



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 13 No. 1 Juni 2023

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAKOTA (DAKON MATEMATIKA) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Geyol Sugiyanta¹, Novy Trisnani², Yessy Santika³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar IKIP PGRI Wates^{1,2,3}

Surel: hgsanta1@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out whether the use of Dakota or Dakon Matematika learning media is effective in improving students' Mathematics learning outcomes in elementary schools, especially in learning materials for Least Common Multiple (KPK) and Greatest Common Factor (FPB). This study uses a library research methodology (library research). The study materials in this study used 8 main books, 13 main research articles and 7 previous studies, as materials or sources in this research. Analysis using description. The results of the study stated that Dakota or Dakon Matematika learning media is a visual learning media that is effective in improving student learning outcomes in elementary schools on KPK and FPB material. In addition, the use of Dakota learning media makes the learning process in class more effective, fun, and increases student activity in learning.

Keywords: Dakon Mathematics, Primary School, FPB and KPK.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Dakota atau Dakon Matematika efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar khususnya pada materi pembelajaran Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kepustakaan (library research). Bahan kajian dalam penelitian ini menggunakan 8 buku utama, 13 artikel penelitian utama dan 7 penelitian terdahulu, sebagai bahan atau sumber dalam penelitian ini. Analisis menggunakan deskripsi. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran Dakota atau Dakon Matematika merupakan media pembelajaran visual yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar pada materi KPK dan FPB. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Dakota membuat proses pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Dakon matematika, Sekolah dasar, FPB dan KPK.

Copyright (c) 2023 Geyol Sugiyanta¹, Novy Trisnani², Yessy Santika³

✉ Corresponding author :

Email : hgsanta1@gmail.com

HP : +62 813-2803-5115

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 13 May 2023, Accepted 18 June 2023, Published 20 June 2023

<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i1.42876>

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa dapat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang diselenggarakan. Semakin baik kualitas pendidikan yang tersedia, semakin cepat kemajuan yang dapat dicapai oleh bangsa tersebut. Oleh karena itu, pendidikan merupakan pondasi penting dalam kemajuan suatu bangsa. Pemerintah Indonesia selalu berupaya memperbaiki system pendidikan untuk mencapai kualitas yang baik. Upaya pemerintah tersebut antara lain melalui perubahan kurikulum. pendidikan mulai kurikulum tahun 1947, 1952, 1964, 1975, 1984,1994, 2004, 2005, 2013 (Alhamuddin, 2014) dan akhir akhir ini bergulir kurikulum merdeka belajar. Pproses pembelajaran dari perkembangan kurikulum tersebut mengarah pada proses pembelajaran yang memberikan prosi pada keterlibatan/partisipasi seluruh peserta didik. Dalam kegiatan belajar, fokus ditempatkan pada peserta didik (student centered) dan guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator untuk menciptakan suasana kelas yang interaktif. Kurikulum 2013 mendukung proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dan kemampuan mereka dalam berbagai aspek, termasuk kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotor (keterampilan).

Ketika melaksanakan pembelajaran di kelas, guru hendaknya dapat memilih model pembelajaran dan metode pembelajaran yang sesuai dan strategi yang tepat, Hal ini penting dilakukan agar situasi pembelajaran kondusif dan pencapaian tujuan pembelajaran lebih efektif. Selain itu untuk mendukung proses pembelajaran diperlukan media yang dapat menarik minat serta didik untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga memperoleh prestasi atau serta hasil

belajarn yang maksimal. Setiap materi pembelajaran memiliki tingkan kesulitan yang berbeda beda termasuk matematika. Trisnani (2022) menyatakan bahwa materi matematika dianggap sulit karena banyak penelitian yang menunjukkan kesulitan siswa dalam mempelajari subjek tersebut. Pelajaran matematika dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak (Yeni, 2015), sehingga siswa sebagai subjek matematika mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tersebut.

Karena matematika yang abstrak sedangkan siswa SD yang masih taraf berfikir kongkrit maka jika guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat. peserta didik menjadi tidak tertarik terhadap matematika. Guru yang mengajar hanya dengan ceramah tanpa menggunakan media membuat siswa menjadi bosan. Dari kondisi tersebut akan memiliki dampak hasil belajar bagi peserta didik menjadi rendah. Untuk mengatasi kesulitan pemahaman materi matematika yang abstrak diperlukan media untuk menjelaskan dan untuk mengatasi pelajaran matematika yang membosankan diperlukan penyajian materi pembelajaran yang menarik. Pembelajaran hendaknya dikemas sesuai dengan porsi usia dan tahapan berpikir peserta didik agar pembelajaran matematika menjadi efektif,

Penelitian Fauziah dan Amaliyah (2021) mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar kelas III masih mengalami kesulitan memahami materi KPK dan FPB mengakibatkan hasil belajarnya rendah. Berdasarkan hasil pengamatan mahasiswa magant III mahasiswa Program studi PGSD IKIP PGRI wates di SD Negeri Kedundang pada bulan tahun 2020 bahwa siswa mengalami kesulitan memahami masalah KPK dan FPB dan pada saat pembelajaran tersebut kurang memperhatikan. Berdasarkan

permasalahan di atas diperlukan upaya perbaikan. Menurut Hatim, dkk (2019) media permainan Dakon Matematika (Dakota) memiliki potensi untuk menanamkan pemahaman konsep materi KPK dan FPB. Senada dengan pendapat Halim dkk Pitajeng (2006) menyatakan bahwa dakota dapat digunakan untuk membantu peserta didik belajar memahami konsep bilangan prima, menentukan faktor-faktor pembagi suatu bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih. Penelitian Purwasih (2020) menemukan bahwa media Dakota memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam topik matematika materi KPK dan FPB. Sebaliknya, Savrilia et al. (2020) menyatakan bahwa media Dakota dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam topik matematika KPK dan FPB, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan.

Kata "efektivitas" memiliki arti sebagai berikut: pertama, memiliki efek atau pengaruh yang terlihat; kedua, efektif atau manjur, terutama dalam konteks obat; dan ketiga, dapat menghasilkan kesuksesan atau berhasil guna, terutama dalam konteks tindakan atau usaha. Menurut Agus (2017) Efektivitas media pembelajaran adalah alat penyampai informasi yang digunakan guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan jelas dan dimengerti dan dapat meningkatkan hasil belajar. Efektivitas media dalam penelitian ini adalah pengaruh positif suatu media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan materi ajar dan peserta didik mudah mengerti serta memahami materi

materi yang ajar, Untuk mengetahui peserta didik mengerti dan memahami materi pelajaran di tunjukkan dengan nilai tes pada materi tersebut. Munadi (2008: 7) menyatakan bahwa "media pembelajaran itu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses belajar efektif dan efisien". Pembelajaran yang perlu menggunakan media dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran matematika.

Dakota atau Dakon Matematika dapat dikategorikan dalam klasifikasi media visual, karena dalam penggunaannya hanya dapat dirasakan oleh indera penglihatannya saja (Budiman, 2016). Media dakota dalam pembelajaran matematika merupakan barang lama tetapi menjadi inovasi baru. Dikatakan barang lama karena permainan tradisional yang sudah lama digunakan oleh anak-anak di pedesaan untuk bermain. Dikatakan inovasi baru karena baru digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Menurut pendapat Pitajeng (2006) sebutan media Dakon Matematika adalah pengembangan dari teori Dakon Bilangan. Menurut Sundayana, seperti yang dikutip oleh Fendrik (2019), media dakota merupakan suatu penggabungan antara permainan tradisional dengan pembelajaran matematika yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan FPB dan KPK. Media pembelajaran dakota sendiri dianggap sangat tepat dan sesuai digunakan pada pembelajaran matematika SD khususnya materi pembelajaran KPK dan FPB. Dengan menggunakan media dakota dalam pembelajaran materi FPB dan KPK diharapkan konsep pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik dengan baik. Media pembelajaran dakota yang telah diterapkan dalam pembelajaran

memiliki banyak manfaat. Beberapa peneliti telah mengungkapkan manfaat dari penggunaan media dakota. Menurut Sundayana seperti yang dikutip oleh Fendrik (2019), Dakota merupakan suatu penggabungan antara permainan tradisional dengan pembelajaran matematika yang membantu peserta didik dalam menentukan dan menyelesaikan soal-soal materi FPB dan KPK. Selain itu, penggunaan media dakota dapat meningkatkan kreatifitas serta keaktifan peserta didik dan juga menumbuhkan minat untuk mempelajari materi KPK dan FPB (Kumullah & Mahmud, 2020).

Efektivitas media pembelajaran Dakota adalah daya guma Dakota sebagai alat bantu pembelajaran yang berupa permainan tradisional yang digunakan sebagai perantara untuk menjelaskan tentang KPK dan FPB. Hal ini membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan mudah dimengerti oleh siswa.

Belajar merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap peserta didik. Di sekolah peserta didik mengalami suatu proses kegiatan belajar, dengan mengalami proses belajar diharapkan peserta didik dapat berubah sesuai hasil apa yang di dapat dari proses belajar tersebut. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah kognitif, psikologis, dan afektif. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman selama proses belajar peserta didik. Menurut Ahmadiyahanto (2009) yang mengutip Hamalik, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang setelah mengalami proses pembelajaran. Contohnya adalah dari tidak mengetahui menjadi mengetahui atau dari tidak memahami menjadi memahami suatu materi. Menurut Nabillah (2019) yang mengutip Slameto, terdapat dua faktor yang

memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kondisi kesehatan, minat, bakat, dan motivasi siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Prayitno (2018), hasil belajar matematika merujuk pada kemampuan atau pengetahuan peserta didik yang diperoleh melalui proses belajar matematika selama periode tertentu, yang berdampak pada kemampuan daya pikir, nalar, berpikir logis, dan sistematis. Hasil belajar matematika juga dapat diukur melalui nilai hasil tes sebagai hasil interaksi edukatif. Dalam pembelajaran matematika, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku peserta didik yang terjadi melalui pengalaman belajar dan mencakup tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif terkait dengan proses berpikir yang diperoleh melalui evaluasi dan menekankan pada pengembangan bidang intelektual, termasuk kemampuan otak dalam menguasai pengetahuan matematika.

Hasil belajar aspek afektif dari pembelajaran matematika berkaitan erat dengan nilai atau sikap yang diperoleh dari sikap peserta didik selama proses pembelajaran matematika. Tentunya, aspek afektif memiliki nilai yang penting karena berkaitan dengan kepribadian peserta didik. Terakhir, pada aspek psikomotorik hasil belajar yang dicapai peserta didik adalah kemampuan dan keterampilan dalam mempraktikkan media pembelajaran, serta bagai-mana peserta didik dapat mengaplikasikannya dengan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan apa yang telah dipelajari.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Data literatur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Sumber data literatur

No	Judul	Peneliti	Metode	Siklus	Pengaruh
1	Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa	(Hidayat, 2016)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
2	Pemanfaatan Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK.	(Purwasih, 2020)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
3	Pengaruh Media Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Siswa SDN 34 Pontianak	(Aspriliana, 2018)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
4	Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD	(Fitri, 2020)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
5	Pengaruh Media Dakota pada Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV SDN 3 Bendoagung Tahun Pelajaran	(Nurohmah, 2019)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
6	Pengaruh Media Dakota terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Materi KPK FPB Kelas IV SDN 01	(Ardhia, et al., 2019)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
7	Pengaruh Model TGT Media Dakonmatika Materi FPB & KPK Terhadap Hasil Belajar	Setiadi, dkk	Kuantitatif	-	Berpengaruh
8	Keefektifan Model <i>Realistic Mathematics Education</i> Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar	(Trisnani & Sari, 2021)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
9	Pemanfaatan Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK	(Purwasih, 2020)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
10	Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di	(Risnawati, et al., 2020)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
11	Pengaruh Penggunaan Media Dakota terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu	(Juiwita, 2020)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
12	Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDI Sikumana 3 Kota Kupang	(Laukamang, 2020)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
13	Pengaruh Media Dakota dan Keaktifan terhadap Prestasi Siswa Materi FPB dan KPK	(Rahmawati, et al, 2020)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
14	Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakota terhadap Hasil Belajar Siswa	(Fauziah & Amaliyah,	Kuantitatif	-	Berpengaruh

15	Pengaruh Media Dakota terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika FPB dan KPK di Kelas IV SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo	(Rauf, et al., 2021)	Kuantitatif	-	Berpengaruh
16	Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK Melalui Media Dakon Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Karang	(Karomah, 2021)	PTK	2	Meningkatkan
17	KPK and FPB Number Value Detection System using DAKOTA based on Internet of Things for Indonesian Fourth Grade Elementary School Students	(Permadi, 2022)	PTK	3	Meningkatkan
18	Penggunaan Alat Peraga Dakota untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Duri Kepa 03 Jakarta Barat	(Karti, 2019)	PTK	2	Meningkatkan
19	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 224 Palembang pada Materi Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terkecil Menggunakan Alat Peraga Dakon Bilangan	(Aryaningsih, 2019)	PTK	3	Meningkatkan
20	Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar	(Fendrik, 2019)	PTK	2	Meningkatkan
21	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Dakon Matematika (Dakota)	(Wibowo, et al., 2021)	PTK	2	Meningkatkan

Dari tabel 1: hasil penelitian kuantitatif yang berjumlah 16 penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Dakon Matematika atau Dakota berpengaruh terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar dalam materi pembelajaran FPB dan KPK. Beberapa penelitian tindakan kelas pada tabel 2 di atas dari 6 penelitian membuktikan bahwa media dakota dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. Di samping itu Hidayat (2016) menyatakan bahwa hasil ini juga didukung oleh angket respon peserta didik terhadap penggunaan media Dakota dalam pembelajaran KPK dan FPB yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif.

Dakon adalah salah satu permainan

yang paling sering dimainkan oleh anak perempuan, dulu dakon dimainkan oleh anak perempuan dari kalangan bangsawan. Namun seiring berkembangnya zaman permainan ini dimainkan oleh seluruh kalangan masyarakat. Pada adat Jawa kuno permainan dakon digunakan untuk menghitung musim tanam dan musim panen (Lacksana, 2017). Permainan dakon merupakan permainan yang dilakukan dengan duduk santai, dakon dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan. Papan dakon memiliki delapan lubang dengan tujuh anak lubang dan satu induk lubang (Fana & Jatningsih, 2020; Widada, et al., 2020).

Data utama sebagai sumber pengkajian adalah beberapa penelitian terdahulu terkait penggunaan media Dakota

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika sekolah dasar materi FPB dan KPK. Penelitian yang dikaji diklasifikasikan menjadi dua yaitu yang pertama penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif dan yang kedua dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Kajian penelitian kuantitatif menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media dakota dalam penggunaan hasil belajar peserta didik. Semua penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Dakota dalam proses belajar FPB dan KPK memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media Dakota juga dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang didukung oleh tanggapan peserta didik melalui angket yang menunjukkan respon yang positif terhadap penggunaan alat peraga Dakota.

Karakteristik siswa SD (7-11 tahun) menurut Piaget berada pada masa operasional konkret (Noer, 2017:23). Artinya pada tahap ini siswa sudah mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret. Maka dari itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran dengan sesuatu yang kontekstual dan menurut siswa konkret. Salah satunya dengan menghadirkan permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh siswa tersebut yaitu Dakota (dakon matematika).

Sarie (2016) mengungkapkan bahwa pendekatan kontekstual memiliki manfaat dalam membantu siswa memahami konsep pembelajaran, karena materi pembelajaran dihubungkan dengan dunia nyata di sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini didukung oleh Lestari (2014) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual dengan media objek nyata meningkatkan hasil belajar

peserta didik secara signifikan. Setiawan dan Harta (2014) menemukan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan pemecahan masalah, dan sikap siswa terhadap matematika. Selain itu, menurut Samo (2018), pembelajaran kontekstual berbasis budaya dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Geni (2017) juga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang mencakup tema-tema budaya lokal dikenal sebagai etnomatematika, di mana unsur-unsur budaya dari lingkungan siswa dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas atau PTK, beberapa penelitian terdahulu telah meneliti tentang efektivitas penggunaan media dakota dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Karomah (2021) yang menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini melibatkan 40 peserta didik kelas V di SDN 3 Karang Jengkol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dakon bilangan efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru dan peserta didik yang semakin terbiasa menggunakan media dakon bilangan serta peningkatan hasil belajar peserta didik pada tes. Pada siklus I, hasil belajar mencapai 67,5%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dakon bilangan efektif dalam meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik serta hasil belajar menentukan FPB bagi peserta didik kelas V di SDN Sambikerep II/480 Surabaya.

Berdasarkan literatur, semua hasil penelitian penggunaan media dakota dalam pembelajaran memberikan hasil efektif terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan lima belas penelitian kuantitatif dan enam penelitian tindakan kelas yang telah dikaji, yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dakota efektif untuk digunakan pada pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Para peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dakota dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media dakota. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media dakota efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi KPK dan FPB. Tidak hanya berpengaruh pada hasil belajar saja, tetapi penggunaan media dakota juga memiliki pengaruh positif terhadap faktor lain yaitu diantaranya berpengaruh terhadap minat peserta didik dalam belajar, karena apabila minat seorang peserta didik dalam belajar meningkat maka hasil belajarnya akan meningkat pula. Oleh dari itu penggunaan media dakota dijadikan sebagai rangsangan untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Media pembelajaran dakota merupakan suatu media pembelajaran visual yang terdiri dari permainan tradisional dakon atau congklak yang digabungkan dengan materi pembelajaran matematika KPK dan FPB di lingkungan sekolah dasar. Penggunaan media dakota dalam pembelajaran dapat

meningkatkan minat dalam belajar dan memotivasi. Adanya peningkatan tersebut maka hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya materi KPK dan FPB juga akan meningkat. Dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran dakota efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar materi KPK dan FPB.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardhia, W. Prasetyawati, D. & Baedowi, S. 2019. *Pengaruh Media Dakota Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Materi KPK FPB Kelas IV SDN 01 Gemuhblanten*. Sinektik (Volume 2 Nomor 2), 150-157. <http://dx.doi.org/10.33061/js.v2i2.3328>.
- Ardidha, Y. 2018. *Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Dakon Pada Pembelajaran FPB dan KPK*. Journal for Research in Mathematic Education (Volume 18 Nomor 1), 47-120. <http://dx.doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4754>.
- Aspriliana, R. Margiati, K.Y & Sugiyono. 2018. *Penggunaan Media Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Siswa SDN 34 Pontianak*. Pendidikan dan Khatulistiwa (Volume 7 Nomer 3) 1-8. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i3.24429>.
- Atiaturrahmanniah, dkk. 2017. *Perkembangan Pendidikan Matematika SD*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fana, F. & Jatningsih, O. 2020. *Kontribusi Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak SDN Simokerto Surabaya*. Jurnal kajian moral

- dan kewarganegaraan. Volume 8 (2): 168-184.
- Fauziah, M. & Amaliyah, A. 2021. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakota terhadap Hasil Belajar Siswa*. Journal of Primary Education (Volume 1 Nomor), 35-41.
- Febriana, R. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fendrik, M. 2019. *Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Basicedu (Volume 3 Nomor 2), 702-708. <http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.58>.
- Geni, P. R. L., & Hidayah, I. 2017. *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Problem Based Learning Bernuansa Etnomatematika Ditinjau dari Gaya Kognitif*. Unnes: Journal of Mathematics Education Research, 6(1), 11–17.
- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hatim, M. Hadi, M. & Huda, M. M. 2019. *Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FPB di Sekolah Dasar*. Pendidikan Dasar (Volume 1 Nomor 1), 43-5. <https://doi.org/10.17509/ej.v1i1.26221>.
- Hidayat, A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah .
- Ibda, F. 2015. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Jurnal Intelektualita Volume 3, Nomor 1), hal 27-34.
- Istiani, A & Arnidha, Y. 2018. *Pendampingan Pembuatan dan Penggunaan Alat Peraga Dakota Pada Pembelajaran FPB dan KPK*. Publikasi Pendidikan (Volume 8 Nomor 1), 166 -170. <http://dx.doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4754>.
- Januarti, R. 2015. *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar Peserta Diik Kelas IV SD*. Diperoleh dari, <http://download.portalgaruda.org/article.php> diunduh tanggal 10 Januari 2020.
- Juwita, A. F. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Karomah, S. F. 2021. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK Melalui Media Dakon Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Karang Jengkol 03*. Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar), 5(1), 98-101. <https://doi.org/10.52802/pancar.v5i1.100>.
- Karti, E. 2019. *Penggunaan Alat Peraga Dakota Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi KPK Dan FPB Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Duri Kepa 03 Jakarta Barat*. Jurnal Dinamika Sekolah Dasar 1(1).
- Purwasih, Silviana Maya. 2020. *Pemanfaatan Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 11, No. 1, Hal: 126-133, Doi: <http://dx.doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10087>.
- Budiman, H. 2016. *Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran*. Al-

- Tadzkiyyah: *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), hal 171-182. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v7i2.1501>.
- Kumullah, R & Mahmud, A. 2020. *Pengembangan Media Dakon Matematika (Dakota) pada Materi FPB dan KPK untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerakkang*. *Ilmu Pendidikan Dasar* (Volume 3 Nomor 2) 319- 325. <http://dx.doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.793>.
- Lacksana, I. 2017. *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*. *Satya Widya*, 33(2), 109-116. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p109-116>.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Noer, S. H. 2017. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Matematika.
- Risnawati, Wibowo, A. & Bahar. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatudzu: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* (Volume 15 Nomor 2), 118-126. <http://dx.doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468>.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. 2020. Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu* (Volume 4 Nomor 4), 1160-1166. <http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>.
- Permadi, H. S., Swastika, N. A., & Makky, M. A. 2022. KPK and FPB Number Value Detection System using DAKOTA based on Internet of Things for Indonesian Fourth Grade Elementary School Students. *Jurnal Media Informatika Budidarma*. Volume 6, Nomor 2, Page 848-857. <http://dx.doi.org/10.30865/mib.v6i2.3757>.
- Samo, D. D., Darhim, & Kartasasmita, B. G. 2018. Culture-Based Contextual Learning to Increase Problem-Solving Ability of First Year University Student. *Journal on Mathematics Education*. 9. (1): 81-94. <http://dx.doi.org/10.22342/jme.9.1.4125.81-94>.
- Trisnani, N., & Sari, E. F. (2021). Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(2), 173-178. <https://doi.org/10.24246/j.js.2021.v11.i2>.
- Trisnani, N. 2022. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49-68. <http://dx.doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>.