

PENGARUH MEDIA DAKON MATEMATIKA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MATERI PENJUMLAHAN

Siti Munawarah^{1)*}, Nor Asyriah²⁾, Noor Fitriah³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Darul Ulum Kandangan, Jl. Budi Bhakti No.9, Kec. Kandangan, Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Kalimantan Selatan 71213

[*asyriah.nor@gmail.com](mailto:asyriah.nor@gmail.com)

Abstract

Islamic Elementary School Students/Elementary school Students need concrete objects in learning process, especially in learning mathematics. An interesting learning media makes students easy in understanding materials. However, there are many teachers still use conventional and traditional media such as textbooks. Teachers should modified the media to suit the this modern era. This study aims to determine the learning outcome of the first-grade students in MIN 3 Tapin using Dakon mathematics media. This study uses quantitative approach and a one group pretest-posttest design. The population in this study were all students in MIN 3 Tapin by total 184 people and the sample was the first-grade students in MIN 3 Tapin. Data collection techniques using test, interviews and documentation. Data analysis technique using t-test. The result shows that there as a significant influence between Dakon mathematics media and students learning outcomes. This is evidenced by the result of the t-test, namely t-count was 1,46 and t-table was 2,306. It's found that t-count was 11,46 >t-table was 2,306 or t-count higher than t-table, its meant that H_0 was rejected and H_1 was accepted.

Keywords: *Dakon Mathematics, Addition, Learning Outcomes.*

Abstrak

Siswa MI/SD membutuhkan benda konkret dalam proses pembelajaran khususnya matematika, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun, saat ini masih banyak guru yang hanya menggunakan media tradisional saja seperti buku teks dalam proses pembelajaran. Padahal seiring berkembangnya zaman, media juga harus dimodifikasi menyesuaikan zaman modern saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas I di MIN 3 Tapin saat menggunakan media dakon matematika dalam menentukan penjumlahan. Penelitian ini menggunakan desain One-Group Pretest-Posttest Design dan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa di MIN 3 Tapin yang berjumlah 184 orang dan sampel pada penelitian ini adalah kelas I yang berjumlah 10 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji-t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media dakon matematika dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan uji-t yaitu $t_{hitung} = 11,46$ dan $t_{tabel} = 2,306$. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa $t_{hitung} = 11,46 > t_{tabel} = 2,306$ atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak. Dan dapat dibuktikan juga pada hasil pretest siswa tanpa menggunakan media dakon matematika mempunyai nilai rata-rata 63, sedangkan hasil posttest siswa menggunakan media dakon matematika mempunyai nilai rata-rata 76.

Kata Kunci: *Dakon Matematika, Penjumlahan, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu pengetahuan penting yang harus dimiliki manusia. Setiap kegiatan atau tingkah laku manusia tidak terlepas dari matematika. Demikian juga perkembangan ilmu-ilmu lain yang banyak menggunakan matematika, terutama dalam hal penalarannya (Siagian, 2016; Kamarullah, 2017). Namun demikian, anak-anak membutuhkan pengalaman yang tepat untuk bisa menghargai kenyataan bahwa matematika adalah aktivitas manusia sehari-hari yang penting untuk kehidupan saat ini dan masa depan (Fatimah, 2009).

Pendidikan yang berkualitas dapat diperoleh melalui pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas dapat dicapai dengan melibatkan komponen utama dalam pembelajaran yaitu guru, siswa, interaksi antara guru dengan siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut maka harus didukung oleh komponen lainnya seperti tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, pemanfaatan media dan sumber belajar yang tepat, serta evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Semua komponen tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Pelajaran matematika merupakan salah satu komponen serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, mulai dari tingkat MI/SD sampai perguruan tinggi. Matematika di MI/SD ialah pelajaran yang menjadi salah satu fondasi pendidikan bagi siswa. Matematika suatu mata pelajaran yang tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indra, sehingga tidak mengherankan jika matematika tidak mudah dimengerti oleh sebagian siswa khususnya tingkat MI/SD. Hal ini dikarenakan usia siswa MI/SD umumnya masih berada pada tingkat operasional konkret artinya siswa belum mampu berpikir secara formal. Maka dari itu guru dituntut melahirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Situasi belajar aktif tersebut tercipta jika guru memfasilitasi dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berbuat atau belajar. Bahkan dengan kreativitas seorang guru akan mudah menyampaikan materi dan siswa akan mudah menerima bahan yang dipelajarinya. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah diperlukan siswa yang aktif untuk bisa berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan matematika. Namun semua itu harus didukung dengan adanya fasilitas yang cukup dan adanya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Namun, saat ini masih banyak guru yang hanya menggunakan media tradisional saja seperti buku teks dan lainnya (Kompasiana, 2019). Padahal seiring berkembangnya zaman, media juga harus dimodifikasi menyesuaikan zaman modern saat ini. Agar meningkatkan semangat serta minat belajar siswa pada pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika. Dan proses pembelajaran matematika pun saat ini masih berlangsung secara klasikal, dimana guru menyampaikan materi dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*). Sehingga guru lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa bersifat pasif hanya menerima informasi yang disampaikan guru, sehingga menimbulkan rasa jenuh dan bosan dalam diri siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dan hal ini juga mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan baik selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa masih belum memenuhi standar ketuntasan dan masih terdapat siswa yang menganggap

mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit dan membosankan. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Ibu wali kelas I di MIN 3 Tapin (Wardati, 2020).

Kehadiran media mempunyai arti cukup penting dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika. Karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media, bahkan keabstrakkan materi dapat dikonkretkan dengan adanya media (Ilyas et al., 2020; Andriani et al, 2021). Berdasarkan karakteristik siswa MI/SD yang masih membutuhkan benda-benda konkret dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika, khususnya pada pokok pembahasan penjumlahan. Terdapat empat komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar serta guru sebagai subyek pembelajaran (Mujiono, 1994; Sundayana, 2013). Media pembelajaran sangatlah diperlukan pada pembelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika karena tidak sesuai dengan karakteristik siswa MI/SD. Dimana siswa pada usia ini masih belajar menggunakan hal-hal yang nyata, untuk itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat dalam belajar (Azhar Arsyad, 2013; Susanti, 2020). Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat. Patut bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, maka perlu adanya pemecahan masalah sebagai solusi untuk membelajarkan matematika yang lebih baik yaitu dengan cara tersedianya media yang menyenangkan, menarik perhatian siswa, tidak membuat bosan saat proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media dakon matematika dapat dipakai untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan penjumlahan dari dua bilangan. Media dakon matematika merupakan media pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu dakon. Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik agar hasil belajar siswa dapat meningkat serta memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik agar mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan kelas I di MIN 3 Tapin. Hipotesis dalam penelitian ini, yaitu: H_a : Ada pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar siswa. H_0 : Tidak ada pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis desain *One-Group Pretest-Posttest Design* (menerapkan perlakuan pada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol) dan pendekatan kuantitatif.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Tapin pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa MIN 3 Tapin yang berjumlah 184 orang dan sampel pada penelitian ini adalah kelas I yang berjumlah 10 orang.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, yaitu: tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes pada penelitian ini berupa *pretest* (latihan soal sebelum menggunakan media dakon matematika) dan *posttest* (latihan soal sesudah menggunakan media dakon matematika). Wawancara pada penelitian ini adalah wawancara dengan guru kelas melalui proses tanya jawab yang berkaitan dengan penggunaan media pada pelajaran matematika. Dokumentasi pada penelitian ini bukan hanya sekedar foto kegiatan penelitian, namun juga berupa RPP, silabus, prota, promes, dan lainnya.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar siswa dalam menentukan penjumlahan dilihat dari pengukuran regresi linier sederhana, yaitu hasil dari *pretest* dan *posttest* di masukkan ke dalam tabel dan rumus yang telah ditentukan. Adapun Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut : (Syofian Siregar, 2019)

Membuat persamaan regresi linier sederhana

Tabel 1. Tabel penolong untuk mencari nilai konstanta *a* dan *b*

Data (n)	Variabel Bebas (X)	Variabel Tak Bebas (Y)	XY	X ²
1.
2.
...
N
Jumlah	ΣX	ΣY	ΣXY	ΣX ²

Mencari nilai konstanta *b*, dengan menggunakan rumus

$$b = \frac{n \cdot \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Mencari nilai konstanta *a*, dengan menggunakan rumus

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

Membuat persamaan regresi

$$Y = a + b \cdot X$$

Menghitung nilai korelasi (r), dengan menggunakan tabel bantu sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel perhitungan untuk mencari nilai korelasi (r)

No.	X	Y	XY	X ²	Y ²
1.
2.
3.
Jumlah	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$

Dari tabel bantu di atas, bisa kita hiting nilai r dengan rumus

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

nilai r yang kita dapatkan kemudian kita interpretasikan dengan ketentuan berikut:

Tabel 3. Tabel Interval Koefisien *Product Moment*

No.	Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
1.	0,00 – 1,99	Sangat Rendah
2.	0,20 – 0,399	Rendah
3.	0,40 – 0,599	Cukup
4.	0,60 – 0,799	Kuat
5.	0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Selanjutnya, untuk menjawab Hipotesis, kita lakukan Langkah-langkah berikut:

Membuat hipotesis dalam uraian kalimat

H_0 : Variabel X tidak berpengaruh signifikan/nyata terhadap variabel Y

H_a : Variabel X berpengaruh signifikan/nyata terhadap variabel Y

Membuat hipotesis dalam bentuk model statistik

$H_0 : \alpha = 0$

$H_a : \alpha \neq 0$

Menentukan taraf signifikan (α)

Pada kasus ini taraf nyata yang digunakan sebesar $\alpha = 5\%$ ($\alpha = 0,05$)

Kaidah pengujian

Jika, $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima

Jika, $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Menghitung nilai t_{hitung}

$$t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r)^2}}$$

Menghitung nilai t_{tabel}

Nilai t_{tabel} dapat dicari dengan menggunakan tabel *t-student*. Bila pengujian dua sisi, maka nilai α dibagi 2.

$$t_{tabel} = t_{\left(\frac{\alpha}{2}\right)(n-2)}$$

Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

Tujuan membandingkan antara t_{hitung} dan t_{tabel} adalah untuk mengetahui, apakah H_0 ditolak atau diterima berdasarkan kaidah pengujian.

Mengambil keputusan

Menerima atau menolak H_0 . Jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 diterima, sehingga H_a ditolak. Namun, jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak, sehingga H_a diterima. Dengan demikian dapat diambil keputusan apakah adanya pengaruh atau tidak pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, berikut dibahas tentang hasil dan analisis data untuk mengetahui pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar siswa dalam menentukan penjumlahan di MIN 3 Tapin.

A. Hasil

Kegiatan pada penelitian ini diawali dengan tes awal atau *pretest* untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dakon matematika. Lalu latihan menjawab soal menggunakan media dakon matematika yang hasilnya sampai 20. Setelah itu di hari terakhir penelitian, dilakukan lagi tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan media dakon matematika.

Proses penelitian ini pada saat *posttest* di awali dengan dibagikannya media dakon matematika kepada siswa, satu orang siswa mendapatkan satu media dakon matematika untuk melakukan penjumlahan. Siswa diberi 10 soal, setelah itu siswa diminta mengamati beberapa soal yang sudah dibagikan untuk menentukan penjumlahan. Setelah siswa sudah mengamati soal yang sudah dibagikan, siswa diminta memasukkan biji dakon ke dalam lubang dakon matematika sesuai dengan soal yang ada. Caranya adalah masukkan biji dakon ke dalam lubang sebanyak dua kali. Misal $12 + 8$, maka yang pertama masukkan terlebih dahulu biji dakon ke dalam lubang dari angka 1 sampai 12, lalu yang kedua ulangi lagi namun hanya sampai lubang ke 8 saja, setelah itu ambil semua biji dakon dan dihitung sampai habis. Hal ini dilakukan berulang kali sampai semua soal selesai. Setelah biji dakon yang ada di dalam lubang tadi sudah dihitung, maka siswa menuliskan hasilnya di kertas masing-masing. Berikut disajikan nilai hasil pretest dan posttest siswa.

Tabel 4. Tabel nilai pretest dan posttest siswa

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	A	100	100
2.	B	84	92
3.	C	44	60
4.	D	50	60
5.	E	50	70
6.	F	20	50
7.	G	100	100
8.	H	84	92

9.	I	50	76
10.	J	48	60

Hasil *pretest*, siswa yang tuntas berjumlah 4 orang atau 40% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 6 orang atau 60%. Nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* adalah 63. Dan hasil *posttest*, siswa yang tuntas berjumlah 6 orang atau 60% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 orang atau 40%. Nilai rata-rata siswa pada saat *posttest* adalah 76. Dari pemaparan di atas terlihat adanya peningkatan pada nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media dakon matematika.

B. Pembahasan

Untuk melihat pengaruh media dakon matematika terhadap hasil belajar siswa dalam menentukan penjumlahan di MIN 3 Tapin, maka dianalisis dengan melakukan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 5. Tabel perhitungan untuk mencari konstanta *a* dan *b*

No	Nama Siswa	Hasil <i>Pretest</i> (X)	Hasil <i>Posttest</i> (Y)	XY	X ²	Y ²
1.	A	100	100	10.000	10.000	10.000
2.	B	84	92	7.728	7.056	8.464
3.	C	44	60	2.640	1.936	3.600
4.	D	50	60	3.000	2.500	3.600
5.	E	50	70	3.500	2.500	4.900
6.	F	20	50	1.000	400	2.500
7.	G	100	100	10.000	10.000	10.000
8.	H	84	92	7.728	7.056	8.464
9.	I	50	76	3.800	2.500	5.776
10.	J	48	60	2.880	2.304	3.600
JUMLAH		ΣX = 630	ΣY = 760	ΣXY = 52.276	ΣX² = 46.252	ΣY² = 60.904

Mencari nilai konstanta *b*

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{10 \cdot 52.276 - 630 \cdot 760}{10 \cdot 46.252 - (630)^2}$$

$$b = \frac{522.760 - 478.800}{462.520 - 396.900}$$

$$b = \frac{43.960}{65.620}$$

$$b = 0,67$$

Mencari nilai konstanta *a*

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$a = \frac{760 - 0,67 \cdot 630}{10}$$

$$a = \frac{760 - 422,1}{10}$$

$$a = 33,79$$

Membuat persamaan regresi

$$Y = a + b \cdot X$$

$$Y = 33,79 + 0,67 X$$

Menghitung nilai korelasi (r) dengan bantuan tabel di bawah ini:

Tabel 6. Tabel perhitungan untuk mencari nilai korelasi (r)

No.	Nama Siswa	Hasil Pretest (X)	Hasil Posttest (Y)	XY	X ²	Y ²
1.	A	100	100	10.000	10.000	10.000
2.	B	84	92	7.728	7.056	8.464
3.	C	44	60	2.640	1.936	3.600
4.	D	50	60	3.000	2.500	3.600
5.	E	50	70	3.500	2.500	4.900
6.	F	20	50	1.000	400	2.500
7.	G	100	100	10.000	10.000	10.000
8.	H	84	92	7.728	7.056	8.464
9.	I	50	76	3.800	2.500	5.776
10.	J	48	60	2.880	2.304	3.600
JUMLAH		ΣX = 630	ΣY = 760	ΣXY = 52.276	ΣX² = 46.252	ΣY² = 60.904

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r = \frac{10(52.276) - (630 \cdot 760)}{\sqrt{[10(46.256) - (630)^2][10(60.904) - (760)^2]}}$$

$$r = \frac{522.760 - 478.800}{\sqrt{[462.560 - 396.900][609.040 - 577.600]}}$$

$$r = \frac{43.960}{\sqrt{[65.660][31.440]}}$$

$$r = \frac{43.960}{\sqrt{2.064.350.400}}$$

$$r = \frac{43.960}{45.435,12}$$

$$r = 0,97$$

Dari hasil diatas dapat diketahui nilai r sebesar = 0,97. Jadi, hubungan antara media dakon matematika dengan hasil belajar siswa sangat kuat. Sesuai dengan tabel interval koefisien *product moment*.

Selanjutnya dilakukan prosedur uji signifikansi, untuk menentukan nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

$$\text{Nilai } t_{hitung} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r)^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,97 \sqrt{10-2}}{\sqrt{1-(0,97)^2}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,97 \cdot 2,829}{\sqrt{1-0,941}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,75}{0,24}$$

$$t_{hitung} = 11,46$$

Nilai $t_{tabel} = t_{(\alpha/2)(n-2)}$

$$t_{tabel} = t_{(0,05/2)(10-2)}$$

$$t_{tabel} = t_{(0,025)(8)}$$

$$t_{tabel} = 2,306$$

Ternyata $t_{hitung} = 11,46 > t_{tabel} = 2,306$, maka H_0 ditolak. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak, sehingga H_a diterima.

Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara media dakon matematika dengan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Juiwita yang menyatakan media dakon atau papan dakon dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa, prestasi siswa dan keaktifan siswa (Silviana, 2019; Juiwita, 2020; Savriliana et al, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat di diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media dakon matematika dengan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji-t yaitu, $t_{hitung} = 11,46 > t_{tabel} = 2,306$ atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat dilihat juga dari nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* dan *posttest*, yang awalnya nilai rata-rata siswa pada saat *pretest* adalah 63, namun pada saat *posttest* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Rika Silviani, Lia Rista, Cut Yuniza Eviyanti. (2021). “*Penggunaan Media Game Matematika Online untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Se-Kota Lhokseumawe*”. Jurnal Cendikia, Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 05. No. 01, pp. 501-509.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Fatihah. (2009). *Matematika Asyik Dengan Metode Pemodelan*. Bandung: DAR Mizan.
- Ilyas, M., Agung, S., Lihu, I., & Palopo, U. C. (2020). “Development of a mathematics instructional media by utilizing geogebra to enhance junior high school students’ Higher order thinking skills”. 8(1), 41–53.
- Juiwita, Anisa Fitri. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 84 Kota Bengkulu. Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Kamarullah. (2017). “Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita”. Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika. Vol. 1, No. 1, pp: 21-32.
- Kompasiana. (2019). “Masih Banyak Sekolah yang Menggunakan Pendidikan Tradisional”. <https://www.kompasiana.com/mayanatambunan/5db575bcd541df710608c072/masih-banyaknya-sekolah-yang-menggunakan-pendidikan-tradisional>.
- Mujiono. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Mendikbud.
- Savriliana, Vina, Kori Sundari, Yudi Budianti. (2020). “*Media Dakon (Dakon Matematika) sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*”. Jurnal Basicedu Vol. 4, No. 4, pp: 1160 – 1166.

- Siagian, Muhammad Daut. (2016). "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika". MES (Journal of Mathematics Education and Science). Vol. 2, No. 1, pp: 58-67.
- Silviana, Novita .(2019). Penggunaan Media Dakon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.
- Siregar, Syofian. (2019). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Yuliana. (2020). "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa". EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains Volume 2, Nomor 3, pp: 435-448
- Wardati. Wali Kelas I, Wawancara Pribadi, Tapin: 4 November 2020.