



## Peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui permainan Dakon di SDN 1 Babadan Kabupaten Nganjuk

Atsiil Lutfya Putri, Universitas PGRI Madiun

Titin Masfingatin ✉, Universitas PGRI Madiun

Rina Arum Pramestiwi, SDN 1 Babadan Nganjuk

✉ [titin.mathedu@unipma.ac.id](mailto:titin.mathedu@unipma.ac.id)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui permainan Dakon pada kelas V di SDN 1 Babadan, Kabupaten Nganjuk. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Tiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Babadan Kabupaten Nganjuk pada tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juni 2023. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 9 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi berupa soal cerita bercirikan HOTS pada materi operasi hitung pembagian dan perkalian. Hasil penelitian adalah penerapan permainan dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian dan pembagian. Nilai rata-rata hasil evaluasi siswa pada prasiklus sebesar 63,18 menjadi 75,00 pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 79,55 pada siklus kedua. Siswa yang mampu mencapai KKM pada prasiklus sebesar 55% meningkat menjadi 73% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 77% pada siklus kedua. Penerapan permainan Dakon dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Babadan Kabupaten Nganjuk.

**Kata kunci:** Permainan, Dakon, Matematika, Soal cerita, HOTS

---

**Abstract:** This study aims to determine the increase in students' mathematics learning outcomes through Dakon games in class V at SDN 1 Babadan, Nganjuk Regency. This research is Classroom Action Research (CAR), which consists of two cycles. Each cycle includes four stages, namely, planning, action, and reflection. The research subjects were fifth grade students at SDN 1 Babadan, Nganjuk Regency in the 2022/2023 academic year. The research was conducted from May to June 2023. The research subjects totaled 22 students consisting of 13 male students and 9 female students. The instrument used in this study was an evaluation question in the form of word problems with HOTS characteristics on the material for the arithmetic operations of division and multiplication. The results of the study were that the application of dakon games could improve students' ability to solve HOTS type questions based on the average student evaluation results in the Pre-cycle of 63.18 to 75.00 in the first cycle, and increased to 79.55 in the second cycle. Students who were able to achieve KKM in the pre-cycle of 55% increased to 73% in the first cycle and increased to 77% in the second cycle. The application of the Dakon game can improve the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Babadan, Nganjuk Regency.

**Keywords:** Games, Dakon, Mathematics, Word problems, HOTS



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Berdasarkan UU RI No.20 tahun 2003 pendidikan adalah suatu usaha sadar dan juga terencana demi mewujudkan sebuah suasana belajar dan proses pembelajaran supaya siswa mampu secara aktif untuk mengembangkan potensi pada dirinya dan juga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, juga keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara. Pendidikan adalah sebuah upaya melibatkan masyarakat untuk memberikan aktivitas belajar yang terstruktur dalam proses Pendidikan formal, nonformal dan informal untuk mengembangkan kompetensi individu (Adi La, 2022).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi (PT). pelajaran matematika merupakan syarat yang cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih lanjut. Karena dengan belajar matematika, kita mampu mempelajari cara bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika juga penting untuk dipelajari oleh siswa di SD, karena matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang berkaitan langsung dengan seluruh aktivitas manusia setiap harinya, menurut Oktaviani (Fendrik, 2019). Oleh karena itu, penting bagi siswa di SD untuk mempelajari matematika supaya mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan juga dengan pendapat (Maulidiyah & Mudjiarti, 2014), bahwa setiap orang perlu belajar matematika, sebagai sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang pokok dan wajib ada pada setiap Pendidikan dasar dan menengah atas, akan tetapi hingga saat ini masih banyak siswa yang kurang berminat dalam pelajaran matematika sehingga hasil dari belajar matematika pun belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal. Menurut Zulkardi (dalam Maulana dkk,2015) "*mathematics must be connected to reality and mathematics as human activity*". menurut penuturannya rumatematika harus dekat dan relevan dengan kehidupan sehari – hari. Matematika juga sebagai bentuk aktivitas dari manusia. Matematika dapat diperoleh siswa dengan sering menyelesaikan soal pemecahan masalah. Pada pendidikan abad 21 kemampuan pemecahan masalah siswa perlu dilatih serta diperhatikan. Selain melatih kemampuan dalam pemecahan masalah matematika, pendidikan abad 21 juga diperlukan adanya perubahan cara berpikir siswa agar dapat lebih kritis dan kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika. Untuk itu siswa perlu diberikan contoh soal yang mampu memicu pemikiran siswa agar lebih kritis serta kreatif dengan cara diberikan contoh soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

HOTS adalah suatu proses berpikir seseorang yang tidak hanya mampu menghafal akan tetapi mampu memaknai suatu permasalahan yang memerlukan analisis, ide kreatif, mengasosiasi hingga mampu menarik suatu kesimpulan dari berbagai informasi baru yang telah diperoleh. Tujuan dari HOTS sendiri adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menganalisis atau memahami suatu permasalahan berupa informasi secara lebih kritis dan juga kreatif untuk memperoleh hasil akhir (Dinni, 2018).

Taksonomi Bloom terbaru mengungkapkan bahwa kemampuan dalam berpikir pada tingkat yang lebih tinggi mampu melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Anderson and Krathwohl, 2001). Karakteristik dari soal - soal HOTS (Widana, 2017) diantaranya adalah soal mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, berbasis permasalahan yang kontekstual, dan menggunakan bentuk soal yang cukup beragam. Adapun langkah-langkah dalam proses pembuatan soal HOTS menurut (Widana, 2017), terbagi menjadi tiga yaitu mampu menganalisis KD yang dapat dibuat soal-soal HOTS, kemudian mampu menyusun kisi-kisi soal, dan yang terakhir juga mampu memilih stimulus yang menarik dan

kontekstual. Berdasarkan hasil dari observasi di SDN 1 Babadan Nganjuk, penulis telah menemukan sebuah permasalahan yang telah dihadapi oleh siswa kelas V dimana permasalahan tersebut mengenai pembelajaran matematika. Siswa kelas v tersebut masih banyak yang belum mampu dalam menyelesaikan soal – soal dalam bentuk cerita. Dalam proses observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemukan masih banyak siswa yang masih belum memahami soal cerita dalam pembelajaran matematik, bahkan pada saat pemberian soal matematika berususun tanpa menggunakan soal cerita masih banyak juga yang belum memahaminya. Pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang cukup kurang diminati bagi siswa bahkan banyak siswa yang berasumsi bahwa pelajaran matematika itu sangatlah sulit sehingga menjadi alasan bagi Sebagian murid yang akhirnya berpengaruh pada interaksi proses belajar mengajar. Selain permasalahan tersebut, Ssedikitnya sumber belajar dan terbatasnya media atau alat peraga merupakan salah satu penyebab yang mengakibatkan pembelajaran lebih bersifat searah dan membosankan sehingga berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Wasliman (Susanto, 2013), hasil dari belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil dari iinteraksi berbagai faktor yang memengaruhi, baik dari faktor internal seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan maupun faktor eksternal seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pada materi berhitung yang cenderung hafalan maka diperlukan peran media pembelajaran untuk membantu siswa dalam pemahaman materi berhitung, sehingga siswa mampu mempelajari materi berhitung tanpa ada perasaan takut dan juga tertekan.

Melihat permasalahan di atas, diharapkan guru mampu memebrikann media pembelajaran meskipun sederhana untuk mempermudah penjelasan pada materi pelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menarik perhatian dari siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sudjana dan Rivai (Ashar, 2016) berpendapat, bahwa manfaat dari media pengajaran dalam proses belajar siswa mampu membuat proses pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belaja siswar.

Media pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu adalah penggunaan media Dakon. Permainan dakon matematika merupakan media pembelajaran yang merupakan hasil dari modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu congklak, menurut Linguistika (Risnawati, Wibowo, & Bahar, 2019; Yenti, 2015). Sedangkan menurut (Hatim, Hadi, & Huda, 2019), permainan dakon dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan. Media dakon dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa (Utami, Hamdani, & Uliyanti, 2018). Oleh sebab itu peneliti menerapkan media Dakon untuk mempermudah pemahaman siswa dalam belajar materi matematika berkaitan dengan operasi hitung perkalian dan pembagian.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan PTK atau Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2023 hingga 12 Juni 2023 di Kelas V SDN 1 Babadan Kabupaten Nganjuk. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan Tes. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan soal evaluasi yang berupa soal cerita bercirikan HOTS pada materi operasi hitung pembagian dan perkalian.

Prosedur pembuatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan menjadi 2 siklus, yaitu siklus satu dan siklus dua. Dalam pelaksanaannya penelitian inii menggunakan data pengamatan secera langsung terhadap jalannya mediaa Dakon yang akan digunakan untuk

menyampaikan materi perkalian dan pembagian di kelas V. Rencana Tindakan pada masing – masing siklus dalam PTK ini akan dibagi menjadi 4 (empat) kegiatan yaitu Perencanaan (planning), Pelaksanaan (Action), Pengamatan (Observasi), dan Refleksi (Reflection) (Riwanto & Setianingsih, 2017).

Setiap akhir pembelajaran baik pada siklus 1 maupun siklus 2, siswa diberikan soal evaluasi. Hasil tes yang diperoleh kemudian akan dianalisis dengan cara menggunakan nilai rata – ratanya. Selanjutnya nilai rata – rata tersebut dijadikan pedoman dalam penentuan keberhasilan penelitian (Djonomiarjo, 2020).

Indicator keberhasilan pada penelitian ini adalah jika siswa mampu mencapai ketuntasan belajar mencapai  $\geq 75\%$ . Siswa dapat dikatakan tuntas belajar apabila telah mendapatkan nilai hasil tes  $\geq 70$  berdasarkan KKM yang telah ditentukan. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal HOTS matematika mampu dikatakan berhasil apabila hasil tes meningkat dari siklus pertama (I) ke siklus kedua (II). Jika peningkatan kemampuan siswa dalam mempelajari matematika mengenai materi perkalian dan pembagian telah memenuhi syarat, maka pelaksanaan siklus dapat dihentikan.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Prasiklus**

Pada tahapan prasiklus peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu yang dapat dijadikan sebuah acuan dasar peneliti dalam melakukan penelitian dan memberikan tindakan pada tahap selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi awal pada prasiklus diketahui bahwa kemampuan belajar siswa kelas V SD masih kurang dalam hal memahami materi perkalian dan pembagian yang mana dengan metode teacher center. Terdapat permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas V dengan metode tersebut, yaitu pada pembelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian dengan metode teacher center tanpa adanya bantuan dari media pembelajaran yang lain, sehingga membuat siswa belum mampu sepenuhnya untuk meningkatkan kemampuan belajar Matematika dalam materi perkalian dan pembagian sehingga hasil yang didapatkan masih belum mencapai ketuntasan.

Guru menjelaskan permasalahan tersebut dengan cara tanya jawab yang mana cara tersebut sangat kurang efisien jika pada siswa sendiri masih segan untuk bertanya kepada guru mengenai pembahasan materi yang dirasa masih kurang mereka pahami. Namun bagi siswa yang mau bertanya kepada guru pada saat menjelaskan mengenai materi yang disampaikan mereka cukup cepat dalam memahaminya, akan tetapi tidak banyak yang berani bertanya sehingga hasil pembelajaran yang didapatkan kurang mencapai ketuntasan. Dan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga membuat mereka merasa cepat bosan dan juga cepat merasa putus asa dalam proses pengerjaan soal yang telah diberikan.

Dampak dari permasalahan tersebut, hasil belajar Sebagian siswa belum dapat mencapai KKM yaitu nilai 70 pada mata pelajaran matematika materi perkalian dan pembagian. Pada akhirnya guru menggunakan cara yang inovatif serta kreatif melalui penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan serta mendapatkan pengalaman . data tersebut didapatkan melalui hasil soal evaluasi yang telah dilakukan.

Untuk mengatasi permasalahan pada siswa peneliti menggunakan media Dakon yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi perkalian dan juga pembagian sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar siswa dapat tercapai.

Hasil dari pelaksanaan prasiklus menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini dapat terlihat dari 22 siswa terdapat 10 siswa yang masih belum dapat dinyatakan tuntas. Sehingga nilai rata – rata yang diperoleh adalah 63,18. Untuk lebih jelasnya data hasil ujian harian prasiklus pada **TABEL 1**.

**TABEL 1.** Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Babadan pada Prasiklus

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Jumlah nilai	1390
2	Rata - rata	63,18%
3	Nilai tertinggi	80
4	Nilai terendah	40
5	Tuntas	12
6	Tidak tuntas	10
7	Nilai rata - rata ketuntasan	55%
8	Nilai rata - rata tidak tuntas	45%

Berdasarkan tabel hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Babadan pada prasiklus diatas telah menunjukkan rendahnya kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika mengenai materi perkalian dan pembagian yang di dapat dari hasil soal evaluasi pada tahap prasiklus. Dari 22 siswa hanya 12 siswa atau 55% siswa yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Dan terdapat 10 siswa atau 45% yang belum mampu mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Selain itu, nilai rata- rata kelas prasiklus juga masih jauh dari nilai KKM.

### Siklus ke I

Pada siklus I peneliti mulai menerapkan media pembelajaran Dakon pada mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian yang telah diajarkan. Dengan menggunakan media Dakon ini peneliti menjelaskan cara penggunaan media tersebut untuk menghitung perkalian dan pembagian yang sudah diberikan melalui soal evaluasi. Untuk penggunaan sendiri siswa pertama dapat menentukan terlebih dahulu soal tersebut merupakan soal perkalian atau pembagian. Kemudian jika sudah menentukan bentuk soal maka siswa mampu menggunakan media tersebut sebagai alat bantu hitung yang cukup menyenangkan dan juga membantu siswa untuk focus dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat dalam penyampaian informasi mengenai materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Hasan et al., 2021).

Proses pembelajaran ini siswa belajar secara berpasangan, yang akan diberikan waktu juga agar dapat bergantian dengan teman yang lainnya. Setiap pasangan bersama-sama mengerjakan soal evaluasi yang telah diberikan. Kemudian guru melanjutkan dengan menjelaskan bahwa setiap pasangan yang telah selesai mengerjakan dapat menuliskan jawab pada papan tulis untuk melihat hasil yang telah mereka kerjakan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

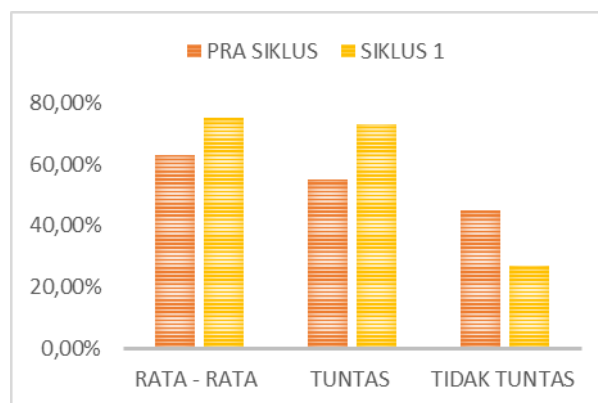
Penggunaan media tersebut dapat membantu siswa belajar untuk lebih aktif, lebih kompak dan juga lebih focus dalam proses pembelajaran. Melalui media ini mampu melatih

berfikir kritis siswa dalam memusatkan fokus terhadap proses pembelajaran. Hasil tes seperti tersaji pada **TABEL 2.** berikut.

**TABEL 2.** Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Babadan Pada Siklus I

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Jumlah nilai	1650
2	Rata - rata	75%
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	50
5	Tuntas	16
6	Tidak tuntas	6
7	Nilai rata - rata ketuntasan	73%
8	Nilai rata - rata tidak tuntas	27%

Berdasarkan tabel hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Babadan pada **TABEL 2.** diketahui bahwa hasil nilai rata – rata kela V mencapai 75. Siswa yang mampu mendapat KKM atau tuntas sebanyak 73% yaitu sebanyak 16 siswa. Sedangkan siswa yang belum mendapatkan nilai KKM ata belum tuntas sebanyak 27% yaitu sebanyak 6 siswa. Berdasarkan data tersebut terdapat peningkatan kemampuan dalam mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian dengan menggunakan media Dakon yang dilakukan di siklus I. Peningkatann dari hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus 1 seperti tersaji dalam **GAMBAR 1.**



**GAMBAR 1.** Peningkatan hasil belajar matematika siswa pada siklus I

Pada **GAMBAR 1.** hasil belajar matematika siswa pada siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan tahap prasiklus. Rata-rata hasil belajar matematika siswa terjadi peningkatan dari prasiklus 63,18 menjadi 75 pada hasil akhir siklus I. Jumlah siswa yang telah mamapu mendapatkan nilai KKM atau tuntas juga mengalami peningkatan, yang semula 55 % menjadi 73% setelah dilakukan siklus I, dan sebaliknya sisiwa yang belum mencapai KKM yaitu belm tuntas mengalami penurunan yag semula 45% menjadi 27 %.

## Siklus ke II

Pada siklus II dilaksanakan berdasarkan pada hasil refleksi dari siklus ke I. Pembelajaran menggunakan media Dakon. Pada siklus ke II ini dilakukan untuk menyempurnakan pelaksanaan pada siklus ke I. Pada siklus ke II ini materi yang diberikan masih tetap sama yaitu berupa materi perkalian dan pembagian pada mata pelajaran Matematika.

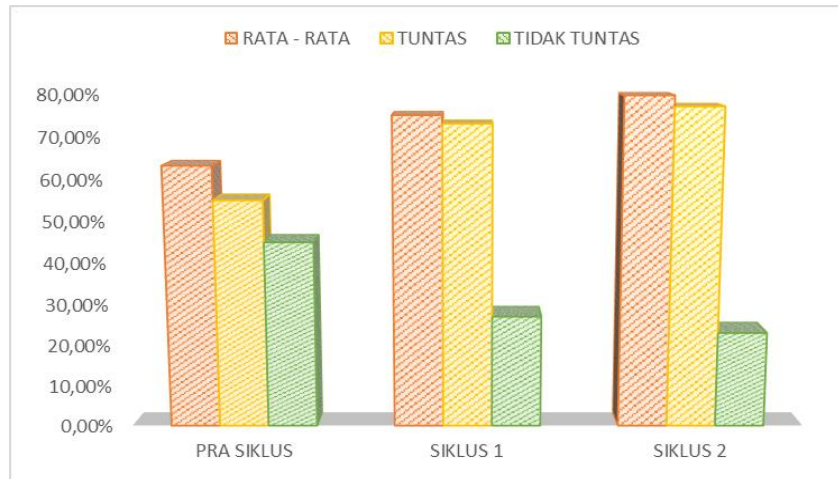
Penggunaan media Dakon ini sendiri berfungsi untuk membantu siswa dalam menghitung perkalian dan pembagian dari yang terkecil hingga yang terbesar. Pada siklus ini guru memberikan bimbingan Kembali mengenai penggunaan media Kembali. Siswa sudah mulai terbiasa dengan media Dakon yang telah diberikan yaitu mereka dengan lebih cepat mengerjakan persoalan yang telah diberikan. Media pembelajaran sendiri sangatlah bermanfaat dalam proses pembelajaran untuk memberikan suatu pengalaman yang bersifat visual kepada siswa sehingga mampu meningkatkan ketertarikan mereka dalam proses belajar dengan menggunakan media yang telah diterapkan.

Hasil tes kemampuan siswa dalam mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian dapat ditampilkan pada **TABEL 3.** berikut ini.

**TABEL 3.** Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 1 Babadan Pada Siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai
1	Jumlah nilai	1750
2	Rata - rata	79,55%
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	60
5	Tuntas	17
6	Tidak tuntas	5
7	Nilai rata - rata ketuntasan	77%
8	Nilai rata - rata tidak tuntas	23%

Berdasarkan **TABEL 3.** hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Babadan pada siklus II diatas, nilai rata – rata kelas memperoleh 79,88. Siswa yang telah mencapai nilai KKM atau tuntas juga mengalami peningkatan yaitu sebanyak 77% atau terdapat 17 orang siswa yang telah tuntas atau berhasil mencapai nilai KKM. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam mata pelajaran Matematika materi perkalian dan pembagian yang dilakukan pada siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada **GAMBAR 2.**



**GAMBAR 2.** Peningkatan hasil belajar matematika siswa pada prasiklus hingga siklus II

Pada **GAMBAR 2.** peningkatan hasil belajar matematika siswa pada prasiklus hingga siklus II tersebut, nilai rata-rata mengalami peningkatan dengan cukup signifikan dari nilai rata-rata prasiklus 63,18 menjadi 75 pada siklus pertama, dan 79,55 pada siklus ke dua. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM atau tuntas juga mengalami peningkatan, yang semula 55% menjadi 73% setelah dilakukan siklus pertama, dan menjadi 77% setelah dilakukannya siklus ke dua. Sebaliknya pada nilai siswa di bawah KKM atau nilai belum tuntas juga mengalami penurunan, yang semula mencapai 45% pada siklus pertama menjadi 27% dan pada siklus ke dua juga mengalami penurunan menjadi 23% .

Peningkatan yang sangat signifikan pada siklus ke dua ini dikarenakan siswa cukup sering dan berulang kali mencoba media Dakon bahkan tanpa adanya dampingan dari guru. Siswa merasa cukup mudah dalam melakukan perkalian dan pembagian menggunakan media Dakon yang telah disediakan dengan baik.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah diuraikan menunjukkan bahwa media Dakon dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas V dalam belajar matematika pada materi perkalian dan pembagian. Dakon merupakan permainan tradisional asli daerah Nganjuk, sehingga sudah dikenal baik oleh siswa. Media Dakon dapat membuat pembelajaran terasa menyenangkan karena konsep permainan di dalamnya (Hatim et al., 2019).

Proses pembelajaran menggunakan media dakon ini peneliti mengajarkan secara satu persatu aturan permainannya. Apabila dalam operasi perkalian melibatkan bilangan puluhan atau bahkan ratusan, siswa diajarkan untuk menggunakan perkalian bersusun terlebih dahulu. Setelah perkalian bersusun siswa dapat mengalikan secara perlahan-lahan sesuai ketentuan dalam perkalian bersusun. Pada perkalian bersusun dimulai pada angka paling belakang secara satu persatu sehingga dalam menggunakan media dakon tersebut siswa mampu mengalikannya secara perlahan.

Hasil penelitian (Hatim et al., 2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung KPK dan FPB yang konseptual dan menyenangkan. Siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan karena konsep permainan dalam media dakon. Siswa juga lebih termotivasi dalam proses pembelajaran daripada pembelajaran secara konvensional.



Hasil penelitian (Savriliana, Sundari, & Budianti, 2020) media Dakota (Dakon Matematika) dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. Media Dakota membuat siswa berperan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil penelitian Muhammad Fendrik (2019) menunjukkan bahwa penerapan media Dakota (Dakon Matematika) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD yang berada di Riau. Dengan demikian, hasil penelitian ini juga didukung dari penelitian terdahulu bahwa permainan Dakon mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran dapat lebih aktif dan menyenangkan dengan penggunaan Dakon dalam pembelajaran matematika.

## KESIMPULAN

Penerapan media Dakon dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 1 Babadan Kabupaten Nganjuk. Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas menunjukkan bahwa nilai rata – rata siswa dalam mata pelajaran Matematika mulai mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari nilai prasiklus 63,18 menjadi 75 pada siklus pertama, dan menjadi 79,55 pada siklus ke dua. Jumlah siswa yang mampu mencapai nilai KKM atau tuntas juga mulai meningkat, yang semula pada prasiklus mendapatkan 55% menjadi 73% pada siklus pertama dan menjadi 77% pada siklus kedua. Begitu pula sebaliknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM atau belum tuntas juga mengalami penurunan yang semula mencapai 45%, setelah pelaksanaan siklus pertama turun menjadi 27%, kemudian pada pelaksanaan siklus kedua juga mengalami penurunan Kembali menjadi 23%.

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan bagi para guru agar menerapkan media pembelajaran yang mudah digunakan dan sudah dikenal baik oleh siswa seperti Dakon dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan memanfaatkan media Dakon membuat suasana baru dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan antusias siswa untuk belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi La. (2022). Pendidikan keluarga dalam perpektif islam. *Jurnal Pendidikan Ar-Rashid*, 7(1), 1–9. Retrieved from <http://www2.irib.ir/worldservice/melayu>
- Dinni, H. N. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma*, 1, 170–176.
- Fendrik, M. (2019). Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 702–708.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. KlatenJawa Tengah: Tahta Media Group.
- 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. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i1.26221>
- Maulidiyah, Z., & Mudjiarti, T. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi FPB Menggunakan Media Dakon Bilangan Siswa Kelas V SDN Sambikerep II / 480 Surabaya. *Journal PGSD*, 2(3), 1–11.
- Risnawati, R., Wibowo, A., & Bahar, B. (2019). Pengaruh Penggunaan media Dakon

- Matematika terhadap Hasil belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *PEPATUDZU: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), 118–126.
- Riwanto, M. A., & Setianingsih, U. (2017). Peningkatan Motivasi Siswa dalam Berdiskusi IPA Menggunakan Media Teka-Teki Silang (TTS) Berbasis Komputer Mawan. *Jurnal PANCAR*, 1(2252), 58–66.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Utami, D. W., Hamdani, H., & Uliyanti, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Bilangan terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika. ... *Pendidikan Dan Pembelajaran ...* Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24588%0Ahttps://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/24588/75676576146>
- Widana, I. W. (2017). Higher Order Thinking Skills Assessment (Hots). *JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation*, 3(1), 32–44. <https://doi.org/10.21009/jisae.v3i1.4859>
- Yenti, L. S. (2015). Pembuatan permainan dakon virtual. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 4(1), 1–13.