

**PENGARUH MEDIA DAKON TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS III SDN 68 PALEMBANG**

Lingga Ariyandi¹, Ramanata Disurya², Tanzimah³

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹linggaariyandi112@gmail.com, ²ramanatadisurya24@gmail.com,
³tanzimah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of dakon media on the mathematics learning outcomes of grade III students of SDN 68 Palembang with the material of the relationship between standard units of weight. This type of research is quantitative experimental research with a posttest only control design. With a sample of class III A and class III B totaling 44 students. With data collection techniques using tests and documentation. The results of the study in the control class obtained an average posttest score of 61.48, the data shows that the learning outcomes of the control class still do not meet the minimum completeness criteria for learning outcomes, which is 70. In the experimental class, the average posttest score was 76.56 and the data shows that the learning outcomes of the experimental class meet the minimum completeness criteria for learning outcomes. While the normality test shows that the posttest data of the two groups of students, namely the control class and the experimental class, have a data distribution that is normally distributed with a significant value in the control class of 0.96 and 0.84 in the experimental class. The results of the homogeneity test obtained were 0.963, greater than 0.05 and can be stated as homogeneous. In the hypothesis test of the t-test (independent sample t-test) obtained a sig value (2-tailed) of $0.004 < \text{less than } 0.025$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is an influence of the use of dakon unit media on the mathematics learning outcomes of grade III students of SDN 68 Palembang.

Keywords: Dakon Media, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media dakon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 68 Palembang dengan materi hubungan antar satuan baku berat. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif eksperimen dengan design penelitian *posttest only control design*. Dengan sampel penelitian kelas III A dan kelas III B yang berjumlah 44 orang peserta didik. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Hasil penelitian pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata posttest 61,48 data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal hasil belajar yaitu sebesar 70. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai

rata-rata posttest sebesar 76,56 dan data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen memenuhi kriteria ketuntasan minimal hasil belajar. Sedangkan uji normalitas menunjukkan bahwa data posttest kedua kelompok siswa yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki sebaran data yang berdistribusi normal dengan nilai signifikan pada kelas kontrol 0,96 dan 0,84 pada kelas eksperimen. Hasil uji homogenitas yang diperoleh sebesar 0,963 lebih besar dari 0,05 dan dapat dinyatakan homogeny. Pada uji hipotesis uji t (*independen sampel t test*) diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,004 < \text{lebih kecil dari } 0,025$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media dakon satuan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 68 Palembang.

Kata Kunci: Media Dakon, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pengajar untuk menciptakan kondisi di mana siswa dapat mendapatkan pengetahuan, menguasai keterampilan, serta mengembangkan sikap dan keyakinan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu konteks pendidikan. (Nurlina et al., 2022.h.6.) media pembelajaran memiliki kontribusi yang penting dalam memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam proses

belajar mengajar di kelas adalah permainan dakon matematika (Wibowo et al., 2021.h.178).

Pembelajaran matematika yang mengintegrasikan elemen permainan tradisional congklak dengan konsep-konsep matematika. Media ini juga berperan dalam mendukung siswa untuk memahami berbagai konsep dalam matematika, tetapi juga berfungsi untuk melatih keterampilan berhitung dan penguasaan operasi matematika. Media dakon dapat dibuat dari berbagai bahan sederhana, misalnya gelas plastik bekas air mineral yang disusun memanjang dan saling terhubung hingga membentuk struktur menyerupai dakon. Pemanfaatan media dakon dalam pembelajaran matematika terbukti memberikan

pengaruh yang baik terhadap pencapaian hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan minat belajar, partisipasi aktif, serta pencapaian akademik mereka.(Risnawati, Ari Wibowo, 2019.h. 125).

Hasil belajar adalah prestasi yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses pendidikan. Hasil ini mencakup berbagai kemampuan, termasuk dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang dialami siswa. (Rahman, 2022. h.297-298). Secara umum, hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini biasanya dinyatakan dalam bentuk skor numerik atau huruf sebagai representasi pencapaian siswa.(Gumohung et al., 2021. h 4).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman para pendidik, khususnya guru-guru SD, dalam mengajarkan konsep-konsep matematika secara efektif.(Lantakay et al., 2023. h. 385-386). Di dalamnya terkandung berbagai komponen

seperti aksioma, definisi, teorema, pembuktian, persoalan, dan solusi..(Putri, 2023.h.5602). Media dakon ini sangat sesuai untuk karakteristik anak sekolah dasar yang masih aktif, suka bermain, dan berada pada tahap operasional konkrit.

Untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran peserta didik adalah dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Media dakon merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan media dakon dapat memberikan dorongan yang sangat berharga bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal. Penggunaan media dakon diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran yang lebih bermakna bagi semua peserta didik. Selama proses pembelajaran, media yang dapat dilihat dan dirasakan oleh siswa akan digunakan sebagai alat bantu. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi

siswa, mendorong aktivitas belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang mendalam bagi mereka. (Risnawati, Ari Wibowo, 2019, h. 125).

Menurut hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 68 Palembang menemukan bahwa kurangnya pemahaman dan minat siswa mengenai materi pembelajaran matematika dan juga dalam proses pembelajaran matematika, guru hanya menerapkan metode konvensional, yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang telah dijelaskan.

Masalah tersebut dapat dipecahkan dengan memanfaatkan media pembelajaran dakon, karena media ini mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama dalam konsep pembelajaran matematika. Hal ini dapat ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh. (Azhari et al., 2021) pemahaman konsep matematika siswa sebelum dan sesudah digunakannya alat peraga Dakota menjadi semakin meningkat. Hasil penelitian Risnawati, (2019) menyatakan bahwa Media dakon matematika

memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa,

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan cara peneliti membangun gambaran yang menyeluruh terhadap suatu fenomena atau permasalahan. (Sahir, 2022.h.5). Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif, yang menggunakan metode eksperimen dengan desain kontrol yang hanya melakukan pengujian setelah perlakuan (Posttest-only Control Design). Bentuk desain penelitian Post-test Only Control Design.

Tabel 1. Desain Post-Test Only Control Design

Kelompok	Perlakuan	Pascates
R ₁	X	O ₁
R ₂	-	O ₂

Populasi dalam konteks ini merujuk pada sekumpulan objek atau subjek yang menjadi wilayah generalisasi, yang memiliki sifat dan karakteristik tertentu sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan dijadikan dasar dalam penarikan Kesimpulan (Sugiyono, 2021.h.145).

Tabel 2. Populasi

Kelas	Jumlah siswa		Total
	L	P	
Kelas III A	11	13	24
Kelas III B	10	10	20

Kelas	Jumlah siswa		Total
	L	P	
Kelas III C	8	11	19
Jumlah	29	34	63

Sampel merupakan bagian dari total populasi serta ciri-ciri yang dimilikinya. (Sugiyono, 2021.h.146). Penelitian ini melibatkan 44 peserta, yang terdiri dari 24 siswa dari kelompok eksperimen (Kelas IIIA) dan 20 siswa dari kelompok kontrol (Kelas IIIB).

Rancangan perlakuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Persiapan terdiri dari Menyusun modul ajar dan Mempersiapkan media dakon; Pelaksaaan pembelajaran terdiri dari Penggunaan media dakon pada kelas eksperimen dan Kelas kontrol tidak menggunakan media dakon; Tes Posttest.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan metode tes dan dokumentasi. Hasil uji coba instrumen diuji menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Dalam dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran peserta didik maka untuk mengetahui nilai tersebut peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{JB}{N} \times 100$$

JB merupaka Banyak butir soal dijawab benar dan N merupakan Banyak butir soal.

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Instrumen

No Soal	Validitas	Relabilitas	Daya Pembeda	Tingkat Kesukaran	Keputusan
Soal Pilihan Ganda					
Soal_1	Valid	0,744	Baik Sekali	Sedang	Dipertahankan
Soal_2	Tidak Valid		Jelek	Mudah	Dibuang
Soal_3	Valid	0,744	Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_4	Tidak Valid		Jelek	Sukar	Dibuang
Soal_5	Tidak Valid	0,744	Jelek	Sedang	Dibuang
Soal_6	Valid		Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_7	Valid	0,744	Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_8	Valid		Baik	Sukar	Dipertahankan
Soal_9	Valid	0,744	Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_10	Tidak Valid		Jelek	Sedang	Dibuang
Soal_11	Valid	0,744	Baik Sekali	Sedang	Dipertahankan
Soal_12	Valid		Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_13	Tidak Valid	0,744	Jelek	Mudah	Dibuang
Soal_14	Valid		Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_15	Tidak Valid	0,744	Cukup	Sedang	Dibuang
Soal_16	Valid		Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_17	Valid	0,744	Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_18	Valid		Baik	Sukar	Dipertahankan
Soal_19	Valid	0,744	Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_20	Tidak Valid		Jelek	Sedang	Dibuang
Soal_21	Tidak Valid	0,744	Jelek	Mudah	Dibuang
Soal_22	Tidak Valid		Jelek	Sedang	Dibuang
Soal_23	Valid	0,744	Baik	Sedang	Dipertahankan
Soal_24	Valid		Baik	Sukar	Dipertahankan
Soal_25	Valid	0,744	Baik	Sedang	Dipertahankan

Sumber : Peneliti 2025

Menurut hasil pengujian instrumen yang mencakup Validitas, Reliabilitas, Tingkat kesulitan, dan Daya beda, maka 16 soal dinyatakan valid. Oleh karena itu, pertanyaan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pertanyaan nomor 1, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 23, 24, 25, yang merupakan soal pilihan ganda. Teknik Analisis Data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 68 Palembang kepada kelas III Semester genap 2024/2025 kelas kontrol dan kelas eksperimen, dalam pengambilan sampel ini menggunakan *sampel probability sampling*. Pelaksanaan penelitian untuk kelas eksperimen menerima perlakuan melalui penggunaan media dakon yang memiliki satuan berat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran melalui metode konvensional, melainkan hanya menggunakan buku pembelajaran dan penjelasan materi.



Gambar 1. Proses pembelajaran kelas kontrol



Gambar 2. Penerapan media dakon satuan

Hasil dari posttest yang dilaksanakan untuk mengevaluasi pencapaian belajar siswa adalah sebagai berikut

Tabel 4. Nilai hasil posttest kelas IIIB

No	Nama Siswa	Skor	Nilai
1	AP	14	87,5
2	ANF	8	50
3	AFE	6	37,5
4	AJ	10	62,5
5	AQR	11	68
6	A	13	81,25
7	ZA	12	75
8	AFA	10	62,5
9	DRA	8	50
10	DA	7	43
11	DBA	8	50
12	SA	13	81,25
13	JR	12	75
14	M.AM	6	37,5
15	M.RDH	12	75
16	MS	8	50
17	MI	11	68,75
18	M.RR	8	50
19	C	7	43,75
20	YN	13	81,25
Jumlah Keseluruhan Skor		197	9,85
Nilai Rata-Rata			61,48

Sumber: Peneliti 2025

Berdasarkan tabel data di atas dapat diperoleh bahwa diketahui bahwa nilai posttest untuk kelas IIIB (kelas kontrol) yang terdiri dari 20 siswa memiliki rata-rata sebesar 61,56, dan nilai tertinggi yang didapatkan 87,5 dengan nilai terendah 37,5 dengan ditetapkan KKM sekolah 70. Terdapat 7 orang peserta didik yang berhasil mencapai KKM, sementara 13 orang siswa masih belum mencapai KKM

Tabel 5. Nilai hasil posttest kelas

IIIA			
No	Nama Siswa	Skor	Nilai
1	AFm	8	50
2	AS	14	87,5
3	AL	15	93,75
4	AA	7	43,75
5	DMA	14	87,5
6	DE	13	81,25
7	EAP	15	93,75
8	ERIS	15	93,25
9	IAH	14	87,5
10	JP	12	75
11	KSH	8	50
12	M.F	14	87,5
13	M.RA	12	75
14	M.DR	9	56,25
15	M.FA	12	75
16	M.S	10	62,5
17	NIK	10	62,5
18	QFA	16	100
19	RAN	16	100
20	Y	11	68,75
21	ZR	12	75
22	NA	14	87,5
23	M.MS	9	56,25
24	A	14	87,5
Jumlah Keseluruhan Skor		294	12,25
Nilai Rata-Rata			76,56

Sumber : Peneliti 2025

Berdasarkan tabel data diatas diperoleh bahwa Nilai posttest kelas IIA (kelas eksperimen) melibatkan 24 siswa yang memiliki rata-rata nilai sebesar 76,56. Dalam kelas tersebut, terdapat 2 siswa yang mencapai nilai tertinggi yaitu 100, sementara 1 siswa memperoleh nilai terendah yaitu 43,75. Menurut temuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 68 Palembang mengenai “Pengaruh media dakon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 68 Palembang” pada materi hubungan antar satuan baku berat..

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk			
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.		
Kelas Kontrol	211	.20	.018	20	.266		
Kelas Eksperimen	.201	.24	.014	20	.264		

a. Lilliefors Significance Correction.
 Sumber : Pengelolan Data Spss Versi 25

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh untuk data postes kelas kontrol dengan nilai sebesar 0,096 dan untuk data kelas eksperimen sebesar 0,084, karena kedua nilai yang diperoleh signifikan dari data tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di terima dan H_1 ditolak artinya kedua data berdistribusi normal, dengan demikian, data layak digunakan untuk dianalisis menggunakan uji parametrik.

Berikut merupakan data hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Test Statistic	Based on Mean	.002	1	.967
	Based on Median	.000	1	.967
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	.967
	Based on trimmed mean	.002	1	.967

Sumber : Pengelolan Data Spss versi 25

Berdasarkan hasil dari uji homogenitas *tes of homogeneity of variance* di peroleh nilai signifikansi sebesar 0,967. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dari uji

homogenitas bahwa jika nilai sig > 0,05 maka varians sampel dinyatakan homogeny, jika nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai sebesar 0,967, sehingga data tersebut dapat dianggap homogen. Setelah melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis.

Berikut merupakan hasil dari uji hipotesis menggunakan *uji independent sampel t test* dengan menggunakan Spss versi 25:

Tabel 4.6. Hasil dari Hipotesis Independent sampel t test

Independent Samples Test							
	Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower Bound	Upper Bound
Temp. Waktu penyelesaian	.000	.967	3.014	.004	-18.57500	-6.00011	-30.14989
Kecepatan penyelesaian							
Equal variances assumed		.451	.004	-18.57500	-6.00018	-25.12888	-1.01112
Unequal variances assumed		.020	1				

Sumber: Pengolahan Data Spss Versi 25

Hasil analisis menggunakan independent sample t test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,004. Karena nilai signifikan ini lebih kecil dari 0,025, maka hipotesis nol (Ho) ditolak. Artinya, Ha diterima, sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media dakon satuan berat dan kelas yang tidak menggunakan media

dakon satuan berat. Penggunaan hipotesis dilakukan dengan ketentuan Ho menyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sedangkan Ha di terima dan terdapat pengaruh yang signifikan. Diketahui nilai sig.(2 tailed) pada hasil kelas kontrol dan eksperimen adalah sebesar 0,004 < 0,025 maka Ho ditolak dan Ha di terima.

Penggunaan media dakon mampu mengatasi masalah hasil belajar matematika siswa yang rendah. Media permainan dakon memberi kesempatan secara optimal kepada peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya.(Adimsyah et al., 2023.h.30). Permainan dakon matematika adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional Indonesia, yaitu congklak. Permainan ini dimainkan oleh dua orang yang saling berhadapan, dengan papan dakon diletakkan di tengah di antara keduanya.

Permasalahan dalam bidang pendidikan di era modern semakin

kompleks, memerlukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang mengesankan bagi siswa. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan dalam proses pembelajaran, mengingat banyak macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar media mampu menarik minat dan perhatian siswa. (Tanzima, Disurya, R., & Teresha, D. 2024. h.3430). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media dakon. Media dakon memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, antara lain memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari, mengembangkan kemampuan berhitung anak, serta melatih ketelitian dan konsentrasi siswa. Selain itu, penggunaan media dakon juga mendorong keaktifan siswa karena mereka dapat mencoba dan berpartisipasi secara langsung, tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dilakukan oleh (Adimsyah et al., 2023.h.1).

Dengan menggunakan media dakon dapat memberikan kesempatan secara optimal kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya, hasil yang di peroleh. Untuk melihat pengaruh hasil belajar dengan media pembelajaran yang cukup baik digunakan adalah media dakon satuan contohnya seperti dengan melihat hasil dari uji t test yang diperolehnya sebesar 0,000, 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan penggunaan media dakon berpengaruh.

Hasil penelitian didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu Azhari et al (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa sebelum dan sesudah digunakannya alat peraga Dakota menjadi semakin meningkat. Demikian pula dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan terdapat pengaruh alat peraga Dakota terhadap pemahaman konsep matematika siswa di MIS Terpadu Langsa. Penelitian yang dilakukan oleh Risnawati (Risnawati, Ari Wibowo, 2019) Menyatakan bahwa Media dakon matematika

memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, Penggunaan Media dakon matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SD. Kemudian Agustiyani (Agustiyani, 2021) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Dakota (Dakon Matematika) dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam aspek kognitif, selain itu dapat melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membangun minat belajar dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media Dakota (Dakon Matematika) dapat dijadikan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dakon matematika memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Melalui proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, media dakon tidak hanya mampu menarik minat belajar siswa, tetapi juga melatih kemampuan berhitung,

ketelitian, serta konsentrasi mereka. Data hasil penelitian yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen semakin memperkuat bukti bahwa media dakon efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dukungan dari berbagai penelitian sebelumnya juga memperjelas bahwa media ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media dakon matematika layak untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang memerlukan pemahaman konsep secara konkret dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (2 tailed) sebesar $0,004 < 0,025$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media dakon dan yang tidak menggunakannya. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas

eksperimen yang menggunakan media dakon lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media dakon berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 68 Palembang. Media dakon mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasna, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Adimsyah, F. A., Fauzi, A., & Rofiq, M. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dakon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 3(1), 28–34.
<https://doi.org/10.31538/cjotl.v3i1.417>
- Afidah, S., & Ayuningtyas, R. (2024). *Peningkata Hasil Belajar Matematika KPK dan FPB Melalui Media Dakon Siswa Kelas Iv. 7*, 5777–5781
- 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>
- Agustiyan, T. (2021). *Media Dakota (Dakon Matematika) as a Solution to Improve Mathematics Learning Outcomes for Elementary School Students*. 4(5), 812–817.
- Andiyani, L., Mahapudin, & Cahyaningsih, U. (2019). Penggunaan Media Dakota Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 1, 218–223.
- Azhari, M. Y., Jelita, & Fenny Anggreni. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Dakota untuk Memperkuat Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *At-Tafkir*, 14(2), 106–115.
<https://doi.org/10.32505/at.v14i2.3311>
- Dwi Intan Hastuti, Surahmat, & Sutarto. (2019). *Pembelajaran matematika sekolah dasar Penerbit: Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala*.
- Gumohung, A. M., Moonti, U., & Bahsoan, A. (2021). Pengaruh Keterampilan Menjelaskan Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jambura Economic Education*

- Journal*, 3(1), 1–7.
<https://doi.org/10.37479/jeej.v3i1.8312>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika Sd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, hlm. 700.
- Ibra Arsad Mochaamad, Muhamad Iufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, S. N., & Nurhadi, Usep Setiawan, Y. N. D. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Braz Dent J.*, 4(2), 106–113
- Lantakay, C. N., Senid, P. P., Blegur, I. K. S., & Samo, D. D. (2023). Hypothetical Learning Trajectory: Bagaimana Perannya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 384–393.
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.329>
- Nurlina, H. A., Zulaini, M., Siti, S. Z., Rosmida, H., Siti, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In N. Rismawati (Ed.), *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung (Grup CV. Widina Media Utama).
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Purba, T. T. (2020). Analisis kesulitan siswa menyelesaikan soal matematika pada materi pengukuran satuan panjang dalam bentuk soal cerita kelas III SDN 065011 Asam Kumbang ta 2019/2020. *Convention Center Di Kota Tegal*, 6–16.
- Putri, A. R. (2023). Peran Media Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Semangat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5602.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 289–302.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Risnawati, Ari Wibowo, B. (2019). Pengaruh penggunaan media dakon matematika terhadap hasil Belajar siswa kelas tinggi SD di Kabupaten Gowa. 15(2), 118–126.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248.
<https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiyono. (2021). Buku Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Komunikasi* (p. 2).
- Sulkhana, S. I., Niam, F.-, & Saifudin, A.-. (2022). Pengembangan Media DAKOTAR (Dakon

- Matematika Pintar) Materi Satuan Panjang dan Satuan Berat untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas IV di SDN Gogodeso 01. *Patria Eduacational Journal (PEJ)*, 2(2), 7–12.
<https://doi.org/10.28926/pej.v2i2.376>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Tanzima, Disurya Ramanata, T. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Kelas 1. *Indonesian Research Journal on Education*. 4, 3430–3435.
- Tri Anjani, R., Pravitasari, D., & Rosa Sinensis, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakota terhadap Hasil Belajar. *Finger: Journal of Elementary School*, 1(2), 108–116.
<https://doi.org/10.30599/finger.v1i2.160>
- Wibowo, D. C., Handayani, A. F., Setiawan, B., & Does, O. J. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Dakon Matematika (Dakota). *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 176–185.