



Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FBB di Sekolah Dasar

Muhammad Hatim^{1✉}, Misbahul Hadi² & Moch Miftachul Huda³

^{1✉}STKIP Al Hikmah Surabaya, 1806hatim@gmail.com, Orcid ID: [0000-0003-3136-9989](https://orcid.org/0000-0003-3136-9989)

²STKIP Al Hikmah Surabaya, misbahulhadi1803@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-2199-2948](https://orcid.org/0000-0002-2199-2948)

³STKIP Al Hikmah Surabaya, huda.18004@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-7151-3714](https://orcid.org/0000-0002-7151-3714)

Article Info

History Articles

Received:

Februari 2019

Accepted:

Maret 2019

Published:

April 2019

Abstract

Mathematics teaching nowadays still requires students to memorize formulas but does not provide an understanding of concepts. Teachers who only teaches mathematics monotonously will result in students' learning motivation decreasing. They need to explore the use of media to help students experiencing a meaningful and practical concept. This study tried to explore the potential of Dakon traditional game as media to encourage students' motivation and concept understanding. Dakon is proposed as a media to help students understand the material conceptually by fun learning. Dakon Matematika (Dakota) is presented as one of the media that allows students in understanding Least Common Multiple (KPK) and Greatest Common Divisor (FPB) concept in elementary school. Dakon Matematika (Dakota) potentially can foster student learning motivation because besides studying mathematics it also introduces students to one of the Indonesian traditional games that are almost abandoned. This result of study promoted the Dakon and other traditional games to in mathematic learning. Some research on the use of Dakon in mathematics learning also showed the potential use of Dakon Matematikagames in learning mathematics, especially in the KPK and FPB material at elementary school level.

Keywords:

Dakon Matematika , KPK, FPB Traditional Game, Elementary School

How to cite:

Hatim, M., Hadi, M., & Huda, M. M. (2019). Dakota (Dakon Matematika) sebagai media penanaman konsep KPK dan FBB di sekolah dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 43-51.

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal yang berhubungan dengan banyak konsep (Masitoh & Prabawanto, 2016). Pembelajaran dengan menekankan pemahaman konsep seharusnya dapat mempermudah proses pemahaman materi. Pada kenyataannya kecintaan siswa terhadap matematika masih relatif rendah. Banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajari matematika. Faktor ini tentu berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Salah satu faktor dikarenakan proses pembelajaran matematika yang bersifat relatif abstrak dan monoton. Guru hanya dituntut untuk mengajarkan rumus tanpa menerangkan konsep. Konsep sangat diperlukan agar siswa memiliki pemahaman yang baik. Pemahaman yang baik ditunjukkan dengan siswa dapat menjelaskan atau mendefinisikan suatu informasi dengan pemahaman sendiri. Dalam hal ini, siswa dituntut bukan hanya sebatas mengingat pelajaran, namun siswa mampu dalam mendefinisikannya.

Kemampuan matematis menuntut siswa untuk dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran itu sendiri. Kemampuan matematis bukan hanya sebagai hapalan. Pendidikan yang baik menjadikan usaha yang dilakukan siswa berhasil membawa siswa menggapai tujuan yang ingin dicapai oleh siswa. Menurut Patria (2007) yang dimaksud pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah difahami dan menjadikan pengetahuan yang didapat menjadi pengaplikasian konsep dengan baik. Untuk mencapai pemahaman konsep yang baik tentunya terdapat faktor-faktor kesulitan belajar siswa yang cukup berpengaruh.

Faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar siswa terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut (Nisa, 2011) Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri siswa berupa rendahnya

kemampuan rata-rata prestasi belajar siswa sehingga sebagian besar siswa sulit memahami materi pelajaran yang diberikan guru. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar siswa berupa pendekatan, metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran agar siswa bisa dengan mudah menerima materi yang diberikan guru (Hadikristanto, 2018). Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan hadirnya media siswa dapat merasakan pembelajaran konseptual yang dapat membuat siswa merasakan pembelajaran sesuai dengan keadaan sebenarnya. Disamping media bersifat konseptual media harus menyenangkan bagi siswa salah satunya dengan mengintegrasikan media pembelajaran dengan permainan. Salah satu permainan yang dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran adalah permainan dakon.

Dakon merupakan sebuah permainan tradisional yang hampir ditinggalkan oleh masyarakat sekitar. Cara permainan Dakon erat dengan matematika karena menuntut pemainnya untuk menghafal kelipatan dan perkalian dan pembagian. Permainan Dakon dimainkan menggunakan lubang dan kelereng yang dibagi setiap lubang. Pemain yang menghabiskan pembagiannya terlebih dahulu yang kemudian dinyatakan sebagai pemenang. Permainan Dakon ditinggalkan karena kalah bersaing dengan game online yang banyak diminati generasi sekarang. Game online banyak memberikan efek negatif bagi pemainnya yang bisa menjadikan kecanduan. Disamping membuat pemainnya kecanduan game online juga tidak gratis dalam memainkannya karena membutuhkan jaringan internet. Banyak ditemukan beberapa kasus tindak kriminal yang disebabkan dari pecandu game online khususnya para generasi pelajar. Sebagai seorang guru sudah semetinya memiliki ide dalam menanggulangi masalah tersebut salah satunya dengan mengenalkan permainan-permainan tradisional

yang tidak memiliki banyak efek negatif. Permainan Dakon menjadi salah satu permainan tradisional warisan budaya yang patut untuk dijaga kelestariannya dan diperkenalkan kepada generasi sekarang. Pengenalan permainan dakon dapat dilakukan melalui dunia pendidikan dengan menintegrasikannya menjadi media pembelajaran matematika yang kontekstual.

Menurut (Sulaiman, 2012) permainan Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena permainan Dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan yang positif. Media permainan Dakon dalam pembelajaran matematika dapat memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai upaya pelestarian budaya dunia pendidikan dan juga sebagai upaya dalam menanamkan pemahaman konsep materi KPK dan FPB. Berdasarkan masalah tersebut tulisan ini mencoba menawarkan solusi berupa potensi integrasi media permainan Dakon dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi KPK dan FPB di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan studi literatur yang mengkaji potensi integrasi permainan Dakon untuk digunakan dalam pembelajaran konsep KPK dan FPB di sekolah dasar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan analisis deskriptif dengan menggunakan studi komparasi. Nawawi (2007) mengemukakan bahwa metode deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan melukiskan keadaan subyek obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya untuk membangun jembatan antara bidang topik terkait, untuk mengidentifikasi isu-isu sentral dalam suatu bidang, atau semua ini (Cooper, 1998).

Tahap penelitian yang dilakukan adalah mengkaji penelitian-penelitian media

pembelajaran dakon terdahulu yang kemudian dianalisis dan dikomparasikan.

Pada tahap pertama, penulis melakukan pengumpulan data-data terkait penggunaan media matematika, permainan Dakon, konsep pembelajaran KPK dan FPB, desain permainan Dakon Matematika (Dakota), serta potensi penggunaan Dakota dalam pembelajaran KPK dan FPB. Keseluruhan rangkaian ini tentu memiliki keterbatasan, seperti pencarian data, penelaahan sumber pustaka dan masih banyak lagi (Fink, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Media dalam Penanaman

Konsep Matematika

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran. Media berarti alat atau sarana, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, dan perbuatan yang menjadikan orang untuk belajar (Ulya, 2017). Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu khususnya pada sekolah dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa bisa lebih mengetahui gambaran tentang apa yang dijelaskan oleh guru.

Manfaat media pembelajaran menurut Ulya yaitu: (1) membuat pembelajaran bervariasi, (2) meningkatkan minat dan motivasi belajar, (3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (4) mempengaruhi daya abstraksi, (5) mengenalkan, meningkatkan, dan memperbaiki pemahaman konsep dan lain-lain.

Pada anak usia sekolah dasar masih memiliki kesenangan untuk bermain. (Suprpto, 2006). Siswa tentunya harus bisa membagi waktu kapan bermain dan kapan belajar. Jika membagi waktunya dari pagi sampai sore hari untuk sekolah, tentunya waktu bermain menjadi sangat kurang. Kurangnya waktu bermain membuat anak menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga sekolah harus bisa membuat suasana menjadi tempat yang menyenangkan. Hal ini dapat diatasi dengan membuat suasana belajar yang juga sekaligus tempat bermain. Suasana belajar yang menyenangkan dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Lingkungan yang paling tepat bagi anak adalah lingkungan bermain. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya (Yudiwinanta & Handoyo, 2014). Guru dapat menjadikan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran sekaligus lingkungan bermain. Melalui lingkungan bermain peserta didik dapat belajar berdasarkan pengalamannya sendiri. Disamping permainan tradisional sebagai media penanaman konsep yang menarik juga sebagai pengenalan permainan tradisional yang kurang dilestarikan. Pengalaman tersebut dapat dimanfaatkan untuk menemukan pengetahuan baru sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam proses pembelajaran matematika. Media tersebut hendaknya dapat bermanfaat dalam memberikan variasi pembelajaran. Hal tersebut bertujuan memberikan pembelajaran yang tidak monoton sehingga membuat siswa tidak bosan dalam belajar matematika. Selain itu, media permainan tradisional dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan matematika yang abstrak menjadi konkret. Melalui permainan siswa diharapkan dapat menemukan sendiri konsep pengetahuan dalam pembelajaran. Berdasarkan masalah di atas media permainan dakon dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika yang tepat bagi kelas rendah. Karena permainan Dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan (Handojo & Ediati, 2006).

Terdapat beberapa macam jenis media dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Sundayana, 2013). Secara garis besar media dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1. Media visual. Media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.
2. Media audio. Media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran saja.

3. Media audio visual. Media yang dapat digunakan melalui penglihatan dan melalui pendengaran

Berdasarkan pengelompokan media pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Dakon Matematika adalah media pembelajaran visual karena dalam penerapannya dengan menggunakan indra penglihatan.

Permainan Dakon

Dakon merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan pada sebuah papan dengan batu atau biji-bijian yang dimainkan oleh 2 orang. Menurut (Yenti, 2015) Dakon dimainkan dengan cara memasukkan biji-bijian kedalam lubang papan. Dakon merupakan permainan tradisional yang ada di daerah Jawa yang hampir semua penduduk Jawa mengenal permainan ini. Cara memainkannya sangat mudah dan alatnya bisa dibuat sendiri tanpa harus membeli. Selain dengan papan Dakon bisa juga dimainkan menggunakan lantai. Permainan Dakon dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk membelajarkan konsep matematika misalnya menghitung bilangan. Melalui permainan Dakon, siswa dituntut untuk selalu berhitung, sehingga yang diharapkan dengan penggunaan media Dakon dalam proses belajar mengajar dapat tercapai.

Dikutip melalui tribun.jogja.com Dakon memiliki peraturan dalam permainannya. Permainan dakon mewajibkan pemainnya untuk berhasil mengumpulkan biji sebanyak-banyaknya dengan cara dan aturan permainan ini. Cara memainkan permainan ini yaitu dengan sebuah papan kayu dengan minimal 14 cekungan kecil dan 2 cekungan besar, serta minimal 98 biji Dakon, bisa berasal dari batu kerikil, kelereng, biji buah sawo, atau cangkang kerang kecil.

Peraturannya juga sederhana, sebagai berikut :

1. Permainan dilakukan oleh 2 pemain
2. Semua cekungan kecil masing-masing diisi dengan 7 biji dakon
3. Permainan dapat dimulai dengan mengambil biji dakon tersebut dengan memindahkan satu pesatu biji dakon secara urut dan menaruh biji di cekungan besar milik sendiri

4. Ketika biji yang diputar berhenti cekungan kosong, putaran terhenti giliran lawan yang melakukan putaran dan seterusnya.
5. Permainan akan berakhir jika biji yang berjumlah 98 buah itu semuanya telah berada pada masing-masing cekungan besar.
6. Pemenangnya adalah yang berhasil mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan besar

Namun media dakon pada pembelajaran matematika tidak harus menerapkan aturan yang secara keseluruhan sama persis seperti pada peraturan permainan dakon tradisional. Dalam pembelajaran, permainan Dakon dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Konsep Dakota dalam KPK dan FPB

Dakon Matematika (Dakon) sebagai media pembelajaran KPK dan FPB merupakan variasi dari permainan tradisional dan konsep matematika yang dituangkan dalam pembelajaran. Menurut Sumanto Kusumawati & Aksin (2008). Dakon Matematika dapat dipakai untuk membantu belajar konsep bilangan prima, menentukan faktor-faktor pembagi suatu bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan faktor pembagi persekutuan atau kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih, serta mencari Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari dua bilangan atau lebih. Cara mencari FPB adalah menentukan faktor-faktor dari bilangan-bilangan yang diminta kemudian identifikasi dan kumpulkan faktor yang sama, selanjutnya dipilih yang terbesar. Sedangkan untuk menentukan KPK didapat dari faktor-faktor dari bilangan-bilangan yang diminta kemudian diidentifikasi dan dikumpulkan semua kelipatan yang sama. Selanjutnya dari kumpulan itu dipilih yang terkecil.

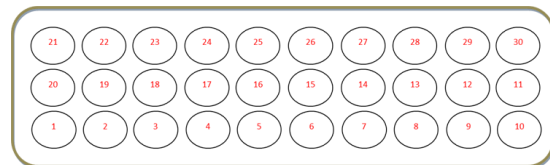
Dakon Matematika yang digunakan sebagai pemahaman konsep tentang FPB dan KPK terbuat dari bahan alami agar terkesan tradisional dengan menggunakan bahan utama batok kelapa dan sebagai bilangan pembuatnya menggunakan biji-bijian. Dakon Matematika yang dibuat memiliki lubang berjumlah 50 lubang. Hal ini berarti

dakon matematika hanya dapat untuk mencari FPB dan KPK antara bilangan 1–50.

Desain Papan Permainan Dakon

Matematika

1. Menyiapkan 50 batok kelapa ukuran $\frac{1}{2}$ lingkaran berdiameter 10
2. Menyiapkan triplek berukuran 1,5 m x 1,5m
3. 4 balok kayu berukuran 1,5m
4. Cat berwarna merah
5. Lubangi triplek seukuran diameter batok kelapa
6. Beri sanggahan triplek dengan balok kayu
7. Masukkan batok kelapa pada lubang teriplek
8. Beri penomoran 1-50 pada batok kelapa dengan cat
9. Sebagai tambahan siapkan 3 jenis biji yang berbeda dengan jumlah masing-masing 50
10. Dakon matematika siap dimainkan

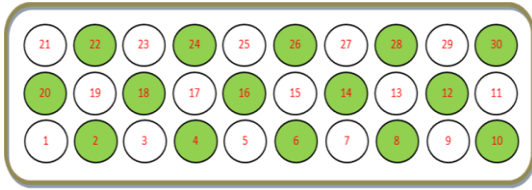


Gambar 1. Gambar papan permainan Dakota

Cara Bermain Dakon Matematika

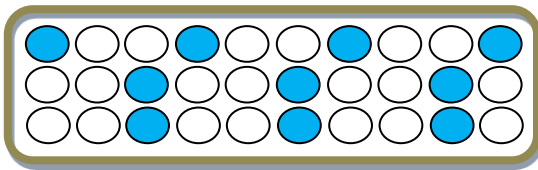
Dalam menentukan KPK terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

1. Permainan dapat dilakukan 2 orang atau lebih
2. Masing masing pemain memilih angka 1-5
3. Setelah masing masing pemain mendapatkan angkanya orang pertama menjalankan kelipatan dari angkanya menggunakan biji dakon miliknya, misal orang ke-1 dengan angka 2



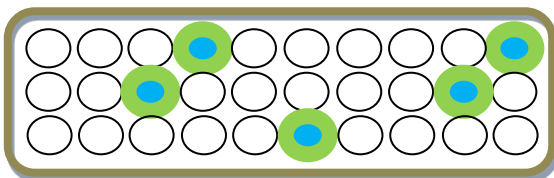
Gambar 2. Alur pilihan angka 2 dan kelipatannya dalam papan permainan Dakota

4. Kemudian bisa dilanjut orang kedua misal dengan angka yang dimiliki yaitu 3



Gambar 3. Alur pilihan angka 3 dan kelipatannya dalam papan permainan Dakota

5. Kemudian dari biji yang dimasukkan masing-masing pemain dengan angka 2 dan 3 memasuki angka yang sama pada lubang nomor 6, 12, 18, 30, 24, 30. Maka KPK dari 2 dan 3 adalah 6 karena KPK adalah kelipatan persekutuan terkecil.



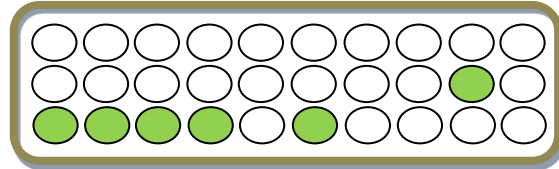
Gambar 4. Lubang yang dimasuki biji angka 2 dan 3 sebagai hasil dari KPK dalam papan permainan Dakota

Dalam menentukan FPB terdapat langkah-langkah sebagai berikut:

1. Misal pemain pertama dengan angka pilihan angka 12 berarti harus membawa biji dakon miliknya sejumlah 12.
2. Jika pemain kedua dengan angka pilihan angka 16 berarti harus

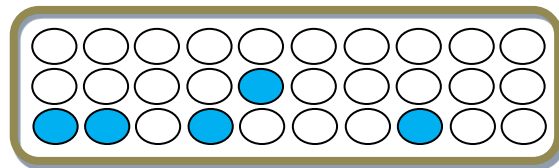
membawa biji dakon miliknya sejumlah 16.

3. Pemain pertama meletakkan biji dakonya sesuai faktor angka miliknya, jika angka miliknya 12 maka faktornya.



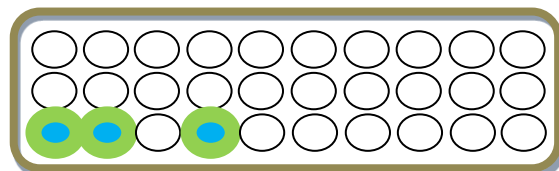
Gambar 5. Lubang yang dimasuki biji angka faktor dari 12 dalam papan permainan Dakota

4. Dilanjut dengan pemain kedua meletakkan biji dakon sesuai dengan faktor angka miliknya jika angkanya 16 maka faktornya.



Gambar 6. Lubang yang dimasuki biji angka faktor dari 16 dalam papan permainan Dakota

5. FPB adalah faktor persekutuan terbesar maka. Yang dipilih menjadi FPB adalah biji yang sama terletak pada lubang dakon nomor terbesar yaitu terletak pada nomor 4



Gambar 7. Lubang yang dimasuki biji pemain pada faktor 12 dan 16 dalam papan permainan Dakota

Pengaruh Media Dakota terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil penelitian (Risnawati & Wibowo 2019), disebutkan bahwa penggunaan media Dakon Matematika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitiannya pada siswa kelas tinggi SD Inpres Paccinongan Kabupaten Gowa yang terlihat dari meningkatnya minat belajar siswa, keaktifan siswa dalam belajar, selain itu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan media Dakon Matematika.

Penelitian lain juga menunjukkan keberhasilan. Misalnya berdasarkan hasil penelitian Laila, Purnomo, dan Mushafanah (2018) pada kelas IV SDN Sawah Besar 01 Semarang, juga menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pendekatan matematika berbasis media Dakon Matematika terbukti efektif. Hal ini berdasarkan dengan adanya kolerasi antara persepsi siswa dengan aktivitas belajar siswa, adanya perbedaan prestasi belajar siswa antara siswa yang aktivitasnya tinggi dengan siswa yang aktivitasnya rendah, dan prestasi belajar siswa mencapai KKM.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian Noviyanti, Sumarno dan Subekti (2017) pada siswa kelas IV SD Sendangmulyo Blora bahwa model pembelajaran berbantu media Dakon Matematika efektif terhadap pemahaman konsep matematika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar rata-rata pretest dan posttest. Rata-rata pretest yang diperoleh siswa pada kelas kontrol sebesar 45,43. Sedangkan nilai rata-rata posttest kelas kontrol diperoleh sebesar 46,22. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest diperoleh nilai 58,26 sedangkan pada nilai posttest diperoleh nilai rata-rata 68,96.

Hasil yang hamper sama juga disampaikan berdasarkan hasil penelitian Lesthary, Tampubolon dan Salimi (2017), dimana pengolahan data dari dua siklus PTK yang dilaksanakan serta hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kolaborator menyimpulkan dalam penelitian ini bahwa dalam pembelajaran materi KPK dan FPB menggunakan Dakon Bilangan

terlihat bahwa kemampuan guru menyusun RPP siklus 1 dengan skor rata-rata 2,5 dan meningkat setelah mengalami perbaikan pada siklus 2 dengan skor rata-rata menjadi 3,5 sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,00. Kemudian dalam pelaksanaan, nampak juga peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menentukan KPK dan FPB menggunakan Dakon Bilangan, yang dapat diketahui dari skor yang diperoleh pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dengan skor rata-rata 2,7 meningkat pada siklus 2 dengan skor rata-rata 3,7 sehingga mengalami peningkatan sebesar 1,00. Hasil belajar siswa pun menunjukan perbaikan dimana hasil belajar siswa pada siklus 1 pertemuan pertama rata-ratanya adalah 62,69 dengan ketuntasan sebanyak 11 orang dan pada siklus 1 pertemuan kedua rata-ratanya adalah 66,84 dengan ketuntasan sebanyak 12 orang. Sedangkan pada siklus 2 pertemuan pertama rata-ratanya adalah 92,48 dengan pencapaian ketuntasan sebanyak 33 orang dan pada siklus 2 pertemuan kedua rata-ratanya adalah 93,21 dengan pencapaian ketuntasan juga sebanyak 33 orang. Pada siklus 1 rata-rata sebesar 64,76 dan siklus 2 rata-rata sebesar 92,84 sehingga mengalami peningkatan sebesar 28,08.

Beberapa hasil penelitian penggunaan Dakon dalam pembelajaran matematika diatas, menunjukkan potensi pemanfaatan permainan Dakon Matematika dalam pembelajaran matematika terutama dalam materi KPK dan FPB pada tingkatan sekolah dasar. Selain itu modifikasi Dakon dan permainan berhitung lain juga dianggap memiliki peluang yang sama untuk menjadi alternatif media permainan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Kesulitan belajar yang dialami siswa selama ini adalah pembelajaran yang sifatnya masih terkesan abstrak. Pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang dianggap abstrak dan minim dalam pemahaman konsep, Sehingga dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Dalam mengatasi motivasi belajar diperlukan sebuah media pembelajaran. Media permainan Dakon merupakan salah satu media yang disarankan dalam

pembelajaran matematika. Penggunaan media permainan Dakon sebagai salah satu solusi pembelajaran matematika FPB dan KPK yang konseptual dan menyenangkan. Permainan dakon dinilai dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan membantu siswa dalam memahami konsep berhitung matematika. Selain itu juga dapat mempermudah pemahaman konsep media permainan dakon dapat membuat pembelajaran terasa menyenangkan dengan konsep permainannya.

Oleh karena itu, disarankan ada penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media permainan Dakon Matematika sebagai uji kevalidan serta keefektifan dalam penerapannya. Selain itu dapat dikembangkan lagi desain media pada materi lain ataupun jenjang yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Cooper, H. M. (1998). *Synthesizing Research: A Guide for Literature Reviews* (Vol. 2). London: Sage.
- Fink, A. (2014). *Conducting Research Literature Reviews: From The Internet to Paper* (Fourth edition). Thousand Oaks, California: SAGE.
- Hadikristanto, W. (2018). Pembelajaran sistem tata surya untuk siswa sekolah dasar berbasis UNITY 3D. *Jurnal SIGMA*, 8 (1), 85-94.
- Handojo H. B., & Ediati, S. (2006). *Math Magic Junior: Cara Mudah Belajar Matematika Untuk Anak*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Laila, R. N., Purnomo, D., & Mushafanah, Q. (2018). Keefektifan pendekatan matematika realistik berbasis media dakon matematika terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas VI SDN Sawah Besar 01 Semarang. *Prosding Seminar Nasional Himpunan Mahasiswa Program Studi PGSD*, tanggal 9 Mei 2018. Semarang: Universitas PGRI Semarang
- Lesthary, D., Tampubolon, B., & Salimi, A. (2017). Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media Dakon Bilangan di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(11), 1-15.
- Masitoh, I. & Prabawanto, S. (2016). Peningkatan pemahaman konsep matematika dan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas V melalui pembelajaran eksploratif. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 1-11. doi: 10.17509/eh.v7i2.2709
- Nisa, K. (2011). *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas Viii Semester Ii Pokok Bahasan Panjang Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Mts Negeri Bonang Tahun Pelajaran 2010/2011*. Skripsi. Semarang: Fakultas Tarbiyah Institut Islam Negeri Walisongo
- Noviyanti, A. I. D., Sumarno, & Subekti, E. E. (2017). Keefektifan model pembelajaran Talking Stick dengan media Dakon Matematika terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, 2(1), 112-115. doi: 10.24114/js.v2i1.9931
- Patria. (2007). Pemahaman Konsep . [online]. Diakses 15 Januari 2019 dari http://mediaharja.blogspot.com/2011/11/pemahaman_konsep.html.
- Risnawati & Wibowo, A. B. (2019) Pengaruh penggunaan media Dakon Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Journal Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 15 (2), 20-34.
- Sulaiman, A. (2012). Penerapan media permainan Dakon dalam peningkatan hasil belajar berhitung siswa kelas 1 SD Al-Amin Surabaya. *Jurnal Penelitian*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(1), 1-7.

Sumanto, Y. D., Kusumawati, H., & Aksin, N. (2008). *Gemar Matematika 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta

Suprpto. (2006). Peningkatan kualitas pendidikan melalui media pembelajaran menggunakan teknologi informasi di sekolah. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3 (1), 34-41

Ulya, H. (2017). Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Membangun Generasi Berpendidikan dan Religius Menuju Indonesia Berkemajuan*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro.

Yenti, L. S. (2015). Pembuatan permainan Dakon virtual. *CALYPTRA*, 4 (1), 1-13.

Yudiwinanta, H. P. & Handoyo, P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Jurnal Paradigma*, 2(3), 1-5.