



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL DAKON TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PERKALIAN PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 16 PALEMBANG

Cindy Desvia¹, Lusiana^{2*}, Aan Suriadi³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, PGSD, Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

e-mail: ¹cindidesvia@gmail.com, ^{2*}lusiana@univpgri-palembang.ac.id,
³suriadiaku1972@gmail.com

Diterima: 25/6/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Masalah yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan tradisional dakon terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *Posttest-Only Control Design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar yang diberikan setelah perlakuan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 86,73, sedangkan kelas kontrol sebesar 54,23. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, permainan tradisional dakon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Dakon, Hasil Belajar Matematika, Materi Perkalian

ABSTRACT

The problem underlying this study is the low mathematics learning outcomes of students in multiplication material and the limited use of engaging and concrete learning media in the teaching and learning process. This condition causes students to experience difficulties in understanding multiplication concepts, which consequently affects their academic achievement. The purpose of this study was to determine the effect of the traditional dakon game on mathematics learning outcomes in multiplication material among second-grade students at SD Negeri 16 Palembang. This research employed a quantitative approach using an experimental method with a *Posttest-Only Control Design*, involving an experimental class and a control class. Data were collected through a learning achievement test administered after the implementation of the treatment. The collected data were analyzed using the *Independent Samples t-Test*. The results showed that the mean posttest score of the experimental class was 86.73, while the control class obtained a mean score of 54.23. The hypothesis testing revealed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, which was lower than 0.05. Therefore, the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. It can be concluded that the traditional dakon game has a significant effect on students' mathematics



learning outcomes in multiplication material for second-grade students at SD Negeri 16 Palembang.

Keywords: *Traditional Dakon Game, Mathematics Learning Outcomes, Multiplication Material*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui mata pelajaran matematika yang melatih berpikir logis dan pemecahan masalah (Hamdani et al., 2022). Pada jenjang sekolah dasar, materi perkalian merupakan kompetensi dasar yang menjadi prasyarat utama untuk mempelajari konsep matematika pada tingkat berikutnya (Jayadi, 2022). Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan objek nyata dan pengalaman langsung agar mampu memahami konsep abstrak secara optimal. Idealnya, proses pembelajaran matematika disajikan menggunakan media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Pembelajaran berbasis objek konkret dapat menjembatani transisi pemikiran anak dari pemahaman visual-fisik menuju pemahaman simbolis matematika secara efektif.

Namun, realitas pembelajaran matematika di lapangan masih menunjukkan kesenjangan yang cukup nyata. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 16 Palembang pada 6 Oktober 2025, sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami konsep perkalian. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah yang monoton, sehingga siswa bersifat pasif, kurang tertarik, dan kesulitan memvisualisasikan operasi penjumlahan berulang. Kesenjangan ini berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar siswa. Rendahnya penguasaan konsep perkalian pada fase awal sekolah dasar berpotensi menghambat pemahaman materi matematika lanjutan. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep perkalian secara abstrak. Permainan tradisional dakon hadir sebagai salah satu media manipulatif yang memungkinkan siswa belajar menghitung secara langsung melalui aktivitas pengelompokan biji-bijian (Rama & Kiptiyah, 2023).

Efektivitas penggunaan media dakon telah dibuktikan oleh sejumlah penelitian terdahulu. Media dakon terbukti membantu siswa memahami operasi hitung perkalian secara konkret (Choiriyah et al., 2023), meningkatkan hasil belajar perkalian (Trisnani & Sari, 2021), serta mendongkrak pemahaman konsep matematika dasar (Risnawati & Wibowo, 2020). Kendati demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada efektivitas media dakon secara umum atau pada siswa kelas tinggi. Masih terdapat *research gap* mengenai penerapan eksperimental media dakon yang memfokuskan pengukuran secara presisi pada kelompok siswa kelas rendah (kelas II) menggunakan desain *posttest-only control group design* dengan uji statistik inferensial yang terukur. Ketiadaan data uji empiris terkontrol pada kelompok usia awal ini menyebabkan besaran dampak intervensi media dakon terhadap pemahaman awal perkalian belum terpeta secara utuh dan terisolasi dari variabel luar.

Guna mengisi *research gap* tersebut, nilai baru (*novelty*) dan inovasi dari penelitian ini terletak pada penerapan permainan tradisional dakon sebagai media manipulatif konkret yang diuji secara eksperimental terkontrol pada materi perkalian dasar siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang. Kebaruan riset ini mengintegrasikan kearifan lokal etnomatematika ke dalam kurikulum matematika awal guna mengubah konsep penjumlahan berulang yang abstrak menjadi aktivitas manipulatif yang menyenangkan. Berbeda dari penelitian terdahulu, riset ini



memberikan pembuktian empiris yang mengisolasi pengaruh perlakuan melalui perbandingan langsung antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Inovasi ini menyajikan solusi instruksional murah, kontekstual, dan mudah diterapkan guru untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa tanpa bergantung pada media digital yang mahal.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan permainan tradisional dakon terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang. Melalui pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain *posttest-only control design*, penelitian ini membandingkan capaian hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media dakon dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur pemanfaatan media berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Secara praktis, luaran riset ini diproyeksikan menjadi rujukan inovatif bagi pendidik dalam merancang media pembelajaran konkret yang interaktif, kontekstual, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi hitung dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen ini menerapkan desain *Posttest-Only Control Group Design* untuk menguji pengaruh penggunaan media permainan tradisional dakon terhadap capaian hasil belajar matematika materi perkalian secara objektif. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang yang terbagi ke dalam 2 rombongan belajar dengan total 52 siswa. Teknik penarikan sampel dioperasikan secara utuh melalui pembagian kelas non-acak, yakni menetapkan kelas II A sebanyak 26 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas II B sebanyak 26 siswa sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) intervensi instruksional berupa pemanfaatan alat manipulatif papan dan biji dakon konkret, sedangkan kelompok kontrol mengikuti proses pembelajaran konvensional berbasis metode ceramah tanpa perlakuan media permainan (Rama & Kiptiyah, 2023; Sugiyono, 2022). Peneliti bertindak langsung mengontrol keterlaksanaan perlakuan agar dampak intervensi terisolasi secara presisi dari pengaruh variabel luar.

Data primer dikumpulkan setelah pelaksanaan seluruh rangkaian perlakuan menggunakan instrumen tes hasil belajar pilihan ganda dan uraian materi perkalian dasar. Perangkat tes telah dinyatakan sahih dan konsisten melalui pengujian validitas isi, reliabilitas, analisis tingkat kesukaran, serta daya pembeda item (Agustiyani, 2021). Tahap pengolahan data statistik numerik diselesaikan memanfaatkan bantuan perangkat lunak komputasi *IBM SPSS Statistics 25*. Alur pengujian parameter diawali dari analisis statistik deskriptif untuk memetakan nilai rata-rata posttest, uji prasyarat normalitas dan homogenitas varians, hingga uji hipotesis inferensial menggunakan *Independent Samples t-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Penggunaan parameter matematis ini menjamin bahwa perbedaan capaian belajar antar kelompok diukur secara transparan, sah, dan dapat dipertanggungjawabkan secara statistik (Choiriyah dkk., 2023; Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional dakon terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang. Pada penelitian ini, pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional dakon sebagai media pembelajaran, sedangkan kelas

kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Penggunaan permainan dakon bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian melalui aktivitas menghitung secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Permainan Tradisional Dakon yang Digunakan dalam Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1, permainan tradisional dakon digunakan sebagai media pembelajaran pada materi perkalian. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa memanfaatkan biji dakon untuk melakukan proses perkalian melalui pengelompokan dan penjumlahan berulang. Setiap lubang pada papan dakon diisi dengan sejumlah biji sesuai dengan soal perkalian yang diberikan guru, kemudian siswa memindahkan biji tersebut untuk membentuk kelompok-kelompok yang sama banyak. Melalui proses ini, siswa dapat memahami bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan media dakon membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena mereka dapat belajar sambil bermain. Selain itu, media ini membantu siswa memvisualisasikan konsep perkalian yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah dipahami. Berikut adalah media dakon dapat dilihat pada gambar 2.

PERKALIAN MENGGUNAKAN DAKON

Dakon dapat digunakan untuk membantu menghitung perkalian melalui penjumlahan berulang.

Contoh:
 $3 \times 4 = ?$
3 = banyaknya baris (diambil dari satu lubang setiap baris bawah)
4 = banyaknya biji setiap lubang

Idea:
Kita ambil 4 biji dari salah satu lubang pada baris bawah, sebanyak 3 kali (penjumlahan berulang). Hasil akhirnya adalah 3×4 .

- Persiapan**
Atas
Bawah
Pastikan semua lubang dakon kosong.
Kita akan mengambil 4 biji dari satu lubang sebanyak 3 kali.
- Pengambilan ke-1**
Ambil 4 biji dari lubang yang dipilih, masukkan ke lumbung (kanan).
Hasil sementara = 4
- Pengambilan ke-2**
Ambil lagi 4 biji dari lubang yang sama, masukkan ke lumbung (kanan).
Hasil sementara = 8
- Pengambilan ke-3**
Ambil lagi 4 biji dari lubang yang sama, masukkan ke lumbung (kanan).
Hasil sementara = 12

Kesimpulan
Kita mengambil 4 biji sebanyak 3 kali.
 $4 + 4 + 4 = 12$
Maka, $3 \times 4 = 12$

Secara umum:
Jika setiap lubang berisi a biji, dan diambil sebanyak b kali, maka hasilnya adalah $a \times b$.

Keterangan:
a = banyaknya biji tiap lubang (pada baris bawah)
b = banyaknya pengambilan (banyaknya baris / kali)
Hasil akhir = $a \times b$

Gambar 2. Penggunaan Media Dakon dalam Pembelajaran Perkalian

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui hasil belajar matematika materi perkalian. Ringkasan hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil *Posttest*

Kelas	N	Rata-rata
Eksperimen	26	86,73
Kontrol	26	54,23

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan tradisional dakon memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelas, dilakukan analisis menggunakan uji t (*Independent Sample t-test*) sebagai uji hipotesis pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2-tailed)
15,571	2,000	0,000

Berdasarkan tabel 2 hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 15,571 dan t_{tabel} sebesar 2,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini diperoleh $15,571 > 2,000$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional dakon dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Nilai t_{hitung} yang jauh lebih besar daripada t_{tabel} menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata kedua kelas sangat kuat secara statistik. Dengan kata lain, penggunaan media dakon memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,025$ juga memperkuat hasil tersebut, yang berarti perbedaan kedua kelompok tidak terjadi secara kebetulan, melainkan benar-benar dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dakon berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 86,73 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 54,23. Selain itu, hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dakon lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2022) yang menyatakan bahwa perbedaan hasil belajar antar kelompok dapat dianalisis menggunakan uji t untuk melihat efektivitas suatu perlakuan dalam penelitian eksperimen.

Keberhasilan penggunaan permainan tradisional dakon dalam penelitian ini dapat dijelaskan berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata dan pengalaman langsung dibandingkan melalui



penjelasan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan permainan dakon sebagai media pembelajaran membantu siswa memahami konsep perkalian melalui aktivitas menghitung dan mengelompokkan biji dakon secara langsung sehingga konsep perkalian menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini diperkuat oleh pendapat Hasan et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran konkret sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak dalam matematika.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif dan antusias dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Penggunaan permainan tradisional dakon menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Kondisi tersebut membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, keterlibatan siswa secara langsung dalam penggunaan media dakon juga membantu meningkatkan konsentrasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Kartini & Rosyidah (2024) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Choiriyyah et al. (2023) yang menyatakan bahwa media dakon dapat membantu siswa memahami konsep operasi hitung perkalian secara lebih konkret dan menyenangkan. Melalui penggunaan dakon, siswa dapat melakukan aktivitas menghitung secara langsung sehingga konsep perkalian yang semula bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media dakon mampu mendukung proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan tradisional juga terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung yang bersifat konkret. Hal ini sejalan dengan teori Bruner (dalam Hasan et al., 2021) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika siswa belajar melalui tahapan enaktif (pengalaman langsung).

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Trisnani dan Fariha Sari (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media dakon dalam pembelajaran matematika memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penggunaan dakon memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan tradisional terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Mawaddah & Hasanah (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Selain itu, penelitian Risnawati dan Wibowo (2020) menunjukkan bahwa media dakon dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui penggunaan benda konkret. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana siswa yang belajar menggunakan permainan tradisional dakon memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa media dakon mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep matematika secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan media dakon tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran berbasis konkret. Hal ini diperkuat oleh



Wibowo et al. (2021) yang menegaskan bahwa media dakon matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui aktivitas manipulatif.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dakon merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami materi perkalian. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar matematika siswa, tetapi juga meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, permainan tradisional dakon dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamdani et al. (2022) yang menekankan bahwa inovasi media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dakon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika materi perkalian pada siswa kelas II SD Negeri 16 Palembang. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika yang memanfaatkan media permainan tradisional mampu membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret dan bermakna sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas bermain dan menghitung secara langsung, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat membangun pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan tradisional dakon dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan dakon tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendorong keaktifan, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi guru untuk mengintegrasikan permainan tradisional dakon ke dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung dasar. Selain mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, penggunaan dakon juga berkontribusi dalam melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari budaya lokal. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan permainan dakon pada materi matematika lainnya, seperti pembagian, KPK, dan FPB, atau mengombinasikannya dengan model pembelajaran inovatif untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kemampuan matematis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyan, T. (2021). *Media Dakota (Dakon Matematika) as a Solution to Improve Mathematics Learning Outcomes for Elementary School Students*. 4(5), 812–817.
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/66117>
- Choiriyyah, N. A., Fitriah, I., & Bilqish, T. (2023). Pembelajaran Konsep Dasar Perkalian Melalui Media Dakon Pada Peserta Didik Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2), 227.
<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/15334>



- Faujiah, & Nurafni. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 829–840. <https://pdfs.semanticscholar.org/3b2d/40b0326d3a64c5a71f30f280c4cda8edd282.pdf>
- Hamdani, A. D., Nurhafsa, N., & Silvia, S. (2022). Inovasi Pendidikan Karakter dalam Menciptakan Generasi Emas 2045. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 170–178. <https://www.academia.edu/download/105988506/3738.pdf>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jayadi, A. R. (2022). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 Melalui Permainan Loncat Katak. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 179. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/7504>
- Kartini, & Rosyidah, R. A. (2024). Strategi Pembelajaran Efektif. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 87–92. <https://jurnalcentekia.id/index.php/jkip/article/download/347/275>
- Mawaddah, N., & Hasanah, I. A. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Tangga Pintar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di MIN Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Progresif*, 6(2), 404–422. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jipp/article/view/2236>
- Mubaroq, M. M., & Mustofa, B. (2025). Pendidikan Karakter Kunci Menuju Sumber Daya Manusia Berdaya Saing di Indonesia Emas 2045. *Journal Of Excellence, Humanities and Religiosity*, 2, 65–77. <http://ejurnal.umbima.ac.id/index.php/humanities/article/view/302>
- Rama, A. A. B. T., & Kiptiyah, S. M. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner. *Joyful Learning Journal*, 12(4), 195–200. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jlj/article/view/51266>
- Risnawati, Ari Wibowo, B. (2020). Pengaruh penggunaan media dakon matematika terhadap hasil Belajar siswa kelas tinggi SD di Kabupaten Gowa. 15(2), 118–126. <https://journal.lppm-unasman.ac.id/index.php/pepatudzu/article/view/468>
- Sugiyono. (2021). Buku Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Komunikasi* (p. 2).
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. AFABETA CV.
- Trisnani, N., & Fariha Sari, E. (2021). Keefektifan Model Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(2), 173–178. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3642>
- Wibowo, D. C., Handayani, A. F., Setiawan, B., & Dores, O. J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Dakon Matematika (Dakota). *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 176–185. <https://www.academia.edu/download/76192902/pdf1.pdf>