

Pengaruh Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika FPB Dan KPK

Oleh :

Rahmat Rauf¹, M. Ramoend Manahung², Yuwin R. Saleh³

PGMI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo, PGMI FITK IAIN Sultan Amai
Gorontalo, TBI FITK IAIN Sultan Amai Gorontalo

Email : rahmatrauf875@gmail.com, ramoenmanahung@gmail.com,
yuwinsaleh@iaingorontalo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui berapa besar Pengaruh Media Dakota terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika FPB dan KPK di Kelas IV SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Pre-Experimental* tipe *One Group Pre-test Post-test Design*. Penetapan populasi dan sampel diambil dari kelas IV berjumlah 30 siswa dimana semua populasi dijadikan sampel (*Sampling Jenuh*). Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan tes soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Dari hasil analisis uji hipotesis, diperoleh hasil uji *paired sample test* dengan data akhir yang diperoleh pada hasil *Pre-test* dan *Post-test* nilai t_{hitung} sebesar 14,278 dengan $df = 29$ dan t_{tabel} dengan taraf $\alpha = 0,05$ sebesar 2,045. Dengan demikian, $t_{hitung} 14,278 > t_{tabel} 2,045$ yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan hasil terdapat pengaruh Media Dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika FPB dan KPK di kelas IV SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo.

Kata Kunci : Media Dakota, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, FPB dan KPK

ABSTRACT

This study was conducted to find out how big the influence of Dakota Media on Student Learning Outcomes in Mathematics Learning of FPB and KPK in Class IV SDN 11 Limboto, Gorontalo Regency. The type of this research is a quantitative research with a Pre-Experimental approach, type One Group Pre-test Post-test Design. Determination of the population and samples taken from class IV totaling 30 students where all the population was sampled (saturated sampling). In collecting data, the author uses a multiple choice test with a total of 20 questions. From the results of the analysis of hypothesis testing, the results of the paired sample test were obtained with the final data obtained on the results of the Pre-test and Post-test, the value of t_{count} was 14,278 with $df = 29$ and t_{table} with a level of $\alpha = 0.05$ of 2,045. Thus, $t_{count} 14,278 > t_{table} 2,045$ which means that H_1 is accepted and H_0 is rejected with the result that there is an effect of Dakota Media on student learning outcomes in mathematics learning at FPB and KPK in fourth grade at SDN 11 Limboto, Gorontalo Regency.

Keywords: Dakota Media, Learning Outcomes, Mathematics Learning, FPB and KPK

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu wadah, dimana seseorang membutuhkan pembelajaran agar bisa mempunyai kemampuan dan karakter yang memadukan pengetahuan, nilai, perilaku serta keterampilannya. Pendidikan merupakan pilar terpenting kemajuan suatu negara, karena pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul¹.

Pendidikan merupakan rencana atau arahan yang diberikan kepada seorang guru selama masa perkembangan serta perkembangannya sehingga sampai pada suatu tingkat perkembangan dalam membangun karakter, membentuk kepribadian, menambah informasi dan memusatkan siswa menjadi orang yang cerdas, kuat, berfikir, berjiwa besar, bermartabat, cinta tanah air, bangsa, Negara dan bertanggung jawab².

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat dilakukan individu secara sadar yang telah terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran³. Pendidikan berperan penting dalam pembangunan dan merupakan satu hal penting dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, sehingga tidak salah jika pemerintah senantiasa meningkatkan mutu pendidikan⁴. Pendidikan adalah salah satu jalan yang membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki agar kelak dapat berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara⁵.

Dalam dunia pendidikan di negeri ini, guru masih sering menggunakan

¹ Dkk Siti Hidayana, "Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman," *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)* 2, no. 1 (2021): 58–81, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.152.h.59>

² Hamid Darmadi, *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi* (Jakarta: An Image, 2019).h. 9

³ Amelia Nov Hakiu and Ruwiah A Buhungo, "Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Karakter Islam Melalui Intensitas Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 1–23, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.32.h.2>

⁴ Sri Susanti Olii and Amalia Rizki Pautina, "PENGARUH METODE DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP" 1, no. 1 (2020): 73–89, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.71.h.74>

⁵ Dewi Monalisa Kadir dan Asriyati Nadjamuddin, "Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 107–21, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166>.

pembelajaran yang konvensional dengan penggunaan ceramah. Pembelajaran akan lebih baik jika guru dapat menggunakan metode media, teknik dan strategi pembelajaran yang baik sehingga memberikan *stimulus* kepada siswa.

Media adalah salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Bahkan pengajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media dapat menjadikan siswa belajar sambil bermain. Menurut Rusby Zulkifli, media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal⁶.

Penggunaan media pembelajaran tergantung pada kematangan dan modernisasi alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan⁷. Media pembelajaran tidak selalu mahal, banyak media yang murah dan efektif. Selain itu, guru juga merupakan salah satu sarana belajar yang hidup di kelas dan menentukan berhasil tidaknya belajar siswa.

Hasil observasi awal pada tanggal 11 November 2020, menunjukkan beberapa permasalahan yaitu hasil belajar siswa masih kurang, metode pembelajaran yang digunakan masih tradisional yaitu metode ceramah dan pekerjaan rumah, siswa masih kesulitan memahami matematika khususnya FPB dan KPK. Hal ini terlihat pada hasil ulangan harian materi FPB dan KPK pada mata pelajaran matematika, masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM matematika kelas IV sendiri adalah 70. Pada mata pelajaran matematika kelas IV materi FPB dan KPK sebanyak 27 siswa. Hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai KKM dan sisanya 19 siswa tidak mendapatkan nilai KKM.

Media Dakota adalah media pembelajaran baru yang dibuat dari gabungan

⁶ Mirawati Hutuji dan Asriyati Nadjamuddin, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19," *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 2, no. 1 (2021): 43–57, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.144.h.45>

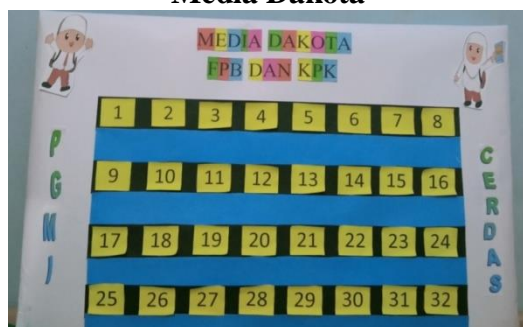
⁷ Rohani, *Diktat Media Pembelajaran* (Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019), <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8503.h.18>

permainan tradisional dan dituangkan dalam pembelajaran. Sebutan media Dakota adalah pengembangan dari teori dakon bilangan menurut Pitajeng yaitu : Dakota dapat digunakan untuk membantu anak mempelajari konsep bilangan prima, menentukan bilangan prima, menentukan faktor bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan faktor persekutuan atau kelipatan persekutuan, menentukan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan menentukan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)⁸.

Selain itu, Menurut Kurniati dalam Kompasiana, “*dakota* (dakon matematika) adalah suatu media visual dalam pembelajaran matematika yang merupakan inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika”. Kurniati juga mengemukakan bahwa dakota menggabungkan permainan tradisional dan pembelajaran matematika⁹. Selanjutnya menurut Sundayana, kegunaan dakota yaitu untuk menentukan faktor persekutuan terbesar dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)¹⁰.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media Dakota merupakan gabungan permainan congklak dengan pembelajaran matematika yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep FPB dan KPK.

Gambar 1
Media Dakota



⁸ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015).h. 108

⁹ Suci Indah Kurniati, “Penerapan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Dalam Pembelajaran Matematika KPK Dan FPB,” *Kompasiana*, 2017, <https://www.kompasiana.com/suciindahkurniati/59891e8288575a0acf6fa792/penerapan-alat-peraga-dakon-matematika-dakota-dalam-pembelajaran-matematika-kpk-dan-fpb>. Diakses Desember 2020

¹⁰ Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2018).h. 122

Langkah-langkah menggunakan Dakota mengikuti aturan permainan congklak, namun tidak semua aturan permainan congklak berlaku untuk Dakota. Sebelum menggunakan media Dakota, pemain harus memahami terlebih dahulu Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Petunjuk penggunaan media Dakota adalah sebagai berikut:

1. Menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB)
Penggunaan media Dakota untuk menentukan FPB adalah sebagai berikut:
 - a. Siapkan media Dakota dengan masing-masing siswa memegang manik-manik
 - b. Setelah meminta siswa untuk menentukan FPB, siswa diminta untuk menentukan faktor pembagian bilangan yang bertanda manik-manik
 - c. Siswa menemukan pembagi bilangan tertentu dengan memasukkan manik-manik yang merupakan pembagi bilangan tersebut. Begitu seterusnya dengan angka lainnya.
2. Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)
Penggunaan media Dakota untuk menentukan KPK adalah sebagai berikut:
 - a. Siapkan media Dakota dengan setiap siswa masing-masing memegang manik-manik
 - b. Setelah siswa diberi soal untuk menentukan KPK kemudian siswa diminta untuk memasukan manik-manik pada kotak bilangan
 - c. Siswa akan mencari kelipatan dari bilangan yang pertama dengan memasukkan satu buah manik yang merupakan kelipatan bilangan tersebut. Begitu pun seterusnya dengan angka yang lain¹¹.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 11 Limboto. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, penelitian ini digunakan untuk meneliti hubungan antar variabel. Variabel diukur sehingga data terdiri dari angka yang kemudian dianalisis dengan statistika. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, penelitian ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik

¹¹ Ririn Monica, "Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB Dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Repository Universitas Jambi*, 2018, <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/3932.h>. 8. Diakses pada Maret 2020.

dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan¹².

Desain yang digunakan adalah *Pre-Experimental Desain* dengan tipe *One Group Pre-test Post-test Desain*. Desain ini hanya mempunyai kelas eksperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali¹³. Sebelum melakukan eksperimen, dilakukan terlebih dahulu *pre-test*, kemudian dilanjutkan dengan dengan perlakuan, setelah melakukan perlakuan dilanjutkan dengan *post-test*.

Tabel 1
Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Sebelum menggunakan media Dakota (*pretest*)

X : Perlakuan atau eksperimen

O₂ : Setelah menggunakan media Dakota (*posttest*)

Populasi dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap terhadap kehidupan, dan lain-lain sebagai keseluruhan sasaran penelitian (alam semesta), sehingga dapat digunakan sasaran tersebut sebagai sumber data penelitian¹⁴. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 11 Limboto yang berjumlah 30 orang.

Sampel adalah sebagian dari populasi sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi¹⁵. Adapun pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu sampel jenuh¹⁶. Sampel jenuh adalah proses pengambilan sampel yang mengambil semua anggota populasi sebagai sampel. Istilah lain untuk

¹² Nurianti Lasompo dan Asriyati Nadjamuddin, "Pengaruh Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 24–40, <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.36.h.29>

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).h. 72

¹⁴ Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2014).h. 109

¹⁵ Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2018).h. 56

¹⁶ Riduwan.h. 58

sampel jenuh adalah sensus, di mana semua anggota populasi dijadikan sampel. Dalam penelitian ini sampel berasal dari seluruh siswa kelas IV SDN 11 Limboto yang berjumlah 30 siswa. Alasan saya mengambil teknik sampel jenuh karena saya ingin mengetahui apakah media yang digunakan berpengaruh terhadap siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes dalam hasil belajar siswa. Tes ini berupa tes tertulis dengan 20 soal pilihan ganda yang terkait FPB dan KPK. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dan hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah uji normalitas berdistribusi normal dan berpengaruh pada pembelajaran matematika FPB dan KPK di kelas IV SDN 11 Limboto.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu syarat untuk melakukan uji t. Uji normalitas ini untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas ini dapat dilihat dari data sebelum dan sesudah hasil pengujian. Bila menggunakan aplikasi SPSS versi 18 dapat digunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro Wilk* untuk melihat uji normalitas dengan taraf signifikan. Jika $sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Jika nilainya $sig < 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

**Tabel 2
Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	.106	30	.200 [*]	.950	30	.173
Post-Test	.131	30	.200 [*]	.948	30	.145

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Pada tabel di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV melalui tes *Shapiro Wilk* memberikan nilai *Pretest* sebesar 0,173 dan nilai *Posttest* sebesar 0,145. Dari hasil kedua tes bahwa $sig > 0,05$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa uji normalitas berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media Dakota berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di FPB dan KPK di SDN 11 Limboto Kabupaten Gorontalo.

Tabel 3
Nilai Pre-test dan Post-test

NO.	NAMA SISWA	NILAI PRE-TEST	NILAI PRO-TEST
1.	Ahmad Maulana Rizal Pasi	10	40
2.	Ainunallizah Kadir	30	55
3.	Alicia Salsabila Putri Raharjo	85	100
4.	Alvaro Putra Abdullah	35	70
5.	Alzena Salbina Luntaya	65	80
6.	Amna Maulidha E. Dukalang	55	80
7.	Anaya Amalia Hasan	30	65
8.	Diaz Frasetyo Yusuf	85	90
9.	Dzikra Halid	25	55
10.	Fajar Ahmadinejad Pagoca	75	85
11.	Fatmawati Suluba	40	70
12.	Hidayat H. Napu	70	85
13.	Moh. Ajrafa G. Basiru	75	95
14.	Moh. Al fadhil Haidari	5	45
15.	Moh. Isra Prasetya Akuba	45	70
16.	Moh. Nazril Ilham Laduyo	65	80
17.	Mohammad Alfiransyah Hasan	60	85
18.	Muhammad Muhlis Mantulangi	45	75
19.	Nadia Safira Antula	10	45
20.	Nazwa Zazkia Haya	60	85
21.	Nur Halimah Lantowa	55	70
22.	Putri Natasya Abas	30	65
23.	Putri Nurain Handjo	25	55
24.	Rafa Aditra Antu	55	80
25.	Revita Taib	80	100
26.	Seren Hasan	40	70
27.	Siti Lutfiyani Ahmad	5	40
28.	Tashrul Alfadel	35	75
29.	Zefanya Ehklecya Parimo	70	85
30.	Zulkifli Syukur Mahmud	85	95
	Jumlah	1450	2190
	Rata-rata	48,333	73

Tabel 4
Hasil Belajar Siswa

No.	Keterangan	Pre-Test	Post-Test
1.	Nilai Terendah	5	40
2.	Nilai Tertinggi	85	100
3.	Rata-rata	48,333	73

Dapat dilihat dari tabel 3 bahwa nilai pre-test terendah 5 poin dan tertinggi 85 poin, dengan rata-rata 48,333 poin, sementara itu, nilai post-test terendah 40 poin, poin tertinggi 100 poin, dan rata-rata 73 poin. KKM pada pembelajaran ini adalah 70. Dengan demikian dapat dikatakan ada peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV.

Analisis yang digunakan untuk hipotesis ini adalah uji sampel berpasangan. Penulis uji sampel pasangan ini menggunakan aplikasi *Statistical Package For Social Sciences* (SPSS) versi 18.

Tabel 5
Uji Paired Samples Test

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Post-Test - Pre-Test	24.667	9.463	1.728	21.133	28.200	14.278	29	.000

Pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar 24.667 siswa antara *post-test* dan *pre-test* pembelajaran matematika FPB dan KPK di SDN 11 Limboto. Selisih ini terendah sebesar 21.133 dan tertinggi sebesar 28.200 dengan tingkat kepercayaan 95%, dan setelah mendapat perlakuan (menggunakan media Dakota untuk pembelajaran matematika), hasil analisis uji sampel berpasangan hasil belajar siswa adalah sig (2 tailed) = 0,00 < 0,05. Selain membandingkan nilai signifikansi, penulis juga menguji nilai t pada tabel di atas dimana nilai t_{hitung} sebesar 14,278 dengan df = 29 dan t_{tabel} dengan taraf $\alpha =$

0,05 sebesar 2,045. Dengan demikian, $t_{hitung} 14,278 > t_{tabel} 2,045$ yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Dakota berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika FPB dan KPK di SDN 11 Limboto. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisa Fitri Juwita dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV yang diajarkan menggunakan media Dakota lebih baik daripada tanpa menggunakan media Dakota di SDN 84 Kota Bengkulu¹⁷.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian tentang Pengaruh Alat Peraga Congklak pada Mata Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Anak SD di Desa Kembang Ayun kabupaten Lahat yang dilakukan oleh Yusi Sundari, dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0,82 > 0,423$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh alat peraga congklak pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar anak SD di desa Kembang Ayun¹⁸.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media Dakota pada pembelajaran Matematika FPB dan KPK di kelas IV. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil uji *paired sample test* dengan data akhir yang diperoleh pada hasil *Post-test* dan *Pre-test* nilai t_{hitung} sebesar 14,278 dengan $df = 29$ dan t_{tabel} dengan taraf $\alpha = 0,05$ sebesar 2,042. Dengan demikian, $t_{hitung} 14,278 > t_{tabel} 2,045$ yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

¹⁷ Anisa Fitri Juwita, "Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD 84 Kota Bengkulu" (INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU, 2020), [http://repository.iainbengkulu.ac.id/4873/1/Skripsi Anisa.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/4873/1/Skripsi%20Anisa.pdf).

¹⁸ Yusi Sundari, "Pengaruh Alat Peraga Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Anak SD Di Desa Kembang Ayun Kabupaten Lahat" (IAIN Bengkulu, 2018), [http://repository.iainbengkulu.ac.id/10820/1/YUSI SUNDARI D.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/10820/1/YUSI%20SUNDARI%20D.pdf).

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Darmadi, Hamid. *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi*. Jakarta: An Image, 2019.
- Hakiu, Amelia Nov, and Ruwiah A Buhungo. "Implementasi Penanaman Nilai-Nilai Karakter Islam Melalui Intensitas Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan." *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.32>.
- Juwita, Anisa Fitri. "Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD 84 Kota Bengkulu." **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU**, 2020. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/4873/1/Skripsi Anisa.pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/4873/1/Skripsi%20Anisa.pdf).
- Kurniati, Suci Indah. "Penerapan Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Dalam Pembelajaran Matematika KPK Dan FPB." *Kompasiana*. 2017. <https://www.kompasiana.com/suciindahkurniati/59891e8288575a0acf6fa792/penerapan-alat-peraga-dakon-matematika-dakota-dalam-pembelajaran-matematika-kpk-dan-fpb>.
- Monica, Ririn. "Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB Dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Repository Universitas Jambi*, 2018. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/3932>.
- Nadjamuddin, Dewi Monalisa Kadir dan Asriyati. "Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 2 (2020): 107–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166>.
- Nadjamuddin, Mirawati Hutuji dan Asriyati. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19." *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 2, no. 1 (2021): 43–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.144>.
- Nurianti Lasompo dan Asriyati Nadjamuddin. "Pengaruh Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal* 1, no. 1 (2020): 24–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.36>.
- Olii, Sri Susanti, and Amalia Rizki Pautina. "PENGARUH METODE DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI SIKLUS MAKHLUK HIDUP" 1, no. 1 (2020): 73–89.

<https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v1i1.71>.

Pitadjeng. *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015.

Riduwan. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Rohani. *Diklat Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8503>.

Siti Hidayana, Dkk. “Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman.” *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)* 2, no. 1 (2021): 58–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.58176/edu.v2i1.152>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

Sundari, Yusi. “Pengaruh Alat Peraga Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Anak SD Di Desa Kembang Ayun Kabupaten Lahat.” IAIN Bengkulu, 2018. http://repository.iainbengkulu.ac.id/10820/1/YUSI_SUNDARI_D.pdf.

Sundayana, Rostina. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2018.