



Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Materi FPB dan KPK Menggunakan Dakota (Dakon Matematika)

Melani Nur Asri¹

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

melaninurasri554@gmail.com

Ibnu Muthi²

Universitas Islam 45 Bekasi, Indonesia

Ibnumuthi11@gmail.com

Abstract: *This research was motivated by the still low learning outcomes in mathematics subjects on FPB (Greatest Common Factor) and KPK (Least Common Multiple), because students still find it difficult to differentiate the factors of these numbers. Based on these problems, teachers are expected to be able to provide learning media that can make it easier for students to understand the subject matter. The aim of this research is to improve student learning outcomes by using Dakota learning media (Dakon Mathematics). With the Dakota (Dakon Mathematics) learning media, it can improve mathematics learning outcomes in the cognitive aspect and involve students to actively participate in lessons, thus fostering students' interest in learning in mathematics subjects such as FPB (Greatest Common Factor) and KPK (Least Common Multiple). So, it can be concluded that the use of Dakota learning media (Dakon Mathematics) can increase students' interest in learning in elementary schools.*

Keywords : *Interest in studying mathematics, FPB and KPK material, Dakota media (Dakon Mathematics).*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika pada materi FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil), karena siswa masih sulit membedakan faktor bilangan tersebut. Dari permasalahan tersebut, guru diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika). Dengan adanya media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada aspek kognitif dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran, sehingga menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil). Maka, dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya penggunaan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) dapat meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

Kata kunci : Minat belajar matematika, materi FPB dan KPK, media Dakota (Dakon Matematika).

1. LATAR BELAKANG

Matematika ada di semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Andiyani et al., 2019). Menurut Andi Hakim Nasution, matematika adalah studi rangka, struktur, dan hubungannya meliputi dasar hitungan, ukuran, dan penggambaran objek. Maka, dengan belajar matematika kita dapat berpikir kritis, logis dan sistematis (Sumarmo et al., 2012). Maulidiyah 2015 : 2, berpendapat bahwa perlunya belajar matematika untuk setiap individu, karena dengan belajar matematika kita dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, belajar matematika sangat penting

untuk siswa sekolah dasar karena dapat menyelesaikan masalah yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan matematika itu sendiri memiliki tujuan, yaitu untuk mengembangkan keterampilan kritis, pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, serta penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Maka, siswa sekolah dasar dapat mengembangkan potensi mereka dalam bidang matematika. Menurut Faturahman 2012, tujuan pendidikan dikatakan berhasil tergantung bagaimana proses belajar mengajar siswa (Prayitno & Faizah, 2019). Oleh karena itu, tercapainya tujuan pembelajaran yang baik menurut Muhson 2010, yaitu dengan memerlukan media pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih inovatif dan siswa tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada materi FPB dan KPK yang memerlukan perhitungan sangat diperlukan media pembelajaran untuk pemahaman dalam berhitung bagi siswa, sehingga siswa mampu memahami materi FPB dan KPK tanpa tertukar dan merasa bingung membedakan materi FPB dan KPK tersebut. Dari permasalahan tersebut, guru diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan media Dakota (Dakon Matematika) dalam materi FPB dan KPK diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Kumullah & Mahmud, 2020). Menurut Sundayana (Fendrik, 2019 : 704) Dakota adalah sebuah gabungan permainan tradisional dengan pembelajaran matematika untuk membantu menentukan FPB dan KPK (Nursafitri et al., 2022). Maka, tujuan adanya dilakukan penelitian ini, diharapkan dengan menggunakan media Dakota (Dakon Matematika), akan dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar pada materi FPB dan KPK.

2. KAJIAN TEORITIS

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa sekolah dasar. Jika siswa tidak memahami materi dan konsep yang diberikan, maka minat belajar siswa akan semakin menurun pada mata pelajaran matematika. Menurut Kamsiyatun 2016:93, pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menarik untuk siswa, bahkan siswa berpendapat bahwa matematika merupakan musuh bagi sebagian siswa yang dapat mengganggu proses belajar mengajar (Savriliana et al., 2020). Oleh karena itu, sebagai seorang guru kita harus membuat media pembelajaran yang mudah dipahami dan diminati

siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Hardwinoto dan Setiabudi, 2006 berpendapat bahwa jika siswa mampu menyelesaikan soal matematika dengan mudah, maka minat belajar siswa pada pelajaran matematika akan bertambah.

FPB dan KPK adalah pembahasan mengenai konsep bilangan. Mencari KPK dan FPB dapat menggunakan bilangan prima, bilangan prima adalah bilangan yang lebih besar dari 1 dan tidak memiliki faktor kecuali dirinya sendiri (Harahap, 2016). Contoh bilangan prima : 3,5,7, 11, 13, 17, 19, 23, dan seterusnya. Pengertian dari FPB (Faktor Persekutuan Terbesar), yaitu nilai terbesar yang dihasilkan oleh dua atau lebih faktor bilangan. FPB dapat ditemukan dengan mengalikan faktor prima yang dimiliki oleh kedua bilangan atau lebih, tetapi jika ada faktor prima yang sama, maka dipilih salah satu faktor prima yang jumlahnya lebih sedikit (pangkatnya lebih kecil). Sedangkan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil), yaitu nilai terkecil yang sama dihasilkan oleh dua atau lebih kelipatan bilangan. Maka, dalam mencari KPK juga menggunakan faktorisasi prima yaitu mengalikan semua bilangan faktor, jika ada yang sama ambil nilai yang paling terbesar, bila keduanya sama maka ambil salah satunya.

Pemahaman pada materi FPB dan KPK bagi siswa sekolah dasar masih sulit untuk membedakan faktor bilangan tersebut, jika hanya mendengar penjelasan guru saja. Maka dari itu, guru harus meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran membantu proses pembelajaran, agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai dengan efektif dan efisien. Media yang dapat digunakan untuk matematika pada materi FPB dan KPK adalah Dakota (Dakon Matematika), media ini merupakan permainan tradisional Indonesia yaitu congklak. Menurut pendapat Legowo (Sulaiman, 2013 : 2), permainan dakon dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika dengan berhitung yang dapat membuat siswa lebih bersemangat karena adanya sebuah permainan (Wahid & Samta, 2022). Hal ini sependapat dengan Ashar (2016:3), media permainan dakota ini dikembangkan sebagai sumber belajar untuk proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika). Ulasan literatur biasanya dibuat secara berurutan atau sistematis. Dengan kata lain, ulasan literatur dibuat mulai dari hal-hal yang paling mendasar dan kemudian lanjut ke hal-hal yang lebih kompleks. Menurut Creswell (2015) review literatur adalah analisis literatur tentang topik penelitian. Tujuan dari review literatur

adalah untuk memberikan informasi tentang temuan penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian saat ini, dengan menghubungkan penelitian dengan literatur sebelumnya, dan mengisi celah dalam penelitian sebelumnya. Studi literatur ini melihat bagaimana permainan Dakon (Dakon Matematika) dapat digunakan untuk mengajar konsep KPK dan FPB di sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa Sekolah Dasar dalam memahami materi FPB dan KPK dengan menggunakan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Belajar adalah kewajiban bagi semua siswa. Dengan proses kegiatan belajar yang sesuai, diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Ahmadiyanto (2009) mengutip Hamalik, mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang. Seperti halnya yang tidak tahu menjadi tahu atau dari yang tidak memahami menjadi memahami sesuatu karena adanya proses belajar. Terdapat 2 faktor, yaitu faktor internal dan eksternal merupakan dua komponen yang memengaruhi hasil belajar siswa, menurut Nabillah (2019), yang dikutip Slameto. Faktor internal, yaitu yang berasal dari dalam, contohnya minat, bakat, dan keinginan siswa. Sedangkan Faktor eksternal, yaitu yang berasal dari luar, contohnya keluarga, sekolah, dan masyarakat (Sugiyanta et al., 2023). Dalam pembelajaran matematika, hasil belajar aspek afektif berkaitan erat dengan nilai atau sikap yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Aspek afektif, tentu saja memiliki nilai yang signifikan karena berkaitan dengan kepribadian siswa. Begitu juga dengan aspek psikomotorik, hasil belajar yang dicapai siswa terdiri dari kemampuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran, serta bagaimana siswa menerima informasi yang mereka peroleh dari media pembelajaran tersebut.

Hasil belajar matematika, menurut Prayitno (2018), didefinisikan sebagai kemampuan atau pengetahuan siswa yang diperoleh melalui proses belajar matematika dalam jangka waktu tertentu, yang berdampak pada kemampuan mereka untuk berpikir logis, sistematis, nalar, dan daya pikir. Mengingat pembelajaran matematika mencakup banyak materi abstrak, pemilihan media belajar yang tepat sangat penting, terutama bagi siswa Sekolah Dasar yang memiliki tingkat perkembangan kognitif yang masih membutuhkan materi konkret untuk mempermudah pemahaman mereka. Materi matematika yang diajarkan di sekolah dasar mencakup konsep-konsep dasar yang diperlukan siswa untuk memahami materi matematika.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu menggunakan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa harus

dipertimbangkan saat memilih media. Menurut (Nugrahani dan Rupa, 2017, Trinova, 2016) Pembelajaran berbasis media sangat penting untuk pendidikan dasar karena dapat menarik minat siswa, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dengan bantuan gambar dan video, mendorong aktif dan kolaboratif belajar, dan memberikan pengalaman dunia nyata (Rais et al., 2023). Maka dari itu, media Dakota ini juga dianggap dapat memenuhi kebutuhan kognitif siswa Sekolah Dasar dan kebutuhan dunia bermain mereka. Media ini juga cukup murah dan mudah dibuat jika mempertimbangkan harga dan ketersediaan bahan.

Menurut Agustin, Tiurlina, dan Wardana (2016) dalam penelitian mereka, pemilihan media Dakota dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran materi FPB dan KPK. Mereka menemukan bahwa konsep FPB dan KPK dapat diterapkan dalam permainan dakon (Purwasih, 2020). Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk siswa sekolah dasar yaitu dengan menggunakan media Dakota, yang di mana dalam media tersebut memiliki unsur permainan yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi FPB dan KPK. Sejalan dengan pendapat Savriliana dkk. (2020) bahwa media Dakota memiliki kemampuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika KPK dan FPB, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Ini membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan.

Dakota (Dakon Matematika) adalah istilah yang mungkin merujuk pada suatu pendekatan atau metode dalam pembelajaran matematika yang menggunakan permainan dakon sebagai alat untuk mengajarkan konsep-konsep matematika kepada siswa (Vermana & Mustika, 2021). Dalam konteks ini, dakon digunakan bukan hanya sebagai permainan tradisional untuk hiburan semata, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan pemahaman mereka terhadap matematika, seperti konsep bilangan, operasi hitung, strategi, dan kemampuan berpikir logis. Dakon matematika ini merupakan permainan tradisional Indonesia yang menggunakan biji-bijian atau batu kecil sebagai alat permainannya. Permainan ini melibatkan strategi untuk mengambil biji-bijian dari lubang-lubang yang ada di papan permainan, dengan tujuan untuk mengumpulkan biji sebanyak mungkin. Dakon matematika juga sering dimainkan sebagai alat untuk melatih keterampilan berhitung dan strategi bagi anak-anak di Indonesia.

Menurut Halim dkk (2006), Dakota dapat membantu siswa memahami konsep bilangan prima, menghitung faktor pembagi, menghitung kelipatan, dan menghitung FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih. Dalam penelitian mereka tahun 2018, Siregar, Solfitri, dan Roza

menyatakan bahwa congklak adalah salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa kelas 1 konsep pengurangan dan penjumlahan, serta siswa kelas 2 konsep perkalian dan pembagian. Hal ini sejalan dengan pendapat Brunerr, bahwa peserta didik harus diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda di sekitarnya saat mempelajari konsep matematika. (Budiman, 2016) menyatakan bahwa, Dakota (Dakon Matematika) hanya dapat dirasakan dengan mata, jadi dapat dimasukkan ke dalam kategori media visual (Nurhayanti et al., 2021). Oleh karena itu, pendekatan ini bertujuan untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sambil tetap mengajarkan keterampilan matematika yang penting. Metode ini sering kali digunakan di beberapa sekolah atau lingkungan pendidikan di Indonesia sebagai bagian dari pendekatan pendidikan yang lebih holistik dan menyenangkan.

Langkah-langkah penggunaan metode Dakota (Dakon Matematika) yaitu sebagai berikut: 1.) Pemahaman konsep dasar Dakon, pastikan siswa memahami aturan dasar permainan dakon, termasuk cara mengambil biji, cara menggerakkan biji di papan, dan tujuan permainan. Ini penting agar siswa dapat fokus pada penerapan konsep matematika tanpa kebingungan tentang aturan permainan. 2.) Pemilihan konsep matematika, tentukan konsep matematika yang akan diajarkan atau dipraktikkan menggunakan metode dakon. Salah satu contoh konsep matematika yang sering terkait dengan dakon, yaitu Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). 3.) Penyesuaian aturan permainan, sesuaikan aturan permainan dakon untuk mencerminkan konsep matematika yang dipilih. Misalnya, untuk FPB, siswa harus mengambil biji dari dua lubang yang berbeda dan menghitung FPB dari jumlah biji yang mereka ambil. 4.) Penerapan konsep matematika, biarkan siswa bermain dakon sesuai aturan yang telah disesuaikan, sambil mempraktikkan konsep matematika yang dipilih. Misalnya, jika tujuannya adalah memahami FPB, siswa dapat mencari lubang di mana jumlah biji merupakan FPB dari jumlah biji total di papan. 5.) Diskusi dan Refleksi, setelah bermain, berikan waktu untuk diskusi tentang bagaimana konsep matematika diterapkan dalam permainan dakon. Tanyakan kepada siswa bagaimana mereka menerapkan konsep tersebut dan apa yang mereka pelajari dari pengalaman tersebut. 6.) Evaluasi dan Penguatan Konsep, lakukan evaluasi untuk memastikan pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang dipelajari. Berikan latihan tambahan atau tugas untuk memperkuat pemahaman mereka jika diperlukan.

Contoh Penerapan FPB pada Metode Dakon Matematika, yaitu siswa diminta untuk mengambil biji dari dua lubang yang berbeda dan menemukan FPB dari jumlah biji yang mereka ambil. Misalnya, jika mereka mengambil 10 biji dari lubang A dan 15 biji dari lubang

B, mereka harus mencari FPB dari 10 dan 15, yaitu 5. Sedangkan pada KPK, siswa diminta untuk menemukan lubang di mana jumlah biji adalah KPK dari dua atau lebih bilangan. Misalnya, jika siswa harus menemukan lubang di mana jumlah biji adalah KPK dari 3 dan 4, mereka harus mencari lubang dengan jumlah biji yang merupakan kelipatan terkecil dari 3 dan 4, yaitu 12 (KPK dari 3 dan 4).

Hasil belajar matematika dengan menggunakan media Dakota (Dakon Matematika) di antaranya mencapai : 1) Mengingat (C1), siswa diharapkan dapat menghafal konsep kelipatan dan faktor; 2) Memahami (C2), siswa diharapkan dapat menghitung kelipatan atau faktor persekutuan dua bilangan; 3) Menerapkan (C3), siswa diharapkan dapat menghitung faktor persekutuan terbesar dua bilangan dan kelipatan persekutuan terkecil; 4) Menganalisis (C4), siswa diharapkan dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan FPB dan KPK; 5) Mengevaluasi (C5), dalam perhitungan FPB dan KPK, siswa diharapkan dapat menemukan jawaban yang tepat; 6) Mencipta (C6), siswa diharapkan dapat menemukan cara untuk menyelesaikan persoalan menggunakan FPB dan KPK (Wibowo et al., 2021).

Terdapat 4 tahapan dalam menggunakan media Dakota (Dakon Matematika), yaitu: yang pertama adalah tahapan perencanaan mencakup menyusun RPP, LKS, rubrik penilaian, observasi ke sekolah, dan menentukan indikator yang menunjukkan apakah tujuan penelitian tercapai atau tidak. Pelaksanaan, pada tahap ini kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir adalah tahap pelaksanaan pembelajaran. Di tahap kegiatan awal, guru membuka pelajaran dengan menyapa siswa, melakukan absensi, membaca doa untuk memulai pelajaran, dan menjelaskan tujuan pelajaran. Di tahap kegiatan inti, guru memberikan penjelasan tentang materi FPB dan KPK dan juga membagi siswa menjadi kelompok untuk menggunakan media Dakota (Dakon Matematika) dalam menentukan FPB dan KPK. Lalu, guru membagikan media Dakota (Dakon Matematika) dan lembar soal pada masing-masing kelompok. Jika siswa sudah menyelesaikan tugas tersebut, maka siswa dapat mengoreksi tugas tersebut bersama-sama dengan guru. Penilaian, karena tujuan penilaian ini adalah untuk mengukur keberhasilan, tahap ini dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yang diuraikan. Dan yang terakhir adalah tahap refleksi, pada tahap ini tujuannya adalah untuk menentukan efektivitas pelaksanaan, kelemahan, dan keuntungan dari penerapan Dakota (Dakon Matematika) tahap ini dilanjutkan sampai semua elemen yang diteliti telah dibahas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan menggunakan metode Dakota (Dakon Matematika), siswa tidak hanya belajar konsep matematika secara teoritis tetapi juga menerapkannya dalam konteks permainan yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat

meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika. Penelitian berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Materi FPB Dan KPK Menggunakan Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar” diharapkan dapat membantu para pembaca khususnya tenaga pendidik supaya dapat mempelajari dan mengetahui informasi dalam memahami metode Dakota (Dakon Matematika) untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media yang dapat digunakan untuk matematika pada materi FPB dan KPK adalah Dakota (Dakon Matematika), jenis media pembelajaran visual ini merupakan permainan tradisional Indonesia yaitu congklak, yang dikombinasikan dengan materi pelajaran matematika FPB dan KPK. Penggunaan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) ini dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat mereka untuk belajar. Jika ada peningkatan ini, hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya materi FPB dan KPK juga akan meningkat. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar yang mempelajari materi FPB dan KPK. Dengan adanya media Dakota (Dakon Matematika), siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Andiyani, L., Mahapudin, & Cahyaningsih, U. (2019). Penggunaan Media Dakota Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA, 1.
- Harahap, M. K. (2016). Membangkitkan Bilangan Prima Marsenne dengan metode Bilangan Prima Probabilistik Solovay-Strassen. Publikasi Jurnal & Penelitian Teknik Informatika, 1(1).
- Kumullah, R., & Mahmud, A. (2020). Pengembangan Media Dakon Matematika (Dakota) Pada Materi FPB dan KPK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Pacerakkang. DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar, 3(2). <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.793>
- Nurhayanti, H., Hendar, H., & Wulandari, W. (2021). MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MENGENAI PENGENALAN KONSEP KELIPATAN PERSEKUTUAN TERKECIL (KPK) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DAKON BILANGAN. Jurnal Tahsinia, 2(2). <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.304>

- Nursafitri, D., Fatmawati, R. A., & Asmah, S. N. (2022). PENGEMBANGAN DAKOTA (DAKON MATEMATIKA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KPK DAN FPB SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3968>
- Prayitno, S. H., & Faizah, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Materi FPB dan KPK bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(3). <https://doi.org/10.30738/union.v7i3.5935>
- Purwasih, S. M. (2020). Pemanfaatan Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1). <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10087>
- Rais, M., Nurjannah, & Kaswar, A. B. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Dakota untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi KPK dan FPB. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 19–25. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i2.81>
- Ridho, M. H., & Dasari, D. (2023). Systematic Literature Review: Identitas Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1989>
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Sugiyanta, G., Trisnani, N., & Santika, Y. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN DAKOTA (DAKON MATEMATIKA) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(1). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i1.42876>
- Sumarmo, U., Hidayat, W., Zukarnaen, R., Hamidah, M., & Sariningsih, R. (2012). KEMAMPUAN DAN DISPOSISI BERPIKIR LOGIS, KRITIS, DAN KREATIF MATEMATIK (Eksperimen terhadap Siswa SMA Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dan Strategi Think-Talk-Write). *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 17(1). <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v17i1.228>
- Vermana, R. D., & Mustika, H. (2021). UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MELALUI PENGGUNAAN ALAT PERAGA DAKON. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 8(1). <https://doi.org/10.36085/math-umb.edu.v8i1.1305>
- Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 3(2). <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>
- Wibowo, D. C., Handayani, A. F., Setiawan, B., & Dores, O. J. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA DAKON MATEMATIKA (DAKOTA). *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2). <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.11645>