

Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakota terhadap Hasil Belajar Siswa

Maijul Fauziah¹, Aam Amaliyah²

¹ Mahasiswa Prodi PGMI IAIN Bengkulu, Indonesia

² IAIN Bengkulu, Indonesia

* CORRESPONDENCE: ✉ majulfauziah12@gmail.com

 <http://dx.doi.org/10.29300/jpe.v1i1.3604>

Abstrak	Article Info
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas IV yang diajarkan menggunakan alat peraga dakota lebih baik dari pada yang diajarkan tidak menggunakan alat peraga dakota di SD Negeri 61 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas IV A berjumlah 27 orang sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B berjumlah 27 orang sebagai kelompok eksperimen. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu alat peraga dakota sedangkan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes soal essay. Teknik analisis data menggunakan Uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV yang diajarkan menggunakan alat peraga dakota lebih baik dari pada yang diajarkan tidak menggunakan alat peraga dakota di SD Negeri 61 Kota Bengkulu. Dapat dibuktikan juga dengan hasil perhitungan Uji t yaitu t_{hitung} sebesar 3,383 dan nilai t_{tabel} untuk dengan df 52 pada taraf signifikan 5% yaitu 1,674. Dari analisis tersebut diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,383 > 1,674$). Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan alat peraga dakota dan yang tidak menggunakan alat peraga dakota.	Article History Received : 24-02-2021, Revised : 28-04-2021, Accepted : 10-05-2021. Keywords: Alat Peraga Dakota; Hasil Belajar;
Abstract <i>This study aims to determine whether the mathematics learning outcomes of grade IV students taught using dakota props are better than those taught not to use dakota props in SD Negeri 61 Bengkulu City. This study used two groups, namely class IV A with 27 people as the control group and class IV B with 27 people as the experimental group. The variables of this study consisted of independent variables namely dakota props while the dependent variable was mathematics learning outcomes. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental approach. Data collection techniques using observation and essay test questions. Data analysis techniques using the t test. The results showed that the mathematics learning outcomes of grade IV students taught using dakota props were better than those taught not using dakota props in SD Negeri 61 Bengkulu City. It can also be proven by the results of the t-test calculation, the t-test is 3.383 and the t-table value for with df 52 at a significant level of 5% is 1.674. From the analysis it was found that tcount is greater than ttable ($3.383 > 1.674$). Thus there is a significant effect between learning outcomes using dakota props and those not using dakota props.</i>	Article History Received : 24-02-2021, Revised : 28-04-2021, Accepted : 10-05-2021. Keywords: Teaching Aid Dakota; Learning Outcomes;

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.¹

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak (TK) secara informal.² Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk kebutuhan sehari-hari, tetapi dalam dunia kerja dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa.

Begitu pentingnya belajar matematika untuk menumbuhkan kecintaan dan kegemaran, perlu dilakukan secara bertahap mulai dari menanamkan penalaran, mengkomunikasikan ide atau gagasan, mengaitkan objek yang berhubungan hingga memecahkan masalah.³ Terkait dengan pembelajaran matematika, Pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) matematika sebagai study objek abstrak, tentu saja sangat sulit untuk dipahami atau dicerna oleh siswa anak usia sekolah dasar (SD), pada usia sekolah dasar (SD) siswa masih pada tahap berfikir konkret. Sedangkan matematika merupakan pembelajaran yang abstrak.

Terdapat permasalahan yang sering dianggap permasalahan kecil yang terjadi pada siswa sekolah dasar. Dalam hal ini penulis menemukan berbagai fenomena bahwa siswa kurang tertarik untuk belajar matematika, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika dianggap kurang menarik, menakutkan dan membosankan. Dalam penelitian, sumarno dkk. (1999) dalam Ahmad Susanto mengemukakan bahwa hasil belajar matematika siswa sekolah dasar belum memuaskan, juga adanya kesulitan belajar yang dihadapi siswa dan kesulitan yang dihadapi guru dalam mengajarkan matematika. Itu terlihat di dalam kelas, ada siswa yang bermalas-malasan, bermain dan berjalan-jalan di kelas lalu mereka mendatangi tempat duduk teman-teman yang lainnya setelah itu mereka menjahili dan mengganggu temannya kemudian diajak untuk membuat keributan di kelas, sehingga mereka tidak mengerjakan tugas atau latihan yang diberikan oleh guru.

¹Trianto, *mendesain model pembelajaran inovatif progresif : konsep, landasan, dan implementasi pada KTSP*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010 h. 17

²Fatrima Santri syafri, *Mata Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD / MI*, Yogyakarta : Matematika, 2016, h. 1

³ Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta : Teras, 2010 h. 2

Apalagi ketika guru sedang izin keluar meninggalkan kelas sebentar, siswa yang dikelas mulai ribut, ada yang bermain di kelas, ada juga yang keluar masuk kelas, dan ada juga yang mengajak temannya bermain disekitar kelasnya. Namun, mengingat pentingnya matematika untuk pendidikan sejak siswa SD, maka perlu dicari jalan penyelesaian, yaitu suatu cara mengelolah proses belajar mengajar matematika di SD sehingga matematika dapat dicerna dengan baik oleh siswa.

Suatu pembelajaran akan menumbuhkan minat, motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa jika seorang guru dalam proses belajar mengajar menggunakan alat peraga pembelajaran. Pada proses pembelajaran kehadiran alat peraga mempunyai arti yang penting. Karena alat peraga merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan adanya alat peraga dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Jadi dengan alat peraga tidak hanya akan mempermudah guru, namun juga akan membantu siswa untuk berpikir mengenai hal-hal konkret.

Alat peraga yang digunakan tidak harus berupa alat peraga yang mahal, melainkan alat peraga yang benar-benar dapat digunakan dalam suatu pembelajaran dan dapat menyampaikan materi sehingga mudah dipahami oleh siswa. Keefektifan daya serap anak didik terhadap pelajaran yang sulit dan rumit dapat terjadi dengan bantuan alat bantu atau media. Bahkan alat bantu atau media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari anak didik.⁴ Untuk mencapai konsep matematika terutama materi tentang kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) maka diperlukan alat peraga pembelajaran yang sesuai dengan konsep matematika KPK dan FPB. Alat peraga yang cocok untuk materi pelajaran KPK dan FPB yaitu menggunakan alat peraga dakota. Alat peraga Dakota merupakan alat peraga pembelajaran yang dihasilkan dari penggabungan permainan tradisional dan pembelajaran matematika yaitu dakon. Dakon merupakan permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak yaitu dakon atau congklak.⁵ Dengan menggunakan alat peraga dakota diharapkan dapat memotivasi siswa dalam pelajaran matematika selain itu pembelajaran juga tidak hanya berpusat pada guru.

Berdasarkan latar belakang di atas dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 61 Kota Bengkulu ditemukan beberapa masalah pembelajaran sebagai berikut: a). Dalam proses pembelajaran matematika masih ada siswa yang kurang antusias saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas. b). Masih ada terdapat guru yang cenderung menggunakan media cetak berupa buku paket. c). Masih ada hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran matematika. d). Masih kurangnya penerapan alat peraga yang kreatif dan inovatif.

⁴Syaiful Bahri Djamarah, dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : RinekaCipta, 2010) h. 3

⁵Pirna Wahyuni, *Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas V Mi An-Najah Sesela Kecamatan Gunungsari Tahun Pelajaran 2017/2018*. (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, 2017/2018) h. 7

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan alat peraga dakota terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 61 kota Bengkulu.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental Design*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka.⁶ Dalam penelitian ini berwujud bilangan yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hipotesis.

Adapun pendekatan *Quasi Eksperimental Design*, Merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Eksperimental Design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.⁷ Selain mempunyai kelompok kontrol jenis penelitian eksperimen ini juga mempunyai kelompok atau kelas eksperimen. kelas ini nantinya akan diberi perlakuan berupa penggunaan alat peraga.

Peneliti menggunakan desain penelitian berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Bentuk desain ini dapat dilihat tabel 3.1.⁸

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas A	O ₁	-	O ₂
Kelas B	O ₃	X(menggunakan alat peraga)	O ₄

Keterangan :

X = menggunakan alat peraga

O₁ = Skor *Pretest* untuk kelompok A

O₂ = Skor *Posttest* untuk kelompok A

O₃ = Skor *Pretest* untuk kelompok B

O₄ = Skor *Posttest* untuk kelompok B

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 61 Kota Bengkulu sebagai populasi berjumlah 80 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan *simple random sampling*. *Simple random sampling* ialah cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa

⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 175

⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D* (Bandung: Alfabeta, 2007) h.77

⁸Ibid.,h. 78.

memperhatikan *strata* (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut.⁹ Sampel yang akan digunakan adalah kelas IV A dan kelas IV B, dimana kelas IV A berjumlah 27 siswa tidak menggunakan alat peraga dakota dan kelas IV B berjumlah 27 siswa menggunakan alat peraga Dakota.

Teknik pengumpulan data dengan cara: a). Observasi (pengamatan), observasi ini akan dilakukan di SDN 61 Kota Bengkulu. Adapun Aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika. b). Tes yang meliputi *Pretest* dan *Posttes*, *Pretest* merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi KPK dan FPB. Sedangkan *Posttest* merupakan tes yang diberikan pada akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang telah dipelajari atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada materi KPK dan FPB.

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan cara: 1). Uji Pra Syarat meliputi Uji Normalitas data dan Uji Homogenitas Data. 2) Uji Hipotesis, uji hipotesis dengan menggunakan rumus rumus t-tes parametris namun terlebih dahulu mengelompokkan dan dimentabulasikan sesuai dengan variabel masing-masing.

C. Pembahasan atau Analisis

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya di validkan oleh pakar ahli terlebih dahulu.

Dalam penelitian ini, pembelajaran menggunakan alat peraga dakota yang diajarkan pada kelas IV B dan pembelajaran tidak menggunakan alat peraga Dakotayang diajarkan pada kelas IV A. Sebelum dilakukan pembelajaran siswa diberikan *pretest* terlebih dahulu. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi menyelesaikan soal essay tentang materi KPK dan FPB yang akan diajarkan. Hasil *pretest* ini dapat digunakan untuk memperkirakan pada bagian mana yang belum dikuasai dan sudah dikuasai oleh siswa pada materi soal essay. Rata-rata *pretest* di kelas IV B adalah 36 dan di kelas IV A adalah 34. Dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa nilai *pretest* kelas IV B paling banyak antara nilai 22,33 – 49,67 sedangkan pada tabel 4.18 nilai *pretest* kelas IV A paling banyak antara nilai 22,91 – 45,09.

Setelah dilakukan *pretest* baru peneliti melaksanakan proses pembelajaran. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar. Rata – rata *posttest* di kelas IV A adalah 74 sedangkan rata-rata *posttest* di kelas IV B adalah 83. Dari tabel 4.15 dapat dilihat bahwa nilai *posttest* kelas IVA paling banyak antara nilai 64,57 – 83,43 sedangkan pada tabel 4.18 nilai *posttest* kelas IV B paling banyak antara nilai 73,24 – 92,27.

Selanjutnya setelah dilaksanakan penelitian terkait hal tersebut serta melalui perhitungan dan analisa hasil belajar Matematika siswa. Penelitian menyimpulkan

⁹Riduwan, *Dasar-DasarStatistika*, Bandung: Alfabeta, 2015, h. 12

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan alat peraga dakotadengan yang tidak diajarkan dengan alat peraga dakota.

Dengan merujuk pada distribusi nilai siswa dan patokan yang ditentukan, maka dapat diketahui perbandingan nilai siswa kelas IV B rata-rata 83 yang diajar dengan menggunakanalat peraga Dakota lebih besar,di bandingkan nilai kelas IV A rata-rata 74 yang tidak diajarkan dengan menggunakanalat peraga Dakota. Selanjutnya berdasarkan proses analisis Uji Beda atau penghitungan diperoleh hasil Uji t , didapatkan nilai F-hitung sebesar 3,383 lebih besar dari F-tabel pada taraf signifikansi 5%. Nilai F-hitung sebesar 3,383 tidak dapat dipandang sebagai kesalahan sampling saja, melainkan memang terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara dua perlakuan yang dilakukan dalam penelitian tersebut.

Dengan demikian hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi “Terdapat pengaruh Penggunaan Alat peraga Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 61 Kota Bengkulu.” diterima.

Dalam pengamatan peneliti, maka dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan alat peraga dakota terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi yaitu peserta didik lebih aktif, menyenangkan dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, berani menjawab pertanyaan saat guru melakukan tanya jawab.

Selain itu juga dengan menggunakan alat peraga dakota guru dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat ini, selain itu siswa jadi lebih aktif dan memperoleh pembelajaran yang bermakna dari alat dakota (FPB dan KPK) serta operasi bilangan bulat, Dapat melatih siswa dalam berkomunikasi saat berkelompok, menimbulkan motivasi (rasa keingintahuan), dapat menarik perhatian siswa, Meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran matematika tidak membosankan dan lebih variatif.¹⁰ Dan dapat menentukan soal kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan soal faktor persekutuan terbesar (FPB).¹¹

Untuk memainkan alat peraga Dakota maka ada langkah-langkah yang harus dilakukan. Adapun langkah dalam penggunaan alat peraga Dakota adalah sebagai berikut : a). Guru menjelaskan materi tentang KPK dan FPB. b). Selanjutnya, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 anggota kelompok. c). Guru memperlihatkan alat peraga Dakota dan menjelaskannya kepada siswa. d). Guru menjelaskan aturan permainan yaitu dengan cara : dengan meletakkan permen atau kelereng satu per satu di cup sesuai dengan kelipatan atau perkalian factor. Syaratnya, siswa harus hafal kelipatan dan perkalian yang sudah diajarkan. Misalnya, untuk menentukan KPK 2 dan 3, siswa harus meletakkan permen

¹⁰Triani Sekti, *media pembelajaran dakota untuk pembelajaran matematika FPB dan KPK*, diakses pada tanggal 22 juni 2019, pukul 19.03 wib.<http://trianasektitik.blogspot.com/2016/09/media-pembelajaran-dakota-untuk.html>.

¹¹Rostina Sundaya, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung : Alfabeta, 2016) h.

atau kelereng sejumlah kelipatan 2 di cup baris pertama sesuai nomor cup dan kelipatan 2, yaitu 2,4,6,8,dan seterusnya. e) Saat menjambarkan kelipatan 3, siswa menaruh permen atau kelereng di cup baris kedua sesuai nomor cup dan kelipatan 3, yaitu 3,6,9,12, dan seterusnya. Dari baris cup pertama dan kedua, siswa bisa menentukan KPK dengan melihat permen atau kelereng yang letaknya satu kolom atau berada pada nomor cup yang sama. f) Selanjutnya, siswa secara berpasangan memainkan dakon dan pasangan yang lain memeriksa jawabannya. Lalu siapa jawabannya yang benar akan di beri soal kembali untuk melihat siapa yang bisa menjawab dengan benar dan tercepat. Siapa yang cepat dan benar jawabannya maka akan mendapatkan point.

Dari pembahasan di atas dapat terbukti bahwa alat peraga yang digunakan oleh peneliti itu berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat dilihat pada hasil posttest.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan alat peraga dakota terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 61 Kota Bengkulu. Dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan alat peraga dakota di kelas IV B adalah 83. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan alat peraga dakotadi kelas IV A adalah 74. Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji "t" terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 3,383$ sedangkan t_{tabel} dengan df 52 pada taraf signifikan 5% yaitu 1,674. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,383 > 2,010$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu hasil belajar matematika siswa kelas IV yang di ajarkan dengan menggunakan alat peraga dakota lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan alat peraga dakota di SD Negeri 61 Kota Bengkulu.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain: a). Bagi guru yang melaksanakan alat peraga Dakota, bagi seorang guru diharapkan dalam melaksanakan alat peraga dakota ini hendaknya lebih efektif dan betul-betul profesional dengan mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya kesesuaian dengan langkah-langkah dalam penggunaan alat peraga tersebut. b). Bagi peserta didik, jika ingin mendapatkan nilai yang maksimal, sebagai peserta didik maka perhatikanlah apa yang disampaikan oleh guru sebelum memberikan tugas. Jadikanlah prestasi belajar sebagai suatu hasil yang dapat memotivasi diri untuk lebih giat belajar lagi. c). Bagi peneliti yang akan datang, penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan periode pengamatanyang lebih panjang dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi belajar mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta
- Hartiny, Rosma. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta : Teras
- Heruman, 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, Bandung : Pt Remaja Rosdakarya
- Hudojo, Herman. 2005. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika*, Malang : Ikip Malang
- Istiani, Ana dan Arnidha, Yunni. 2018. *Pendampingan Pembuatan Dan Penggunaan Alat Peraga Dakota Pada Pembelajaran FPB DAN KPK*, Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 8 No. 1.
- Jihad, Asep Dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta : Multi Pressindo
- Riduwan, 2013. *Dasar-dasar Statistik*, Bandung : Alfabeta.
- Riduwan, 2008. *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung : Alfabeta.
- Rusman. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Kencana
- Syafri, Fatrima Santri. 2016. *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru Sd / Mi*, Yogyakarta : Matematika
- Sekti, Triani. 2016. *Media Pembelajaran Dakota Untuk Pembelajaran Matematika Fpb Dan Kpk*, Diakses dari <http://Trianasektitik.Blogspot.Com/2016/09/Media-Pembelajaran-Dakota-Untuk.Html>. Pada Tanggal 22 Juni 2019.
- Septiyana, Dwi. 2018. *Penggunaan Alat Peraga Dakota Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fpb Dan Kpk Pada Siswa Kelas Iv Sdn Kalitengkek Tahun Pelajaran 2016-2017*. Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media Dan Alat Peraga Dalam Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung : Alfabeta
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta : Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2007. *Metodel Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*, cetakan ke-26, Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta : Prenada Media Group
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta : RajawaliPres
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Wahyuni, Pirna. 2018. *Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas V Mi An-Najah Sesela Kecamatan Gunungsari Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram,
- Wikipedia. Congklak. Diakses Pada Hari Sabtu Tanggal 17 Oktober 2019, pukul 06.40 Wib. <https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/congklak>.