanfaat kehidupannya di masa depan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri merupakan sebuah kekuatan atau kemampuan yang tumbuh dalam diri seseorang terhadap dirinya sendiri. jika dikaitkan kepada siswa, maka rasa percaya diri bermakna rasa yang tumbuh dalam diri siswa seberapa besar kepercayaan atau keyakinan pada dirinya sendiri atau kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan sesuatu dalam proses belajar. Tanpa hadirnya kepercayaan diri proses belajar akan terlihat kaku, siswa hanya duduk, diam dan mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya, takut untuk berkembang dan berpendapat.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. PTK yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat guru mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Aqib,2021:3). PTK merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektifitas yang tinggi (Ramadhan&Nadhira,2022:123). Penelitian ini dilaksanakan di MI Muhammadiyah Krendetan. Menurut Wahyuni (2022:57-58), penelitian tindakan kelas adalah masalah yang harus dipecahkan berasal dari persoalan praktek pembelajaran di kelas atau dari permasalahan praktik faktual. Model penelitian tindakan kelas ini merujuk pada model Kemmis dan MC Taggart yang menguraikan bahwa tindakan yang digambarkan sebagai suatu proses yang dinamai dari aspek perencanaan, tindakan (pelaksanaan), observasi (pengamatan), refleksi.

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Menurut Elan, (dalam Buana, 2020:135-145) wawancara atau *interview* adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan, baik secara langsung atau melalui media tertentu. Bahasa lisan wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan tanya jawab antara pewawancara dan narasumber. Menurut Elen, (2022:93) observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap peristiwa yang terjadi dan mencatat dengan instrument observasi hal-hal yang akan diamati atau dipelajari. Tes merupakan respon peserta terhadap sejumlah pertanyaan atau pernyataan menggambarkan kemampuan peserta tes dalam bidang tertentu. Tes lebih cocok digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa. Dokumentasi merupakan mengumpulkan hasil kejadian yang sudah dilakukan. Dokumentasi bisa berbentuk gambar dan tulisan.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kisi-kisi wawancara, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, indikator hasil pengamatan rasa percaya diri, dan kisi-kisi soal tes. Teknik analisis data data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui presentasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran (Aqib, 2021:86). Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* berupa soal tes tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan tiga hal sebagai berikut. Pertama, penerapan media dadu papan. Kedua kemampuan menyelesaikan masalah. Ketiga, rasa percaya diri siswa.

1. Pra Siklus

Tabel 1. Hasil Penerapan Media Dadu Papan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah Dan Rasa Percaya Diri Pra Siklus

Jumlah Siswa	Indikator	Hasil Nilai Penerapan Media Dadu Papan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah Dan Rasa Percaya Diri	
		Rata-Rata	Persentase
19	Penerapan Media Dadu Papan	53,78	53,78%
	Kemampuan Menyelesaikan Masalah	53,10	53,10%
	Rasa Percaya Diri	31,5	31,5%

Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa menunjukkan penerapan media dadu papan pada pra siklus rata-rata dengan nilai 53,78 persentase 53,78%, kemudian kemampuan menyelesaikan masalah pada pra siklus rata-rata dengan nilai 53,10 memperoleh persentase 53,10% dan rasa percaya diri dengan nilai 31,5 persentase 31,5% dengan kategori sangat kurang.

2. Siklus I

Tabel 2. Hasil Tes Penerapan Media Dadu Papan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah Dan Rasa Percaya Diri Siklus I

Jumlah Siswa	Indikator	Hasil Nilai Penerapan Media Dadu Papan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah Dan Rasa Percaya Diri			Persentase
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata	
19	Penerapan Media Dadu Papan	52,89	69,73	64,5	64,5%
	Kemampuan Menyelesaikan Masalah	57,8	69,0	66,7	66,7%
	Rasa Percaya Diri	32,9	41,7	39,2	39,2%

Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan media dadu papan siswa mencapai rata-rata 64,5 atau dengan persentase 64,5%. Kemudian kemampuan menyelesaikan masalah siswa mencapai nilai rata-rata 66,7 atau dengan persentase 66,7%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa belum mampu menyelesaikan masalah dengan baik. Oleh sebab itu

penerapan media dadu papan, kemampuan menyelesaikan masalah dan rasa percaya diri siswa perlu ditingkatkan lagi. Pada tahap rasa percaya diri siklus I, siswa masih ada beberapa yang masih kurang rasa percaya diri, untuk itu peneliti melakukan perbaikan pada pertemuan selanjutnya. Pada nilai rata-rata rasa percaya diri siswa siklus I mencapai 39,2 atau dengan persentase 39,2%. Hasil tersebut termasuk kategori cukup baik. Meskipun hasil ini mengalami peningkatan dari hasil siklus I pertemuan pertama dan kedua, tetapi masih perlu adanya perbaikan agar memenuhi target keberhasilan.

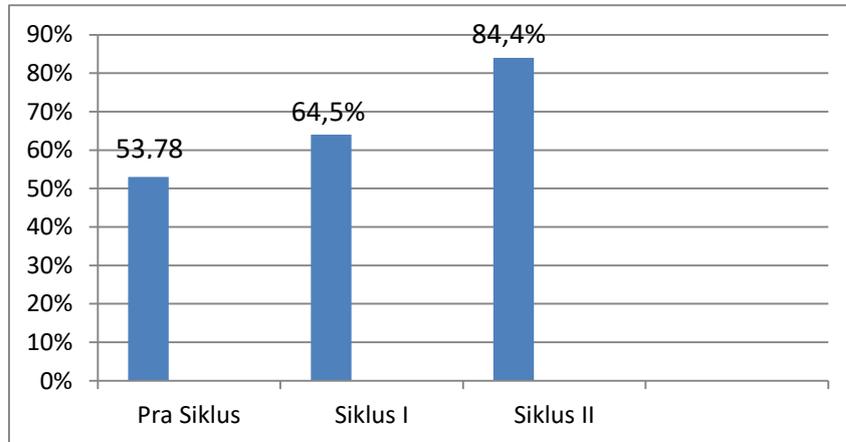
3. Siklus II

Tabel 3. Hasil Tes Penerapan Media Dadu Papan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah Dan Rasa Percaya Diri Siklus II

Jumlah Siswa	Indikator	Hasil Nilai Penerapan Media Dadu Papan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah Dan Rasa Percaya Diri			Persentase
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata	
19	Penerapan Media Dadu Papan	75,52	85	84,4	84,4%
	Kemampuan Menyelesaikan Masalah	75	84,9	84,1	84,1%
	Rasa Percaya Diri	60,0	63,1	64,7	64,7%

Pada penerapan media dadu papan dengan nilai rata-rata 84,4 atau persentase 84,4%. Kemudian kemampuan menyelesaikan masalah dengan nilai rata-rata 84,1 atau persentase 84,1% dan rasa percaya diri dengan nilai rata-rata 64,7 atau dengan persentase 64,7%. Berdasarkan hasil pengamatan siklus II peneliti memutuskan untuk tidak melaksanakan ke siklus III, karena kemampuan menyelesaikan masalah dan rasa percaya diri siswa sudah terlihat sangat baik.

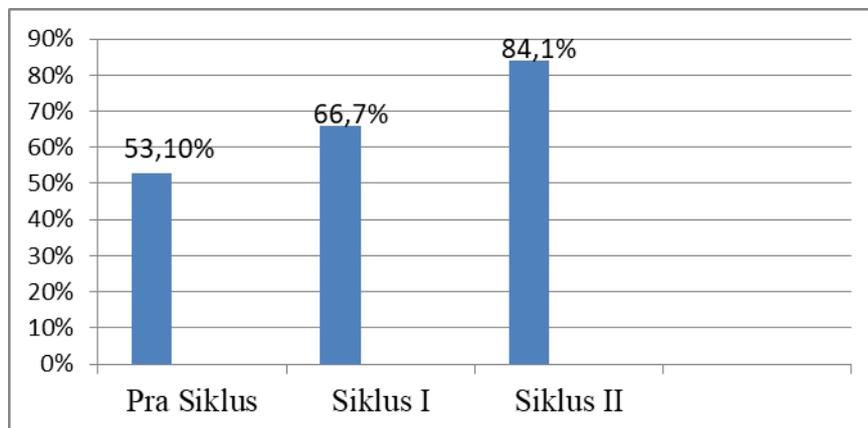
1. Penerapan Media Dadu Papan



Gambar 1. Penerapan Media Dadu Papan

Penerapan keterlaksanaan media dadu papan siswa kelas III MI Muhammadiyah Krendetan pada materi nilai-nilai Pancasila. Rata-rata hasil penerapan media dadu papan mengalami peningkatan dari siklus ke siklus menguatkan hal tersebut. Pada pra siklus persentase 53,78%, selanjutnya siklus I persentase 64,5%. Pada siklus I pada pertemuan pertama penerapan media dadu papan dari seluruh siswa terdapat nilai persentase 52,89%. Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua penerapan keterlaksanaan media dadu papan dari seluruh siswa terdapat persentase 69,73%. Pada siklus II pertemuan pertama memperoleh ketuntasan sebesar persentase 75,52%. Pada pertemuan kedua memperoleh persentase 85%. Jadi hasil persentase yang diperoleh pada siklus II sebesar 84,4%. Sehingga penerapan keterlaksanaan media dadu papan siswa dikategorikan sangat baik. Peningkatan penerapan keterlaksanaan media dadu papan dari siklus I ke siklus II sebanyak 19,9%.

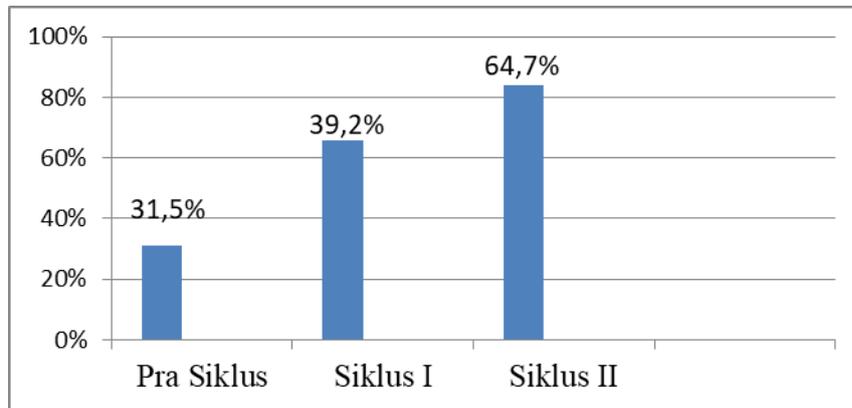
2. Kemampuan Menyelesaikan Masalah



Gambar 2. Kemampuan Menyelesaikan Masalah

Kemampuan menyelesaikan masalah siswa kelas III MI Muhammadiyah Krendetan pada materi nilai-nilai Pancasila. Rata-rata hasil tes kemampuan menyelesaikan masalah mengalami peningkatan dari siklus ke siklus menguatkan hal tersebut. Pada pra siklus persentase 53,10%, selanjutnya siklus I persentase 66,7%. Pada siklus I pada pertemuan pertama kemampuan menyelesaikan masalah dari seluruh siswa terdapat nilai persentase 57,8%. Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua kemampuan menyelesaikan masalah dari seluruh siswa terdapat persentase 69,0%. Pada siklus II pertemuan pertama memperoleh ketuntasan sebesar persentase 75%. Pada pertemuan kedua memperoleh persentase 84,9%. Jadi hasil persentase yang diperoleh pada siklus II sebesar 84,1%. Sehingga kemampuan menyelesaikan masalah siswa dikategorikan sangat baik. Peningkatan nilai tes dari siklus I ke siklus II sebanyak 17,4%.

3. Rasa Percaya Diri



Gambar 3. Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri siswa kelas III MI Muhammadiyah Krendetan pada materi nilai-nilai Pancasila. presentase rasa percaya diri mengalami peningkatan dari siklus ke siklus menguatkan hal tersebut. Pada pra siklus mendapatkan persentase 31,5%, siklus I dengan persentase 39,2%. Pada siklus I pada pertemuan pertama rasa percaya diri dari seluruh siswa persentase 32,9%. Selanjutnya pada siklus I pertemuan kedua rasa percaya diri dari seluruh siswa 41,7%. Pada siklus II pertemuan pertama memperoleh persentase 60,0%. Pada pertemuan kedua memperoleh 63,1%. Jadi hasil persentase yang diperoleh pada siklus II sebesar 64,7%. Sehingga rasa percaya diri siswa dikategorikan cukup baik. Peningkatan ketuntasan dari siklus I ke siklus II sebanyak 25,5%.

PENUTUP

Hasil dari penelitian yang sudah dilaksanakan dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya untuk penerapan dari keterlaksanaan media dadu papan pada materi nilai-nilai Pancasila dengan media dadu papan kelas III MI Muhammadiyah Krendetan dapat dilakukan. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian media dadu papan materi nilai-nilai Pancasila yang diterapkan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil pra siklus mendapat persentase 53,78%, siklus I mendapat persentase 64,5% dan siklus II mendapat persentase 84,4%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penerapan dari keterlaksanaan media dadu papan setiap siklusnya.
2. Upaya untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah pada materi nilai-nilai Pancasila dengan media dadu papan kelas III MI Muhammadiyah Krendetan dapat dilakukan. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian media dadu papan materi nilai-nilai Pancasila yang diterapkan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil pra siklus mendapat persentase 53,10%, siklus I mendapat persentase 66,7% dan siklus II mendapat persentase 84,1%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penerapan media dadu papan kemampuan menyelesaikan masalah setiap siklusnya.
3. Upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri pada materi nilai-nilai Pancasila dengan media dadu papan kelas III MI Muhammadiyah Krendetan dapat dilakukan. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian media dadu papan materi nilai-nilai Pancasila yang diterapkan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil pra siklus 31,5% siklus I mendapat persentase 39,2% dan siklus II mendapatkan persentase 64,7%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penerapan media dadu papan rasa percaya diri setiap siklusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. S. U., Sumarwiyah2., Ika. A. P. 2019. *Peningkatan Sikap Percaya Diri Siswa melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media KArtu Kelas IV SD 2 Bakalan Krapyak*. 2(1). Hal. 4. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/download/2942/1981>. Diunduh pada 9 September 2022
- Andayani&Lathifa (dalam H. S. Negara., F. Nurlova., A. U. Hidayati. 2021. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. 8(1). Hal. 84. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/9648/4878>. Diunduh 3 Desember 2022
- Andriyani,P.W., Raga, G., & Suartama, I. K.(2013). *Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Di TK Widya Suta Kerti Sulayah*. 3(1). Hal. 1-11. Diunduh pada 3 Desember 2022

- Eka. P., M. Ujang. J., Ikman. N. R. 2021. *Peran GURU Dalam Menanamkan Karakter Percaya Diri Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Daring*. 10(1). Hal. 82. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i1.8076>
<https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>. Diunduh pada 9 September 2022
- Asiyah., Ahmad. W., Raden. G. T. K. 2019. *Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Motivasi Berprestasi Siswa pada Mata Pelajaran IPA*. 9(3). Hal. 218. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/download/2386/1270/>. Diunduh pada 9 September 2022
- N. K. Layali., dan Masri. 2020. *Kemampuan pemecahan Masalah Matematis Melalui Model Treffinger Di SMA*. 05(02). Hal.138. <https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/download/11228/575>. Diunduh 3 Desember 2022
- Navisah, M., dan Suyadi. 2021. *Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kongnitif Anak Usia Dini*. 10(2). Hal. 362. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/viewFile/8905/pdf>. Diunduh 3 Desember 2022
- Polya (dalam A. Wulansari., dan H. Pujiastuti. 2023. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Ditinjau Dari Minat Belajar*. 7(2). Hal. 3763. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6277/5233>. Diunduh pada 12 Mei 2023