

*Article*

## **Pembelajaran Konsep Dasar Perkalian Melalui Media Dakon Pada Peserta Didik Kelas III**

**Nor Alfi Choiriyah<sup>1\*</sup>, Iin Fitriah<sup>2</sup>, Tania Bilqish<sup>3</sup>**<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Nahdlatul Ulama' . Jalan Taman Siswa, Tahunan, Jepara 59451, Indonesia.\* *Corresponding Author.* E-mail: [191330000465@unisnu.ac.id](mailto:191330000465@unisnu.ac.id)

---

**Article Info****Article History***Received* : 29-12-2022*Revised* : 21-06-2023*Accepted* : 06-07-2023

---

**Kata Kunci:**

Media Dakon, Operasi Hitung Perkalian, Pembelajaran Matematika.

---

**ABSTRACT**

Kehidupan anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Oleh karena itu permainan juga dapat dijadikan media dalam pembelajaran khususnya matematika. Permainan dapat menunjukkan sebuah fakta, konsep, keterampilan dan prinsip dalam matematika. Salah satu permainan tersebut ialah congklak/dakon. Dakon menjadi salah satu permainan tradisional Indonesia yang hampir berkembang di seluruh daerah Indonesia. Tujuan penelitian ini untuk mengintegrasikan media permainan dakon dalam mengenalkan konsep dasar operasi hitung perkalian yang sangat penting bagi siswa. Operasi hitung bilangan sangat penting karena sering digunakan sehari-hari dan menjadi dasar dalam memahami konsep-konsep matematika selanjutnya. Penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif dekriptif. observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam pembelajaran matematika dikelas III SDN 01 Bulakbaru. Hasil pengamatan menunjukkan pengenalan pembelajaran matematika dengan permainan congklak untuk pengenalan konsep operasi perkalian bilangan terbilang cukup mudah digunakan serta di terima oleh para siswa untuk memudahkan memahami konsep dasar perkalian.

## 1. Pendahuluan

Kehidupan anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Oleh karena itu permainan juga dapat dijadikan media dalam pembelajaran khususnya matematika. Permainan dapat menunjukkan sebuah fakta, konsep, keterampilan dan prinsip dalam matematika. Salah satu permainan tersebut ialah congklak/ dakon. Permainan dakon memiliki kesamaan konsep dengan matematika. Pembelajaran matematika mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan disegala jenjang dari tingkat SD/MI hingga perguruan tinggi. Matematika di SD merupakan salah satu pelajaran yang menjadi fondasi pendidikan bagi para siswa. Muatan pelajaran matematika tidak mudah untuk dipahami dan diamati hanya dengan panca indra, sehingga tidak heran apabila matematika tidak mudah dipahami oleh sebagian siswa khususnya di SD/MI. Hal ini disebabkan usia siswa di tingkat SD/MI pada umumnya masih berada di tingkat operasional konkret yaitu siswa masih belum mampu berfikir secara formal (Silfiana, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang paling berarti dalam pembelajaran bertujuan agar siswa dapat menerima konsep yang disajikan guru atau pendidik dengan mudah (Hatim, Hadi, & Huda, 2019). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh pada berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran (Fitri, 2020). Sejalan dengan penggunaan media pembelajaran, guru juga perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan materi dan tingkat intelektualitas siswanya (Rohmasari, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan ibu NC wali kelas III SDN 01 Bulak Baru Kedung Jepara pada akhir semester genap, peneliti menemukan bahwa terdapat masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi-materi yang membutuhkan operasi hitung bilangan. Menurut hasil observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan mengerjakan soal latihan dan pertanyaan yang diberikan guru yang didalamnya mengharuskan siswa menggunakan operasi hitung bilangan seperti perkalian, apalagi yang jumlah angkanya besar seperti menghitung luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang. Hanya terdapat beberapa siswa dari banyaknya siswa di kelas yang mampu mengerjakan soal tersebut dengan benar, sedangkan sebagian besar lainnya masih kesulitan menentukan hasil akhir. Menurut guru kelas sendiri yaitu Ibu NC, pada dasarnya siswa sudah paham mengenai konsep dan rumus materi yang diajarkan hanya saja siswa memiliki kesulitan melakukan operasi hitung. Terbukti pada beberapa soal matematika yang tidak menggunakan operasi hitung bilangan sebagian siswa sudah mampu menjawab pertanyaan dengan benar, seperti macam-macam hubungan antar garis, macam-macam sumbu simetri pada bangun datar, dan sebagainya. Menurut hasil wawancara dari guru kelas salah satu penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam operasi hitung bilangan itu sendiri ialah faktor pandemi. Selama dua tahun siswa belajar di rumah mengakibatkan siswa belum secara optimal menguasai operasi hitung bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian yang seharusnya sudah dikuasai dikelas sebelumnya. Hal ini menyebabkan guru dikelas III harus mengulang kembali penjelasan cara

mengopersikan bilangan agar siswa dapat melanjutkan ke materi selanjutnya. Permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar matematika siswa dibidang operasi hitung menjadi rendah.

Hal lain yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM ialah berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan guru dikelas. Sesuai observasi yang dilakukan peneliti, terlihat guru hanya menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan materi secara langsung dipapan tulis dan siswa mendengarkan penejelasan guru. Guru juga sering menggunakan media dan benda konkret dalam pembelajaran namun media tersebut belum dipadukan dengan model dan metode yang tepat. Hal ini membuat siswa kurang maksimal dalam memahami materi dengan baik. Pada observasi, peneliti melihat guru menggunakan metode jarimatika untuk operasi hitung perkalian. Biasanya sebelum pulang guru memberikan kuis pada siswa seputar perkalian. (Hasil Observasi dan Wawancara Di SDN 01 Bulak baru). Melalui metode tersebut sebagian siswa yang sudah memahami perkalian 1-5 akan mudah memahami perkalian selanjutnya dalam jumlah besar. Namun, guru tidak memperhatikan bahwa sebagian besar siswanya juga belum bisa perkalian angka kecil. Jadi dapat disimpulkan peneliti metode yang digunakan guru kurang efektif karena siswa yang sudah paham akan semakin meningkat kemampuannya sedangkan siswa yang belum paham perkalian kecil akan semakin tertinggal. Sehingga akan terjadi kesenjangan kemampuan dalam kelas tersebut.

Masturoh & Khaironi (dalam Af'aliyah), setelah melakukan studi pada beberapa literatur peneliti mengetahui penyebab siswa mengalami kesulitan berhitung perkalian ialah karena perbedaan objek kajian dan kemampuan berpikir siswa (Af'aliyah, Hilmiyati, & Khaeroni, 2021). Kedua ranah tersebut tidak bertemu sehingga siswa mengalami hambatan dalam menerima pembelajaran sedangkan guru kesulitan menyampaikan konsep (Khaeroni & Nopriyan, 2018). Kami menggunakan salah satu teori belajar untuk mengatasi masalah tersebut yaitu teori belajar Bruner. Teori Bruner berpendapat penggunaan media pembelajaran diyakini dapat menjembatani *thinking skill* siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret dengan kajian matematika yang sifatnya abstrak. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mengantarkan siswa dalam memahami konsep dalam operasi hitung perkalian. Guru juga dapat menyampaikan materi sesuai dengan *thinking skill* siswa (Widyastuti, Wijaya, Rumite, & Marpaung, 2019).

Peneliti mendiskusikan mengenai media yang akan digunakan serta bagaimana cara penggunaan media tersebut. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan seperti Savriliansa dan Purwasih yang menyajikan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika seperti media dakon. Media dakon ialah salah satu media yang menggabungkan permainan tradisional dalam pembelajaran matematika dikelas. Permainan dakon dalam matematika merupakan media pembelajaran yang dapat menggambarkan hasil dari variasi bagian permainan tradisional Indonesia (Savriliansa, Sundari, & Budianti, 2020). Pendapat Savriliansa

juga sejalan dengan Purwasih yang menyebutkan bahwa permainan dakon atau biasa disebut congklak terbukti dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara efektif (Purwasih, 2020), namun Purwasih tidak menyebutkan secara spesifik bagaimana media dakon tersebut digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam operasi hitung perkalian sebagai penjumlahan yang berulang.

Dakon berasal dari kata *dhaku* yang kemudian mendapat akhiran *an*. *Dhaku* berarti mengakui jika sesuatu itu miliknya. Permainan dakon bertujuan untuk mengakui apa yang menjadi miliknya. Dakon biasanya dimainkan dua orang, baik laki-laki ataupun perempuan. Dahulu dakon dimainkan oleh anak petani. Namun, sekarang dakon sudah berkembang dan bisa dimainkan disemua kalangan. Permainan ini menggunakan biji dakon berupa cangkang kerang, batu-batuan kecil ataupun biji-bijian dari tumbuhan. Dakon terdiri dari 16 lubang, dengan dua diantaranya menjadi lubang penampung yang berada di sisi paling kiri dari pemain atau di sebut *lumbung*. Dakon menggunakan sebuah papan panjang disertai 7 cekungan dimasing-masing sisinya dan biji dakon biasanya berjumlah 98 biji. Sebelum melakukan permainan pemain terlebih dahulu melakukan *suit/ tossen* untuk menentukan giliran bermain. Setelah biji dakon disebar secara rata pada setiap lubang. Pemain yang mengumpulkan biji dakon paling banyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

Permainan dimulai jika pemain sudah mengambil seluruh biji disatu lubang dan menyebarnya di masing-masing lubang yang dilauinya satu per satu secara urut, termasuk kelubang lawan. Jika melewati *lumbung* sendiri pemain boleh mengisi dengan satu biji dakon, namun jika melewati *lumbung* lawan tidak perlu diisi (Zayyadi & Halim, 2019). Dari permainan dakon tersebut terdapat konsep matematika yang dapat kita terapkan pada anak khususnya pada penjumlahan dan pengurangan. Konsep penjumlahan dan pengurangan terlihat saat pemain meletakkan biji dakon kelubang satu per satu. Begitu pula pada perkalian yang merupakan penjumlahan berulang. Karena itu belajar perkalian membutuhkan kemampuan menjumlahkan bilangan (Wati & Purwanti, 2022). Konsep perkalian sangat dibutuhkan siswa agar dapat membangun keterampilan berpikir kritis serta agar dapat melakukan penjumlahan berulang dikehidupan sehari-harinya (Febriyanto, Haryanti, & Komalasari, 2018).

Penelitian terkait permainan dakon sudah banyak dilakukan (Khasanah & Setyowati, 2015), (Hasiana, 2021), (Puspita et al., 2021), (Dyah Ayu Kinesti et al., 2021), (Mulyani et al., 2020) dimana penelitian-penelitian tersebut membahas terkait permainan dakon dan relevansinya dengan kemampuan berhitung, karakter dan pengembangan kognitif peserta didik

Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti tertarik mengkaji tentang Apakah dakon dapat diintegrasikan pada materi operasi hitung matematika khususnya pada perkalian dan bagaimana pengaplikasian media dakon pada operasi hitung perkalian? Adapun tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media permainan tradisional dakon pada pembelajaran matematika materi operasi hitung perkalian. Manfaat penelitian ini ialah dapat mengetahui bagaimana cara

pengaplikasian media dakon dalam pembelajaran matematika khususnya dalam operasi hitung perkalian yang berupa penjumlahan berulang.

## 2. Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan tujuan pengenalan konsep dasar perkalian menggunakan media dakon pada siswa SDN 01 Bulak baru. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Bulak Baru, subjek penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 13 orang, terdiri atas 11 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tepatnya pada tanggal 4 mei 2022 sampai tanggal 21 juni 2022 dikelas III SDN 01 Bulak baru. Kegiatan pembelajaran dilakukan dikelas III SDN 01 Bulak baru, peneliti mengumpulkan data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara. Hasil observasi menunjukkan siswa cenderung bosan dalam pembelajaran dikelas dan tidak semangat dalam proses pembelajaran bersama guru.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, wawancara guru kelas dan siswa, serta foto proses pembelajaran. Berdasarkan jenis data yang terlibat, maka metode penelitian yang dilakukan ialah penelitian kualitatif. Dimulai dengan kajian literatur guna mendapatkan informasi tentang permainan dakon. Tahap berikutnya mengamati beberapa siswa di sekolah dasar yang bermain dakon. Hasil pengamatan ini dijadikan dasar untuk melakukan analisis konsep operasi hitung perkalian bilangan pada permainan dakon. Selanjutnya dilakukan analisis pengembangan metode dalam pembelajaran matematika guna mengenalkan konsep operasi hitung bilangan pada siswa sekolah dasar melalui permainan dakon.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pengenalan konsep operasi hitung bilangan perkalian melalui media dakon merupakan salah satu alternatif yang digunakan guru di kelas. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD yang masih gemar bermain. Peneliti melakukan tindakan di kelas III SDN 01 Bulak baru dengan siswa berjumlah 13 anak. Pada pelaksanaan observasi peneliti melakukan pengamatan terhadap guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media dakon. Lembar observasi yang digunakan ialah lembar observasi yang memperlihatkan terlaksananya proses pembelajaran menggunakan media dakon. Observasi dilakukan pada akhir semester genap tahun ajaran 2021/2022. Adapun langkah-langkah penerapan media dakon dalam proses pembelajaran ialah sebagai berikut: *Pertama* pada proses pembelajaran ini guru terlebih dahulu mendemonstrasikan cara penggunaan media dakon dan cara

penyelesaian masalah perkalian menggunakan media dakon didepan kelas. *Kedua* guru meminta perwakilan siswa untuk mencoba menyelesaikan soal perkalian di depan kelas menggunakan media dakon. *Ketiga* guru mengorganisasikan siswa kedalam beberapa kelompok. *Keempat* guru membagikan media dakon dan biji dakon pada masing-masing kelompok. *Kelima* guru memberikan soal yang akan dijadikan bahan diskusi siswa, *Keenam* siswa bersama kelompoknya mengerjakan soal yang sudah diberikan guru menggunakan media dakon dan biji dakon secara bergantian. *Ketujuh* siswa bersama kelompoknya maju kedepan kelas untuk menjelaskan hasil diskusi dari kelompoknya serta membuktikan kebenarannya menggunakan media dakon dan biji dakon. *Kedelapan* guru mengevaluasi hasil diskusi yang dipresentasikan siswa,



Gambar 1. Siswa berdiskusi kelompok dengan media dakon.

Berikut langkah-langkah pengenalan konsep operasi hitung bilangan melalui media dakon dalam pembelajaran matematika di SD. Pengenalan konsep operasi hitung bilangan penjumlahan melalui permainan dakon dalam pembelajaran matematika ialah sebagai berikut: (1) Siswa dan guru menyiapkan papan dan biji dakon, (2) Misalkan guru memberikan contoh soal  $7+7+7+7=...$ , (3) Siswa mengisi 4 lubang dakon dengan masing-masing lubang pertama 7 biji dakon, (4) Siswa kemudian memindahkan biji dakon tersebut kedalam lubang penampung sembari menghitungnya, (5) Siswa menghitung jumlah biji dakon yang mereka pindahkan dari dua lubang dakon, (6) Siswa kemudian menjumlahkan biji dakon pada beberapa lubang rumah dan dapat diteruskan sesuai tingkat kemampuan siswa.



Gambar 2. Tahap 3 penggunaan media dakon untuk penjumlahan.



Gambar 3. Tahap 4 penggunaan media dakon untuk penjumlahan.

Pada operasi hitung perkalian bilangan cacah, diketahui bahwa  $7 \times 4$  (dibaca tujuh kali empatan) diartikan sebagai  $4+4+4+4+4+4+4$ . Sedangkan  $4 \times 7$  (dibaca empat kali tujuh) diartikan sebagai  $7+7+7+7$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perkalian bilangan sama halnya dengan penjumlahan berulang (Isrokatun, 2021). Pengenalan konsep operasi hitung bilangan perkalian melalui permainan dakon dalam pembelajaran matematika dikelas ialah sebagai berikut: (1) Guru memberikan contoh soal perkalian pada siswa, misalkan  $7 \times 4 = \dots$ , (2) Guru memberikan beberapa buah dakon kepada siswa tanpa memberitahu jumlahnya, (3) Guru mengarahkan siswa untuk mengisi tujuh lubang rumah pada dakon dengan empat buah biji dakon, (4) Siswa kemudian memindahkan masing-masing biji dakon pada lubang penampung yang berada disebelah kanan/ kiri dakon sembari menghitung, (5) Siswa diminta menentukan jumlah biji dakon yang mereka pindahkan.

$$\underbrace{4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4}_{7 \text{ kali}} = \dots$$

7 kali

Karena angka 4 ada sebanyak 7 kali, maka dapat dituliskan:

$$4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 + 4 = 7 \times 4 = \dots (28)$$



Gambar 4. Tahap 3 penggunaan media dakon untuk perkalian.



Gambar 5. Tahap 4 penggunaan media dakon untuk perkalian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di kelas III SDN 01 Bulak baru yaitu JA dan FP mereka mengutarakan kesan mereka setelah mengikuti pembelajar menggunakan media dakon sebagai berikut: JA mengatakan “*Saya sangat suka dengan pembelajaran hari ini. Terutama saat ibu guru masuk membawa dakon, saya tidak pernah bermain dakon sama sekali. Bahkan ini pertama kalinya kita bisa melihat dan bermain dakon secara langsung. Setelah ini aku akan meminta ibuku untuk membelikan dakon untukku*” FP juga menambahkan bahwa “*belajar dengan menggunakan dakon sangat menyenangkan. Kita bisa bermain sambil belajar. Dakon sangat membantu kami lebih memahami konsep dasar perkalian. Terutama untuk teman-teman dikelas yang masih tertinggal pemahamannya. Ini sangat membantu*”.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran matematika operasi hitung perkalian dapat diintegrasikan menggunakan media dakon. Siswa mampu memahami konsep dasar perkalian yaitu berupa penjumlahan berulang melalui media dakon. Hal ini menunjukkan bahwa adanya keberhasilan pengintegrasian media dakon pada materi konsep dasar perkalian dikelas III SDN 01 Bulak baru.

Sesuai hasil data yang peneliti dapat media dakon teridentifikasi dapat membantu siswa memahami konsep dasar operasi hitung perkalian. Dihadirkannya dakon dalam pembelajaran dapat mendukung pembelajaran matematika materi perkalian lebih optimal. Media dakon juga dapat membantu guru menyampaikan materi serta membantu siswa memahami materi perkalian yang disampaikan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusmana dalam (Trisnanni & Sari, 2021) bahwa media dakon berpotensi terhadap perkembangan kognitif anak seperti merangsang dan membangun kemampuan kognitif, mengembangkan konsentrasi, melatih belajar memecahkan masalah serta melatih kecakapan menghitung.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas III peneliti dapat mengetahui bahwa Media dakon selain membantu pemahaman konsep perkalian juga dapat menumbuhkan karakter yang baik pada siswa. Dengan menggunakan permainan dakon dalam belajar siswa juga dapat melatih ketelitian, kejujuran dan kesabaran. Hal ini sependapat dengan penelitian dari (Rohmatin, 2020) bahwa media dakon dapat melatih kemampuan kognitif berpikir siswa, kemampuan menghitung, mengasah keterampilan sosial serta melatih siswa dalam situasi jujur dan sportif. Peneliti lainnya menemukan bahwa terdapat unsur matematika pada permainan dakon yaitu unsur membilang, permainan juga dapat menumbuhkan karakter jujur, teliti dan sportif, melatih kemampuan motorik siswa. Dakon juga bermanfaat untuk

memotivasi siswa dan membuat semangat siswa dalam belajar matematika (Febrianti, Irawan, & Kencanawaty, 2019).

Data hasil wawancara dengan para siswa juga menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik dengan permainan dakon. Dengan adanya dakon sebagai media pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar bagi siswa sehingga siswa dapat lebih aktif di kegiatan belajarnya. Media dakon yang digunakan juga bisa sebagai bentuk pelestarian permainan tradisional di Indonesia. Sehingga dakon lebih dikenal di kalangan generasi sekarang. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rahayu, 2016) yang berpendapat bahwa permainan tradisional yang berbasis kearifan lokal dapat dijadikan media pembelajaran matematika dengan mengaitkan proses pembelajaran dengan budaya lokal siswa. Jadi dengan permainan tradisional seperti dakon, siswa diharapkan mampu mengoptimalkan hasil belajar matematikanya khususnya dalam operasi hitung perkalian sekaligus siswa dapat mempelajari dan melestarikan budaya lokal didaerahnya. Selain itu (Ulya, 2017) mengemukakan bahwa pemanfaatan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika dapat memberikan variasi pembelajaran agar tidak monoton dan membosankan. Permainan tradisional dapat memberikan pengalaman belajar dengan memasukkan materi ke situasi nyata serta pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pendapat lain menunjukkan bahwa melalui permainan tradisional, siswa mendapat pengalaman secara langsung pada situasi yang nyata untuk mempelajari konsep matematika (Pangestika & Yansaputra, 2019).

#### **4. Simpulan dan Saran**

Media dakon dapat terintegrasi dengan baik pada pembelajaran operasi hitung bilangan khususnya perkalian pada siswa usia sekolah dasar. Media dakon terbukti dapat mengenalkan konsep operasi hitung perkalian pada siswa. Penggunaan media dakon dalam pembelajaran matematika dapat turut melestarikan permainan tradisional Indonesia yang mulai tergeser oleh permainan elektronik. Jadi peneliti mengajukan saran untuk menerapkan media dakon guna membantu siswa memahami operasi hitung bilangan. Sesuai penelitian relevan, media dakon dapat membantu pengenalan materi operasi hitung bilangan.

#### **5. Kontribusi Penulis**

Nor alfi choiriyyah menyusun konsep, mengupulkan data observasi, menyusun hasil dan pembahasan beserta gambar. Iin fitriah melakukan observasi, menyusun metode penelitian dan simpulan. Tania bilqish melakukan observasi, menyusun abstrak dan pendahuluan.

## 6. Daftar Pustaka

- Afaliyah, A., Hilmiyati, F., & Khaeroni. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Operasi Perkalian dengan Media Dakon. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 57-72. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v8i1.4732>
- Araujo, D. D., & dkk. (2013). Peningkatan Kemampuan Belajar Hitung Pada Anak Melalui Ragam Permainan Kreatif. *Prosiding Elektronik PIMNAS*, 1-9.
- Dyah Ayu Kinesti, R., Taqiya, N., Nurfiani, S., Vina Pionika, R., Praharsini, A., & Makrufah, L. (2021). Melestarikan Kesenian Tradisional Melalui Permainan Tradisional Dakon Untuk Meningkatkan Karakter Anak Mi /Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 288–299. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Febrianti, C., Irawan, A., & Kencanawaty, G. (2019). Pembelajaran Dengan Etnomatematika Congklak. *Proiding Seminar Naional Matematika dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 32-44. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1073>
- Fitri, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB Dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IIISD. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 171-178. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p171-178>
- Hasiana, I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Angka 1-20 Pada Anak Kelompok B. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 47–60. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i2.5425>
- Hatim, M., Hadi, M., & Huda, M. M. (2019). Dakota (Dakon Matematika) sebagai Media Penanaman Konep KPK dan FPB di Sekolah Dasar. *EdubasicJurnal:urnal Pendidikan Dasar*, 43-51. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i1.26221>
- Isrokatun. (2021). *Memahami Konep Dasar Matematika untuk PGSD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khasanah, N. F., & Setyowati, S. (2015). Penerapan Permainan Dakon dalam Mengenalkan Konsep Bilangan pada Anak Kelompok A. *PAUD Teratai*, 4(2).
- Khaeroni, K., & Nopriyan, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SD/MI pada Pokok Bahasan Sistem Koordinat. *Auladuna: Jurnal Pedidikan Dasar Islam*, 76-93. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a7.2018>
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon Untuk Kemampuan Berhitung Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161–173. <https://doi.org/10.24042/ajpaud.v3i2.7232>
- Puspita, D., Hidayati, S., & Saudah, S. (2021). Permainan Dakon dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Muallimun : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 49–70. <https://doi.org/10.23971/muallimun.v1i1.3215>

- Pangestika, R. R., & Yansaputra, G. (2019). Permainan Traditional Edukatif Ebagai Metode Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Semionar Nasional Pendidikan Dasar*, 1. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7932>
- Purwasih, S. M. (2020). Pemanfaatan Dakon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 126-133. <https://doi.org/10.36709/jpm.v1i1i1.10087>
- Rahayu, R. (2016). Permainan Edukasi Berbasis Keunggulan Lokal dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding eminar Nasional Psikolog: Universitas Muria Kudus*, 1-11.
- Rohmasari, D. N. (2019). Minat Siswa Terhadap Pelajaran Matematika dan Hubungannya dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 83-100. <https://doi.org/10.31219/osf.io/k4dpt>
- Rohmatin, T. (2020). Etnomatematika Permainan Tradisional Congklak Sebagai Teknik Belajar Matematika. *Prosiding Konfereni Ilmiah Dasar*, 144-149.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakon (Dakon Matematika) sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 160-116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Silfiana, N. (2019). Penggunaan Media Dakon dalam Memningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IIMIS LAMGUGOB Banda Aceh (Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah). *Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Trisnanni, N., & Sari, E. F. (2021). Keefektifan Model Realistik Mathematics Education Berbantu Media Dakon Terhadap Hail Belajar Perkalian. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 173-178.
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional sebagai Media dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Naional Pendidikan*, 371-376.
- Wati, E. E., & Purwanti, K. L. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Penggunaan Media Tutup Botol Pada Siswa Kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 29-42. <https://doi.org/10.21580/jieed.v2i1.10778>
- Widyastuti, Wijaya, A. P., Rumite, W., & Marpaung, R. R. (2019). Minat Siswa Terhadap Matematika dan Hubungannya dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 83-100. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6750.83-100>
- Zayyadi, M., & Halim, D. (2019). *Etnomatematika Budaya Madura (Budaya Madura dan Matematika)*. Pamekaan: Duta Media Publishing.