

**EKSPLORASI TERHADAP PEMAHAMAN, KEAKTIFAN, DAN PRESTASI  
BELAJAR IPAS MATERI PENGECEKAN KEASLIAN UANG  
MENGUNAKAN MEDIA DADU ADIKSIMBA PADA  
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Salma Pratiwi Agustin<sup>1</sup>, Eko Kuntarto<sup>2</sup>, Issaura Sherly Pamela<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : <sup>1</sup>[agustintiwii006@gmail.com](mailto:agustintiwii006@gmail.com), <sup>2</sup>[2ekokuntarto28@unja.ac.id](mailto:2ekokuntarto28@unja.ac.id),  
<sup>3</sup>[issaurasherly@unja.ac.id](mailto:issaurasherly@unja.ac.id)

**ABSTRACT**

*The fundamental issue in every learning implementation, including science and science learning, is how teachers can manage learning so that students understand, are active, and ultimately obtain satisfactory learning results. Interesting and relevant learning materials are needed, as well as learning methods that can help students understand complex concepts in an easier and more enjoyable way. One of the media that can be used is ADIKSIMBA dice, a learning aid designed to make the teaching and learning process more interactive and fun. ADIKSIMBA is an acronym for a scientific concept which consists of the question words "what, where, when, who, why, and how". This research uses a qualitative approach, with an exploratory type of research. This research collects data in the form of information gathered from words obtained through interviews with sources and observations. Data comes from information provided by respondents and researchers' notes obtained during observation. The results of the research show that the use of ADIKSIMBA dice media in learning science and technology, the material for checking the authenticity of money, has a positive impact on the understanding, activeness and learning achievement of class IV students. Apart from that, student learning achievement also increases through regular evaluations and collaboration with parents. Teachers actively monitor student learning progress and provide targeted guidance, while collaboration with parents helps create a supportive learning environment both at home and at school. The results of this research indicate that the use of interactive learning media such as ADIKSIMBA dice can be a model for improving the quality of learning in elementary schools.*

**Keywords:** Exploration, Understanding, Activeness, Learning Achievement, IPAS, ADIKSIMBA

**ABSTRAK**

Persoalan mendasar dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, termasuk pembelajaran IPAS adalah bagaimana guru dapat mengelola pembelajaran yang membuat siswa paham, aktif, dan pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Diperlukan materi pembelajaran yang menarik dan relevan, serta

metode pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dadu ADIKSIMBA, sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. ADIKSIMBA merupakan akronim dari konsep saintifik yang terdiri atas kata tanya "**apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana**". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian eksploratif. Penelitian ini mengumpulkan data berupa informasi yang terhimpun dari kata-kata yang diperoleh melalui wawancara dengan narasumber dan observasi. Data bersumber dari informasi yang diberikan oleh responden dan catatan peneliti yang diperoleh pada saat observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penggunaan media dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang memberikan dampak positif terhadap pemahaman, keaktifan, dan prestasi belajar siswa kelas IV. Selain itu, prestasi belajar siswa juga meningkat melalui evaluasi yang rutin dan kolaborasi dengan orang tua. Guru secara aktif memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan bimbingan yang tepat sasaran, sementara kolaborasi dengan orang tua membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung baik di rumah maupun di sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti dadu ADIKSIMBA dapat menjadi model untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Ekplorasi, Pemahaman, Keaktifan, Prestasi Belajar, IPAS, ADIKSIMBA

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan siswa tentang dunia di sekitar mereka. Akan tetapi persoalan mendasar dalam setiap pelaksanaan pembelajaran, termasuk pembelajaran IPAS adalah bagaimana guru dapat mengelola pembelajaran yang membuat siswa paham, aktif, dan pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang

memuaskan. Diperlukan materi pembelajaran yang menarik dan relevan, serta metode pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Prihatini & Wathon, 2021).

Materi yang penting namun sering dianggap sulit oleh siswa SD kelas rendah dan permulaan kelas tinggi (kelas IV) adalah pengecekan keaslian uang. Materi pengecekan keaslian uang merupakan topik yang

relevan dalam kehidupan sehari-hari, dan penting untuk diajarkan sejak dini. Pemahaman siswa tentang materi tersebut dapat membantu mereka menghindari penipuan uang palsu di masa depan. Namun, pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks acapkali tidak cukup untuk menjelaskan konsep tersebut dengan baik kepada para. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dadu ADIKSIMBA, sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. ADIKSIMBA merupakan akronim dari konsep saintifik yang terdiri atas kata tanya "***apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana***". Konsep saintifik tersebut dirancang untuk mengarahkan siswa pada pembelajaran yang aktif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan melalui kegiatan menanya. Dengan saling menanya, pembelajaran akan diwarnai kegiatan interaktif yang

menyenangkan.

Dadu ADIKSIMBA memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan dan aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Misalnya, media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPAS, terutama dalam konteks materi pengecekan keaslian uang, adalah dadu ADIKSIMBA. Dadu ini dapat digunakan untuk mendeteksi informasi dengan mengajukan pertanyaan yang mengikuti pola "apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana". Strategi ini, diharapkan memicu partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, sambil meningkatkan pencapaian akademisnya. Pemahaman yang baik terhadap materi tersebut tidak hanya membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS, tetapi juga membangun kesadaran terhadap keaslian mata uang.

Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan, strategi tersebut akan disesuaikan dengan kondisi lingkungan tempat peserta didik berada. Menurut Suwantari (2022) dalam

pembelajaran IPAS, pengalaman belajar yang signifikan menjadi penting karena memungkinkan anak-anak untuk aktif mencari, mencoba, menemukan, dan mengalami sendiri materi pelajaran yang relevan dan esensial dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi awal di SDN 17/I Rantau Puri menunjukkan fakta bahwa: (1) pemahaman siswa terhadap materi pengecekan keaslian uang masih rendah; (2) banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ciri-ciri uang asli dan palsu; (3) keaktifan siswa selama proses pembelajaran IPAS rendah, ditandai dengan rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan kegiatan tanya jawab; (4) prestasi belajar siswa pada materi ini juga menunjukkan hasil yang belum memuaskan, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar yang ditetapkan, dan (5) guru masih menggunakan metode konvensional, yakni ceramah, yang membuat siswa tampak jenuh bosan, dan kurang bersemangat. Hal tersebut merupakan masalah yang diidentifikasi melalui observasi awal. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran

yang lebih interaktif dan menarik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Agustin, Sumardi, dan Hamdu (2021) menemukan bukti, bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian Hakim & Windayana (2016), menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Sementara penelitian Fauziyah et al. (2024), menemukan bahwa penggunaan media yang melibatkan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi informasi, yang selanjutnya membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik.

Hasil-hasil penelitian tersebut diperkuat oleh hasil penelitian yang lebih baru. Sebuah penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmu Pendidikan (2023) menyatakan, dengan menggunakan media seperti video animasi, permainan edukatif,

dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Sementara sebuah studi yang diterbitkan dalam Jurnal Basicedu (2023), menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Yang terakhir adalah penelitian oleh Islam et al. (2014). Dalam studi eksperimental ini ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif yang menggabungkan materi visual dengan instruksi verbal secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru.

Dalam konteks pendidikan dasar, keaktifan siswa selama proses pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan. Keaktifan siswa tidak hanya mencakup partisipasi fisik dalam kegiatan kelas, tetapi juga keterlibatan kognitif dan emosional mereka. Media pembelajaran yang dapat merangsang semua aspek ini diharapkan dapat menghasilkan peningkatan pemahaman dan prestasi belajar yang signifikan

(Nababan et al., 2023). Guru harus berani mencoba metodologi baru, termasuk menggunakan media pembelajaran yang berbeda dari biasanya.

Adapun referensi yang khusus membahas penggunaan media dadu yang dapat dijadikan acuan penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, artikel "Pembelajaran Kreatif 'Adiksimba' dan 'Buku Besar' Guru di Jambi". Artikel ini membahas implementasi permainan dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran di SDN 47 Kota Jambi. Dalam artikel tersebut diceritakan, para siswa diajak mengamati alat pernapasan ikan secara langsung, kemudian menggunakan dadu pertanyaan ADIKSIMBA untuk mengidentifikasi informasi terkait pertanyaan seperti **"apa"**, **"di mana"**, **"kapan"**, **"siapa"**, **"mengapa"**, dan **"bagaimana"**. Dadu digulirkan oleh tiap siswa, lalu muncul muka dadu yang berisi kata tanya. Siswa yang melempar dadu tersebut, kemudian membuat dan mengajukan pertanyaan berdasarkan kata tanya yang muncul. Kedua, sebuah video yang tersebar bebas di media massa yang mencunjustkan penggunaan media dadu sebagai cara untuk memotivasi siswa dalam

membuat kalimat tanya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Video tersebut berjudul "Pembelajaran Menulis Kalimat Tanya dengan Media Dadu": Meskipun tidak secara spesifik menyebut ADIKSIMBA, namun konsep yang digunakan serupa dengan penggunaan dadu ADIKSIMBA.

Selanjutnya adalah artikel "Dadu Kata Tanya Berdeferensiasi": Artikel ini membahas penggunaan dadu yang berisi kata tanya "Apa", "Di mana", "Kapan", "Siapa", "Mengapa", dan "Bagaimana" (disingkat Adik Simba) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dadu ini digunakan untuk membantu siswa membentuk kalimat tanya sesuai dengan kata yang muncul. Artikel tersebut dimuat dalam salah satu dokumen Rencana Pembelajaran Siswa.

Meskipun referensi yang secara spesifik membahas "dadu Adik Simba" terbatas, beberapa sumber di atas menunjukkan penggunaan media pembelajaran serupa yang melibatkan dadu dengan kata tanya untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa di sekolah dasar. Namun justru keterbatasan referensi yang membahas penggunaan media

pembelajaran dadu ADIKSIMBA semakin menguatkan tekad peneliti untuk menelitinya. Selain dilatarbelakangi oleh teori, penggunaan dadu ADIKSIMBA merupakan pilihan yang baik bagi guru karena harganya yang murah, guru dapat membuatnya sendiri, dan para siswa umumnya telah familiar dengan permainan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemahaman, keaktifan, dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS pada materi pengecekan keaslian uang dapat ditingkatkan melalui penggunaan media dadu ADIKSIMBA. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui kendala-kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaan media ini, serta bagaimana persepsi siswa terhadap efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di SD. Dengan mengeksplorasi penggunaan media dadu ADIKSIMBA, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa, tetapi juga untuk menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, baik dari aspek apa yang terjadi dan apa yang menurut teori seharusnya terjadi, maka diterapkan penelitian mengenai “*Eksplorasi terhadap Pemahaman, Keaktifan, dan Prestasi Belajar IPAS Materi Pengecekan Keaslian Uang Menggunakan Media Dadu ADIKSIMBA Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian eksploratif. Penelitian eksploratif merupakan metode dengan mengamati objek penelitian secara langsung yang akan digunakan untuk mengeksplorasi hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu (Sopandi & Herwanto, 2020). Penelitian ini mengumpulkan data berupa informasi yang terhimpun dari kata-kata yang diperoleh melalui wawancara dengan narasumber dan observasi. Data bersumber dari informasi yang diberikan oleh responden dan catatan peneliti yang diperoleh pada saat observasi.

Responden dalam penelitian ini adalah siswa dan guru di SDN 17/I Rantau Puri.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara sebagai teknik untuk mengumpulkan data. Peneliti menggunakan uji triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan berbagai cara berbeda dalam mengumpulkan data serta triangulasi sumber dengan 2 sumber yang berbeda. Ada dua teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis tematik dan analisis interaktif. Keduanya dipandang relevan karena karena data yang diperoleh bersifat deskriptif dan terdiri dari kata-kata yang diperoleh melalui wawancara dengan narasumber serta hasil observasi pelaksanaan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti mengikuti langkah-langkah prosedur penelitian, termasuk tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil observasi di kelas IV SDN 17/I Rantau Puri menunjukkan bahwa penggunaan media dadu ADIKSIMBA

sangat efektif dalam membantu siswa mengenali berbagai karakteristik uang asli. Melalui penggunaan media ini, siswa menjadi lebih akrab dengan fitur-fitur penting seperti watermark, benang pengaman, hologram, dan mikro teks. Sejalan dengan penelitian Mahardika, Zulfikar, dan Bustami (2024) menyampaikan ada beberapa fitur keamanan pengecekan uang seperti watermark, benang pengaman, tinta berubah warna, serta elemen lainnya yang sulit dipalsukan. Pengenalan terhadap ciri-ciri ini merupakan fondasi penting bagi siswa dalam memahami cara pengecekan keaslian uang secara lebih mendalam.

**Tabel 1 Eksplorasi Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPAS Materi Pengecekan Keaslian Uang Menggunakan Media Dadu ADIKSIMBA**

No	Aspek	Indikator	Keterangan	Hasil Penelitian
1	Materi Pengecekan Keaslian uang	Pengenalan Karakteristik uang	Lebih dari 80% siswa mengenali berbagai karakteristik uang dengan baik	SB
		Pemahaman tanda keaslian	Lebih dari 80% siswa memahami tanda keaslian uang meningkat	SB
		Penerapan Pengetahuan dalam konteks nyata	70-80% siswa mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari	CB
		keaktifan dan prestasi belajar	Lebih dari 80% siswa aktif dan prestasi belajar meningkat	SB

		Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran	Lebih dari 80% siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sangat tinggi	SB
2	Indikator IPAS	Penggunaan kalimat efektif	70-80% siswa menggunakan Kalimat efektif dalam menjelaskan materi	CB
		Mengetahui penggunaan ADIKSI MBA	Lebih dari 80% siswa memahami cara menggunakan media dadu ADIKSIMBA	SB

**Kriteria Penilaian:**

SB: Sangat Baik, jika lebih dari 80% siswa memenuhi kriteria

CB: Cukup Baik, jika 70-80% siswa memenuhi kriteria

KB: Kurang Baik, jika 60-70% siswa memenuhi kriteria

TB: Tidak Baik, jika kurang dari 60% siswa yang memenuhi kriteria

➤ Kriteria ini dibuat sendiri berdasarkan kriteria KKM

Berdasarkan eksplorasi pemahaman, keaktifan, prestasi belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS Materi Pengecekan Keaslian Uang Menggunakan Media Dadu ADIKSIMBA Di Sekolah Dasar Kelas IV, yaitu memuat hasil wawancara dari beberapa pertanyaan yang diajukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 17/I Rantau Puri.

Pertanyaan pertama mengenai penerapan pengetahuan pada

kehidupan sehari-hari siswa kelas IV SD Negeri 17/I Rantau Puri. Aldi Mahadi menyampaikan: “Sebelumnya, saya tidak begitu yakin tentang cara memeriksa keaslian uang. Tapi sekarang, setelah menggunakan media dadu ADIKSIMBA, saya lebih tahu bagaimana cara memeriksa uang yang saya terima. Saya bahkan sudah memberitahu teman-teman saya di lingkungan untuk lebih berhati-hati saat menerima uang”.

Pertanyaan kedua mengenai keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang menggunakan media dadu ADIKSIMBA di kelas IV SDN 17/I Rantau Puri. Zahira menyampaikan: “Sejak kita mulai menggunakan media dadu ADIKSIMBA untuk belajar tentang uang asli, saya merasa lebih bersemangat dan aktif dalam kelas. Saya suka cara kita belajar sambil bermain dadu untuk memahami karakteristik uang asli. Saya dapat bertanya dan berdiskusi dengan guru dan teman-teman, yang membuat saya lebih mengerti tentang fitur-fitur keamanan uang”.

Pertanyaan ketiga mengenai prestasi belajar siswa dalam

pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang menggunakan media dadu ADIKSIMBA di kelas IV SDN 17/I Rantau Puri. Rania Sari menyampaikan: media dadu ADIKSIMBA membantu saya dalam memperoleh prestasi belajar yang lebih baik dalam pengecekan keaslian uang. Saya sekarang lebih paham tentang cara membedakan uang asli dan palsu berdasarkan gambar, warna, dan ciri khasnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa kelas IV SD Negeri 17/I Rantau Puri disimpulkan bahwa keberhasilan media dadu ADIKSIMBA dalam meningkatkan prestasi belajar siswa juga terlihat dari peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam kelas. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Peningkatan keaktifan ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar individu, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Berikut ini hasil penelitian dengan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri 17/I Rantau Puri:

1. Pada indikator pertanyaan pemahaman materi pembelajaran guru kelas IV menyampaikan: "Saya melihat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai ciri-ciri keaslian uang setelah menggunakan media dadu ADIKSIMBA. Media ini memberikan contoh visual yang konkret dan menarik, sehingga siswa lebih mudah mengenali dan mengingat ciri-ciri uang asli seperti watermark, benang pengaman, dan mikro teks."

2. Pada indikator mengajak partisipasi siswa dihasilkan wawancara dengan guru kelas IV yang menyampaikan: "Saya selalu mengajak partisipasi siswa dengan memberikan mereka peran aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Saat menggunakan media dadu ADIKSIMBA, saya membagi mereka dalam kelompok-kelompok kecil dan meminta setiap kelompok untuk bermain dadu dan mendiskusikan hasilnya. Selain itu, saya memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk berbicara dan mengemukakan pendapat mereka di depan kelas, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi."

3. Pada indikator mengenai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV guru menyampaikan: "Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, saya selalu mencoba mencari cara yang kreatif dan menyenangkan untuk mengajar. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan media dadu ADIKSIMBA, yang membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, saya juga memberikan tantangan tambahan dan kegiatan remedial bagi siswa yang masih kesulitan memahami materi. Saya mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dengan memberikan tugas-tugas yang merangsang rasa ingin tahu mereka dan mengadakan sesi belajar tambahan di luar jam pelajaran."

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang di kelas IV SD Negeri 17/I Rantau Puri telah meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Media ini menyediakan contoh visual yang konkret, seperti watermark, benang

pengaman, dan mikro teks, yang memudahkan siswa untuk mengenali ciri-ciri uang asli. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga praktis melalui aktivitas bermain yang interaktif, sehingga mereka dapat dengan mudah mengingat dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga mencatat bahwa penggunaan media ini membantu dalam memahami berbagai gaya belajar siswa, baik yang visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan inklusif.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Siswa menunjukkan peningkatan dalam mengidentifikasi ciri-ciri keaslian uang setelah melalui serangkaian kegiatan belajar dengan media tersebut.

Keaktifan siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yang signifikan. Selama penggunaan media dadu ADIKSIMBA, siswa lebih terlibat

secara aktif dalam diskusi dan kegiatan praktikum. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Quro (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran memberikan dampak positif pada jalannya proses belajar mengajar, sehingga siswa menjadi lebih aktif, fokus belajar meningkat, dan prestasi belajar siswa pun mengalami peningkatan. Mereka tampak lebih bersemangat dan termotivasi untuk berpartisipasi, yang pada gilirannya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar.

Prestasi belajar siswa diukur melalui tes evaluasi sebelum dan sesudah penggunaan media dadu ADIKSIMBA. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, yang mengindikasikan bahwa media ini berhasil membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pengecekan keaslian uang. Peningkatan nilai ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Faradila dan Pratiwi (2024)

yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif itu penting karena dapat diintegrasikan pada materi pembelajaran sehingga meningkatkan partisipasi dan pencapaian akademiknya siswa.

Media dadu ADIKSIMBA ternyata juga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa yang cenderung visual merasa terbantu dengan visualisasi yang ditawarkan oleh media ini, sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik merasa lebih nyaman karena media ini melibatkan aktivitas fisik. Gaya belajar ini sesuai dengan pembelajaran diferensiasi untuk pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik untuk peningkatan hasil belajar, keterlibatan aktif, dan berpikir kritis (Pebriyanti, 2023). Dengan demikian, dadu ADIKSIMBA tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga dalam memenuhi kebutuhan belajar yang beragam.

Selama penelitian, observasi dilakukan untuk mengamati interaksi dan respons siswa terhadap media pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep keaslian uang, tetapi juga mampu

menerapkannya dalam situasi nyata. Mereka dapat dengan mudah mengidentifikasi uang asli dan palsu berdasarkan ciri-ciri yang telah dipelajari. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif dapat meningkatkan daya serap materi oleh siswa. Dengan demikian, siswa berperan aktif dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dengan fokus pembelajaran pada siswa sementara guru bertindak sebagai fasilitator (Suyahman, 2019).

Selain itu, wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan media dadu ADIKSIMBA memberikan dampak positif terhadap metode pengajaran. Guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan materi dan lebih efektif dalam mengelola kelas. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga pada kemampuan menciptakan suasana kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah, aman, dan dengan senang hati. Guru harus mampu merencanakan dan mengelola kelas dengan efisien dan efektif (Nurpratiwiningsih & Ervina, 2022).

Media ini juga membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak monoton, sehingga dapat mempertahankan perhatian siswa lebih lama.

Meskipun demikian, ada beberapa tantangan yang dihadapi selama penelitian ini. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dalam setiap sesi pembelajaran, sehingga tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi aktif. Tantangan lainnya adalah kebutuhan akan pelatihan tambahan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan media ini. Namun, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang lebih baik dan penyediaan waktu yang cukup untuk pelatihan guru. Selain itu, berdasarkan penelitian Faturrokhman (2024) menyampaikan bahwa adanya pertimbangan masukan dan umpan balik dari berbagai pihak, sekolah dapat menyesuaikan dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media dadu ADIKSIMBA efektif dalam

meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam materi yang memerlukan pemahaman konseptual yang kuat. Penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 17/I Rantau Puri, penggunaan media dadu ADIKSIMBA dalam pembelajaran IPAS materi pengecekan keaslian uang memberikan dampak positif terhadap pemahaman, keaktifan, dan prestasi belajar siswa kelas IV. Media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan memberikan contoh visual yang konkret dan menarik. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran melalui diskusi kelompok dan aktivitas bermain yang memotivasi mereka untuk berpartisipasi.

Selain itu, prestasi belajar siswa juga meningkat melalui evaluasi yang rutin dan kolaborasi dengan orang tua. Guru secara aktif memantau kemajuan belajar siswa dan memberikan bimbingan yang tepat sasaran, sementara kolaborasi dengan orang tua membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung baik di rumah maupun di sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti dadu ADIKSIMBA dapat menjadi model untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, S., Sumardi, S., & Hamdu, G. (2021). Kajian tentang keaktifan belajar siswa dengan media teka teki silang pada pembelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 166-176.
- Faradila, F. I., & Pratiwi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 97-104.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(4), 713-721.
- Mahardika, S. G., Zulfikar, A. L., & Bustami, A. (2024). Edukasi Mengenai Keaslian Uang Rupiah Di Kawasan Wisata Gunung Bromo. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(5: Juni), 316-319.
- Nurpratiwiningsih, L., & Ervina, D. (2022). Manajemen Pengelolaan Kelas Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 8-15.
- Pebriyanti, D. (2023). Pengaruh implementasi pembelajaran berdiferensiasi pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik tingkat sekolah dasar. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 5(01), 89-96.
- Prihatini, I., & Wathon, A. (2021). Pembelajaran Online Dan Pengetahuan Kognitif Anak. *Sistim Informasi Manajemen*, 4(1), 140-158.
- Quro, U. (2022). Pengaruh media pembelajaran audio visual animaker terhadap prestasi belajar IPA pada siswa kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1141-1149.
- Sopandi, A., & Herwanto, F. (2020). Eksplorasi dan karakterisasi morfologi tanaman kopi robusta (*Coffea robusta* L.) di dataran medium Kecamatan Lembah Masurai Kabupaten Merangin. *Jurnal Sains Agro*, 5(2).