

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN DAKON MATERI OPERASI BILANGAN BULAT MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Rina Juliana¹, Rini Agustini², Dedi Yuisman³

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan, IAI Yasni Bungo

e-mail: rinajuliana@uinjambi.ac.id, rini@um-tapsel.ac.id, dediyuisman@gmail.com

Abstrack

There are problems related to not optimal student learning outcomes of subject matter, especially integer operation material, so the researcher tries to provide a solution by offering interesting learning media as an alternative learning media. The media referred to in this research is the dakon game media. The problem in this study is how to improve student learning outcomes by using dakon playing media on integer operations in Mathematics? The purpose of this study was to determine the improvement of student learning outcomes by using dakon playing media on integer operations in Mathematics. This type of research is Classroom Action Research (PTK), with the type of PTK collaboration with subject teachers. The selection of this type of research is based on the problems to be studied, namely those related to learning activities using the dakon game media in increasing student learning motivation, the field of mathematics studies. Based on the results of this study it can be concluded that the use of dakon game media can improve learning outcomes in mathematics subjects. The data displayed shows a significant change in student learning outcomes. At the end of Cycle I, as many as 12 students or 60.86% succeeded in achieving the set KKM. In Cycle II, 18 students or 82.60% succeeded in achieving the KKM and exceeding the indicators set.

Keywords: *Motivation to Learn, Media and Games Dakon*

Abstrak

Adanya permasalahan terkait belum optimalnya motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran khususnya materi Operasi bilangan bulat, maka peneliti mencoba memberikan solusi dengan menawarkan media pembelajaran yang menarik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Media yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu media permainan dakon. Permasalahan pada penelitian ini ialah bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan dakon pada materi operasi bilangan bulat mata pelajaran Matematika? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan dakon pada materi operasi bilangan bulat mata pelajaran Matematika. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan jenis PTK kolaborasi dengan guru mata pelajaran. Pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang akan diteliti yakni yang berkaitan dengan aktifitas belajar dengan menggunakan media permainan dakon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, bidang studi matematika. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media permainan dakon dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. Data-data yang ditampilkan menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pada akhir Siklus I sebanyak 12 siswa atau 60,86% berhasil mencapai KKM yang ditetapkan. Pada Siklus II sebanyak 18 siswa atau 82,60% berhasil mencapai KKM dan melebihi indikator yang ditetapkan.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media dan Permainan Dakon

PENDAHULUAN

Banyak permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi anak sekolah dasar. Masa sekolah dasar merupakan periode perkembangan *middle*

and late childhood (usia 6–11 tahun) dimana anak mulai menguasai keahlian membaca, menulis dan berhitung (Santrock, 2010). Kemampuan berhitung merupakan faktor khusus (S-factor) yang menghasilkan inteligensi dalam diri individu (Spearman dalam Agustina, 2006). Menurut Susanto (2011) berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian. Namun kemampuan berhitung anak di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini ditunjukkan pada hasil *Programme for International Student Assessment 2012*, Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 65 negara yang berpartisipasi dalam tes kemampuan matematika dan sains (Kompas, 2013). Oleh karena itu kemampuan berhitung sangat penting untuk ditingkatkan terutama pada masa sekolah dasar.

Selama ini guru masih berperan penuh dalam proses pembelajaran tanpa memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi maupun mengeluarkan ide-ide kreatif mereka. Banyak kajian yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang pasif tidak efektif untuk siswa (Bonwell & Eison, 1991; Michel, Cater, & Varela, 2009). Dengan demikian akan lebih baik apabila guru memiliki strategi dalam pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif agar siswa dapat memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Benek-Rivera & Mathews (2004), Bonwell & Eison (1991), Guthrie & Cox (2001), Stewart-Wingfield & Black (2005) teknik pembelajaran yang aktif merupakan cara kreatif untuk meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan siswa, dan dianggap membantu proses belajar di kelas. Selain itu, siswa menjadi lebih baik dalam mengenali konsep-konsep di dunia nyata, berpikir tentang materi dalam cara baru, memahami fenomena alam secara konseptual, dan mengingat materi dengan lebih baik (Serva & Fuller, 2004). Sehingga metode pembelajaran yang aktif perlu diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya untuk menunjang kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar (Sosial et al., 2020).

Menurut Teknologi pendidikan memandang perlu adanya media untuk dapat membantu memecahkan masalah belajar. Definisi Teknologi pendidikan dikemukakan oleh Molenda (2008:1) yaitu “*Educational technology is the study and athical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and appropriate technological procces and resources*” yang artinya adalah “Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja

dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumberdaya”.

Permainan media dakon merupakan media yang unik bagi anak, sebagai upaya pengembangan media dakon sebelumnya, media dakon yang dibuat melihat berbagai sisi, diantaranya dengan memperbaharui bentuk dakon dari semula hanya berbentuk lonjong, namun di kembangkan kembali dengan berbentuk ikan, sehingga dapat menarik minat dan minat belajar anak, dan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak, karena anak pada dasarnya anak memiliki daya konsentrasi yang rendah, sehingga sangat penting sekali untuk menyajikan media yang unik yang dapat meningkatkan daya konsentrasi anak, salah satunya dengan menggunakan media yang menarik bagi anak (Sosial et al., 2020). Kemudian media dakon yang dikembangkan itu menggunakan biji-bijian sehingga secara tidak langsung anak-anak dapat mengenal biji-bijian tersebut sebagai upaya pengenalan sumber belajar yang berasal dari lingkungan. (Desi Mulyani, dkk: 2020, 163). Permainan Dakon merupakan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung, karena Permainan Dakon dapat membantu dan mempermudah anak dalam memahami konsep berhitung matematika sekaligus dapat menyenangkan anak karena mengandung unsur permainan. Permainan bagi anak merupakan sesuatu hal yang menarik dan dapat meningkatkan daya konsentrasi anak (Harahap, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian (Indra Kurniawan: 2017, 105) dengan adanya model pembelajaran kooperatif melalui permainan tradisional dakon termodifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena siswa cenderung untuk memenangkan permainan dakon agar mendapatkan soal super bonus dan mendapatkan poin tersendiri dalam pengerjaannya. Sehingga selain mendapatkan poin plus siswa lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan prestasi belajar mereka pun naik (Harahap, 2019).

Fakta dilapangan bahwa sebelum pelaksanaan tindakan kelas, dilakukan tes motivasi belajar siswa awal untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil tes belajar siswa awal pada diketahui bahwa motivasi belajar siswa dan pemahaman materi operasi bilangan bulat siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari capaian nilai tes dengan rata-rata 67%. Berdasarkan data hasil observasi pratindakan, motivasi belajar siswa dalam memahami materi persentase yang di capai baru 43,47% terdiri dari 11 siswa yang memperoleh nilai diawah KKM, dan 9 siswa yang

memperoleh nilai diatas KKM. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi operasi bilangan bulat secara umum dikategorikan masih rendah. Untuk itu, peneliti merasa bahwa perlu melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dakon (Harahap, 2018).

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan dakon pada materi operasi bilangan bulat mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Permainan Dakon Materi Operasi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika”**.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian (Cahyati, 2018) bahwa media dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan permasalahan bahwa permainan merupakan suatu alat atau sesuatu kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan rasa tanggung jawab, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang dicapai. Dalam kegiatan proses belajar mengajar, peserta didik sering dihadapkan pada masalah konsep-konsep yang abstrak dan verbal, sehingga secara riil tidak dapat dipahami oleh siswa SD kelas 1. Hal ini sering dijumpai dalam pembelajaran berhitung matematik (Dewantoro: 2006,17).

Fakta di lapangan bahwa sebelum pelaksanaan tindakan kelas, dilakukan tes motivasi belajar siswa awal untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat. Bilangan bulat bukan berarti kumpulan atau himpunan bilangan yang bentuknya bulat, ya. Tapi, nilainya yang bulat. Bilangan bulat terdiri dari bilangan cacah dan bilangan bulat negatif. Himpunan bilangan bulat dalam matematika dilambangkan dengan Z.

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa maka dilakukan tes. Berdasarkan hasil tes belajar siswa awal diketahui bahwa motivasi belajar siswa dan pemahaman pada materi operasi bilangan bulat siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari capaian nilai tes dengan rata-rata 67%. Berdasarkan data hasil observasi pratindakan, motivasi belajar siswa dalam memahami materi persentase yang di capai baru 43,47% terdiri dari 11 siswa yang memperoleh nilai diawah KKM, dan 9 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi oprasi bilangan bulat secara umum dikategorikan masih rendah. Untuk itu, peneliti merasa bahwa perlu melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dakon.

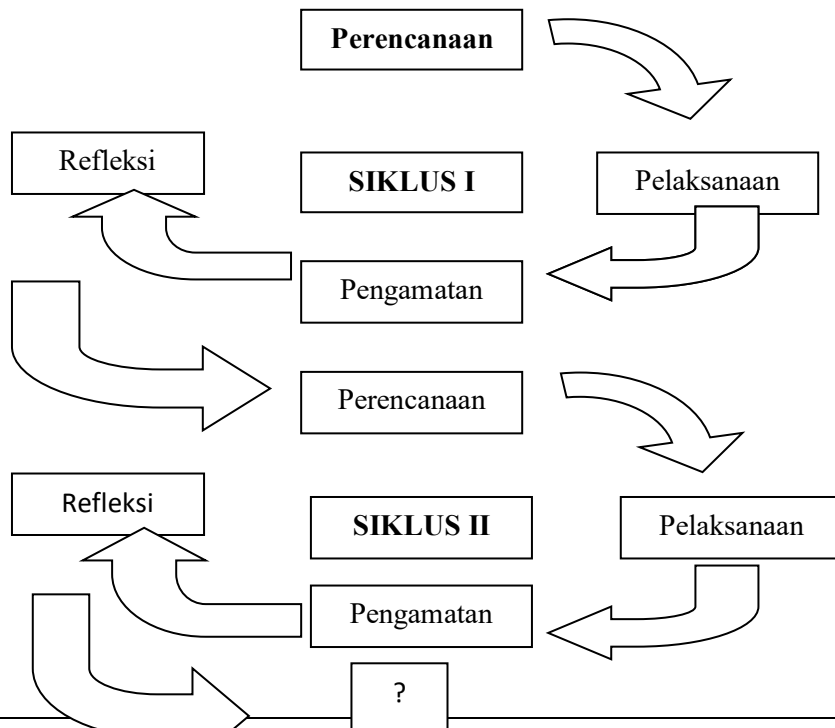
1. Metode Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan jenis PTK kalaborasi dengan guru mata pelajaran. pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang akan diteliti yakni yang berkaitan dengan aktifitas belajar dengan menggunakan media permainan dakon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, bidang studi matematika (Sugiyono, 2015)..

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan jenis PTK kalaborasi dengan guru mata pelajaran. pemilihan jenis penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang akan diteliti yakni yang berkaitan dengan aktifitas belajar dengan menggunakan media permainan dakon dalam meningkatkan aktifitas belajar siswa, bidang studi matematika(Sosial et al., 2020).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model penelitian Kemmis & Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu sebagaimana tampak pada gambar berikut ini:



Gambar 3.3. Siklus Prosedur Penelitian menurut Kemmis And Mc Taggart

b. Setting dan Subyek Penelitian**1) Setting**

PTK ini dilaksanakan di Kelas I, Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecana, Propinsi Jambi, yang diselenggarakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

2) Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecana. Siswa Kelas I terdiri dari 27 orang 13 laki-laki dan 14 perempuan. Karakteristik siswanya banyak yang kurang berani bertanya atau memberikan pendapat setiap berlangsung proses pembelajaran.

3) Prosedur Penelitian

Model PTK yang dipilih adalah model Kemis and Tagart, yang secara garis besar ada empat langkah atau tahapan yang lazim dilalui dalam PTK yakni: (a) Perencanaan; (b) Pelaksanaan; (c) Pengamatan dan (d) Refleksi, dengan model sebagai berikut:

a) Tahap Perencanaan Tindakan

Dalam kegiatan perencanaan ini, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut: 1) Menetapkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar, 3) Menentukan skenario pembelajaran, 4) Mempersiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang dibutuhkan, 5) Menyusun lembar kerja siswa (LKS), 6) Mengembangkan format evaluasi untuk mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang disajikan, 7) Menyiapkan panduan observasi dan soal-soal tes.

Tahap perencanaan tindakan adalah tahapan yang dilakukan dalam mempersiapkan penelitian tindakan. Pada tahap perencanaan tindakan yang perlu disiapkan adalah : a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, b) Menetapkan materi bahan ajar, c) Menyusun skenario pembelajaran dengan menggunakan model gambar animasi, d) Membagikan lembar kerja siswa, e) Menyusun alat evaluasi berupa test untuk mengetahui respond dan tingkat

pencapaian motivasi belajar siswa.

b) Tahapan Implementasi Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menerapkan kegiatan pembelajaran matematika pada materi kenampakan alam dengan media pembelajaran dengan media permainan dakon. Adapun urutan kegiatan sebagai berikut: a) Mengawali pembelajaran dengan pendahuluan yaitu apersepsi dan memberikan motivasi, b) Membentuk kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 siswa sehingga terbentuk kelompok belajar, c) Guru memberikan penjelasan tentang kenampakan alam dengan menunjukkan beberapa gambar, d) Memberi latihan kepada siswa tentang materi yang baru saja diberikan, e) Melakukan kegiatan refleksi pada setiap akhir kegiatan, f) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara, yaitu: kerjasama siswa dalam kelompok, cara menyampaikan jawaban hasil diskusi, lembar kerja siswa, latihan siswa dan tes pada setiap siklus (Harahap, 2020).

c) Tahap observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung dengan maksud untuk melakukan evaluasi, hal ini disebabkan materi pelajaran yang diteliti menuntut indikator perubahan sikap yang tidak cukup dinilai dengan kemampuan menjawab soal-soal ujian (tes formatif). Hal-hal yang diobservasi meliputi proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran diamati sesuai dengan perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran yang menggunakan model *creative learning*. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi atau lembar pengamatan. Sedangkan kegiatan evaluasi dimulai dengan melakukan tes formatif pada setiap akhir kegiatan pembelajaran dan pemberian tes pada setiap akhir siklus. Variabel yang diukur melalui kegiatan analisis ini meliputi : a) Respon siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecana sebagai tampilan untuk kerja yang menggambarkan apakah siswa telah mencapai penguasaan kompetensi pada setiap akhir kegiatan pembelajaran, b) Motivasi belajar siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 119/VIII Tirta kecana setelah mengikuti satu siklus.

4) Siklus Tindakan

Siklus tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari dua tahapan yakni:

- 1) Siklus pratindakan pada siklus ini peneliti mengungkapkan konsep awal kepada siswa tentang pengertian membaca dongeng serta teori pelaksanaan usaha ekonomi, tetapi tujuan sebenarnya untuk memotivasi siswa agar perhatiannya lebih terfokus pada pelajaran yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.
- 2) Siklus tindakan yang terdiri dari tiga siklus yakni siklus I, dan siklus II masing-masing siklus tersusun mekanismenya sebagai berikut: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, 4) Hasil Evaluasi.

c. Data dan Sumber Data

1) Data

Data dalam penelitian ini terbagi pada dua bagian sebagai berikut:

a) Data Primer

Data primer yang dimaksud disini adalah data dari hasil observasi mengenai penerapan media Permainan dakon dalam meningkatkan motivasi belajar matematika materi operasi bilangan bulat siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecana.

b) Data Sekunder

Adapun data skunder sebagai berikut: a) Arsip nilai KKM siswa pada matapelajaran matematika, b) Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecana, c) Catatan kemajuan motivasi belajar siswa.

2) Sumber Data

Sumber data adalah subyek dimana data-data itu diperoleh sedangkan sumber data dalam penelitian ini adalah orang dan materi yang terdapat di Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecana, Kabupaten Tebo yang meliputi kepala sekolah, guru, siswa, arsip dan peristiwa/kejadian.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Teknik Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif siswa pada penelitian ini, tes tertulis dipergunakan untuk mengukur motivasi belajar pada pembelajaran Matematika materi operasi bilangan bulat, alat yang digunakan adalah instrument soal tes formatif objektif sebanyak 5 butir, satu butir soal nilainya=10 jika benar semua maka nilainya 100.

2) Observasi

Data yang dikumpulkan melalui observasi adalah:

- a) Keadaan lingkungan Sekolah Dasar Negeri Nomor Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecamatan Kabupaten Tebo. Keadaan sarana dan prasarana sekolah keadaan guru dan Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta Kecamatan Kabupaten Tebo.
- b) Pengamatan siswa sedang belajar yaitu pengamatan tentang penggunaan media *Permainan dakon* dalam meningkatkan memahami pesan pada materi operasi bilangan bulat siswa di SD Negeri Nomor Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta kecamatan.

3) Wawancara

Wawancara sebagai teknik utama dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Hal ini dikarenakan peneliti secara langsung menanyakan tentang masalah penerapan model pembelajaran media *Permainan dakon* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika materi operasi bilangan bulat siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Nomor 119/VIII Tirta Kecamatan Kabupaten Tebo.

4) Dokumentasi

Di dalam melaksanakan model dokumentasi, peneliti mendapatkan data-data tertulis seperti dokumen-dokumen sekolah misalnya: Visi dan Misi, sejarah sekolah, struktur organisasi, foto, peraturan sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana, dan standar penilaian.

e. Instrumen Penelitian

1) Tes

Bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kognitif siswa pada penelitian ini, tes tertulis dipergunakan untuk mengukur motivasi belajar yang diketahui hasil belajar siswa setelah dilakukan tes pada pembelajaran matematika, materi operasi bilangan bulat, alat yang digunakan adalah instrument soal tes formatif objektif sebanyak 10 butir, satu butir soal nilainya=10 jika benar semua maka nilainya 100, dengan instrument tes sebagaimana terlampir. Contoh soal operasi bilangan bulat kelas 1 SD.

2) Observasi

Observasi atau pengamatan mendalam dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Media ini digunakan untuk melihat langsung aktifitas dan motivasi belajar siswa kelas I dan hal lain yang berkaitan dengan masalah penelitian, pedoman observasi sebagaimana terlampir.

3) Wawancara

Wawancara sebagai suatu proses tanya jawab lisan yang mana dua orang atau lebih berhadap-hadapan secara fisik, yang satu dapat melihat maka yang lain mendengarkan dengan telinga sendiri suaranya, tampaknya merupakan alat pengumpul informasi yang langsung tentang beberapa jenis data sosial, baik yang terpendam maupun yang manifest.

f. Verifikasi data

Teknik pengumpulan data dalam PTK ini digunakan instrumen dari :

- 1) Tes untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar siswa
- 2) Observasi untuk mendapatkan data aktifitas dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran
- 3) Observasi dan diskusi masukan dari kolaborasi teman sejawat.

Data dianalisis dengan menggunakan teknik persentase dan sebagai tambahan, dalam PTK ini akan juga dilihat hubungan antara media Permainan dakon (Variabel X) motivasi belajar (Variabel Y) dengan menggunakan alat analisis statistik sederhana

g. Indikator Keberhasilan

Adapun yang menjadi indikator dalam penelitian ini adalah penguasaan materi pada siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 119/II Tirta Kencana Kabupaten Tebo dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi operasi bilangan bulat diharapkan meningkat ketika mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 melalui penggunaan media permainan dakon.

2. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran permainan dakon dapat meningkatkan motivasi belajar melalui tes hasil belajar dalam pembelajaran materi operasi bilangan bulat dan kerja sama dengan guru kelas I melakukan pembenahan pelaksanaan tindakan pada saat proses pembelajaran. Pembenahan tindakan tersebut adalah dengan mengaktifkan siswa. Keaktifan peserta didik dalam bertanya, sebelum penelitian hanya 9 siswa (43,47%) yang berani bertanya dan berpendapat serta menjawab pertanyaan, selanjutnya peneliti menerapkan proses pembelajaran baru yaitu dengan media pembelajaran dakon, partisipasi peserta didik pada siklus I dalam mengajukan pertanyaan dan berpendapat serta menjawab pertanyaan meningkat menjadi 12 siswa atau 60,68%. Kemudian peneliti mengadakan revisi dan evaluasi lagi untuk mendapatkan hasil yang optimal dan akhirnya peneliti melaksanakan siklus II dan didapatkan hasil 18 siswa (82,60%) yang berani dan mampu mengajukan pertanyaan dan berpendapat serta menjawab pertanyaan.

3. Kesimpulan

Penggunaan media permainan dakon dalam kegiatan belajar mengajar baik pada mata pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat I harus tetap aktif. Media permainan dakon dapat membantu menghadapi kesulitan-kesulitan siswa dalam menganalisa setiap pembelajaran yang mereka hadapi sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Penggunaan media pembelajaran khususnya media permainan dakon pada materi operasi bilangan bulat di sekolah dasar kelas 1 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga diharapkan pada matapelajaran lain media pembelajaran harus tetap digunakan

4. Saran

Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media permainan dakon meningkat sehingga artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara

motivasi belajar pada materi bilangan bulat sebelum menggunakan media permainan dakon dan sesudah menggunakan permainan dakon, sehingga permainan dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media dakon yang diterapkan berhasil untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi bilangan bulat, maka peneliti berharap selanjutnya akan ada penelitian yang kembali mengembangkan produk media permainan dakon serta adanya modifikasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar pada materi bilangan bulat anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum pelaksanaan tindakan kelas, dilakukan tes motivasi belajar siswa awal untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan hasil tes belajar siswa awal pada tanggal 09 September 2020 diketahui bahwa motivasi belajar siswa dan pemahaman materi operasi bilangan bulat siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari capaian nilai tes dengan rata-rata 67%.

Berikut adalah hasil gambaran awal sebelum pelaksanaan tindakan kelas. Hasil Nilai Pra Tindakan Sekolah Dasar Negeri 119/VIII Tirta Kencana Rimbo Bujung sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Motivasi belajar Siswa Prasiklus Siswa Kelas I SDN 119/VIII
Tirta Kencana Rimbo Bujung**

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	Ahmad Farhan Nabawi	70	75	Tuntas
2	Alfaro Tristan Noval A	70	73	Tuntas
3	Alfian Maulana	70	80	Tuntas
4	Aninda Bilqis Nasyifa	70	85	Tuntas
5	Anisa Ameliya Putri	70	55	Tidak Tuntas
6	Ayunda Arwa Naura	70	65	Tidak Tuntas

7	Bagus Renaldi	70	48	Tidak Tuntas
8	Dirvia Arsyla Oza	70	66	Tidak Tuntas
9	Fadhil Zainur Arifin	70	49	Tidak Tuntas
10	Galang Aji Pangestu	70	67	Tidak Tuntas
11	Gieza Alfaro	70	75	Tuntas
12	Ibnu Dafa Pratama	70	50	Tidak Tuntas
13	Islah Bariati Barkah	70	79	Tuntas
14	Jefri Muhammad Taqwa	70	40	Tidak Tuntas
15	Kenia Puspa Wardani	70	75	Tuntas
16	Krisna Dwi Sanjaya	70	74	Tuntas
17	M.Arif Al Faqih	70	50	Tidak Tuntas
18	Maulida Isnu Fikri	70	72	Tuntas
19	Muhammad Zidan Fahmi	70	59	Tidak Tuntas
20	Muhammad Fajri	70	65	Tidak Tuntas

Berdasarkan data hasil observasi pratindakan, motivasi belajar siswa dalam memahami materi persentase yang di capai baru 43,47% terdiri dari 11 siswa yang memperoleh nilai diawah KKM, dan 9 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM.

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat jelas jika motivasi belajar siswa pemahaman materi oprasi bilangan bulat siswa kelas I Sekolah Dasar Negeri 119/VIII Tirta Kencana Rimbo Bujang masih rendah. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa pemahaman materi oprasi bilangan bulat operasi bilangan bulat secara umum dikategorikan masih rendah, hasil perolehan pemahaman materi oprasi bilangan bulat dengan presentase ketuntasan belajar hanya 9 siswa atau 43,47%. Untuk itu, peneliti merasa bahwa perlu melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dakon.

1. Deskripsi Pertemuan Pertama Siklus I

Kegiatan penelitian pada siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan, tiap pertemuan selama 70 menit. Pada siklus pertama akan dilaksanakan pembelajaran

pemahaman materi operasi bilangan bulat dengan indikator yang di kembangkan pada hari ini adalah operasi bilangan bulat. Adapun tahapan pada siklus I adalah:

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema.
- 2) Mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar observasi yang memuat indikator pemahaman materi operasi bilangan bulat.
- 3) Mempersiapkan peralatan atau media yang akan digunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan dakon.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pada tahap observasi peneliti melakukan pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran yang diberikan kepadasiswa dengan hasil observasi indikator motivasi sebagai berikut.

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Tabel 4.2 Motivasi belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Kriteria Indikator Motivasi Belajar	Bentuk Tingkah Laku	Jumlah siswa
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Izin keluar masuk kelas	3
		Bertanya	2
		Menanggapi pertanyaan guru	5
		Kehadiran dalam kelas	25
2	adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Mencatat materi pembelajaran	18
		Tepat dalam pengumpulan tugas atau PR	8
		Mengerjakan tugas dengan benar	10
3	adanya harapan dan cita-cita masa depan	Tidak mudah bosan dalam belajar	10
		Masuk ruang kelas tepat waktu	16
4	adanya penghargaan	Bermain di kelas saat belajar	5

	dalam belajar	Merespon tugas atau PR yang diberikan	12
		Memberi argumen atau pendapat dalam penyampaian materi	3
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Bertanya kepada teman tentang materi	8
		Diskusi dengan teman sebangku	4
		Memahami penjelasan materi melalui contoh	9
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Siap mengikuti pembelajaran	25
		Duduk di kursi masing-masing	25
		Tidak gelisah dalam belajar	10
		Menyiapkan peralatan belajar	12

2. Deskripsi Siklus II

Setelah melakukan pelaksanaan sekaligus melakukan pengamatan maka di peroleh motivasi belajar siswa kelas I SDN 119/VIII Tirta Kencana Rimbo Bujang sebagai berikut:

Tabel 4.3. motivasi belajar siswa kelas I SDN 119/VIII Tirta Kencana Rimbo Bujang pada pertemuan pertama siklus II

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	Ahmad Farhan Nabawi	70	82	Tuntas
2	Alfaro Tristan Noval Abiyu	70	78	Tuntas
3	Alvian Maulana	70	75	Tuntas
4	Aninda Bilqis Nasyifa	70	77	Tuntas
5	Anisa Amelia Putri	70	50	Tidak Tuntas
6	Ayunda Arwa Naura	70	62	Tuntas
7	Bagus Renaldi	70	63	Tuntas
8	Dirvia Arsyla Oza	70	78	Tuntas
9	Fadhil Zainur Arifin	70	79	Tuntas
10	Galang Aji Pangestu	70	80	Tuntas
11	Gieza Alvaro	70	75	Tuntas
12	Ibnu Dafa Pratama	70	50	Tidak Tuntas
13	Islah Bariati Barkah	70	75	Tuntas
14	Jefri Muhammad Taqwa	70	70	Tuntas

15	Kenia Puspa Wardani	70	75	Tuntas
16	Krisna Dwi Sanjaya	70	75	Tuntas
17	M.Afif Al Faqih	70	76	Tuntas
18	Maulida Isnu Fikri	70	61	Tuntas
19	Muhammad Zidan Fahmi	70	80	Tuntas
20	Muhammad Fajri	70	60	Tidak Tuntas

Dari hasil tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa pada pertemuan kedua siklus I motivasi belajar siswa mengalami peningkatan adalah 17 siswa atau 73,91% dan masih ada 3 siswa atau 26,08%. Selanjutnya pengamatan pada pertemuan pertama anak-anak terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan, akan tetapi dalam motivasi belajar siswa masih kurang lancar, serta siswa masih malu-malu dalam berhitung sehingga angka yang mereka sebutkan kurang jelas.

Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar ditandai dengan 8 bentuk tingkah laku, yaitu menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, aktif dalam mempresentasikan hasil pengamatannya, menanggapi presentasi teman, diskusi dengan anggota kelompoknya, serta menyimpulkan hasil pembelajaran.

Tabel 4.5. Lembaran Observasi pertemuan pertama siklus II

No	Perilaku Siswa	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1	Keluar masuk kelas pada saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media gambar	V	
2	Bertanya saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media animasi pasif	V	
3	Menjawab pertanyaan saat guru memberikan pertanyaan menggunakan media animasi pasif	V	
4	Tidak ribut saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media animasi pasif	V	
5	Tidak berkeliaran di dalam kelas saat belajar menggunakan media animasi pasif	V	
6	Kerapian saat belajar menggunakan media animasi pasif	V	

7	Tidak menyontek teman saat menjawab pertanyaan yg diberikan oleh guru	V	
8	Berkonsentrasi saat belajar dengan menggunakan media animasi pasif	V	
9	Bekerja sendiri saat guru memberikan soal/pertanyaan	V	

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi siswa. Observasi terhadap aktivitas siswa yang dilakukan pada siklus I ini antara lain aktivitas siswa saat pelaksanaan belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan dakon. Kegiatan pengamatan aktivitas guru dilakukan bersamaan dengan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap pertemuan.

Setelah melakukan pelaksanaan sekaligus melakukan pengamatan maka di peroleh motivasi belajar siswa kelas I SDN 119/VIII Tirta Kencana Rimbo Bujang sebagai berikut:

Tabel 4.3. motivasi belajar siswa kelas I SDN 119/VIII Tirta Kencana Rimbo Bujang pada pertemuan kedua siklus II

NO	NAMA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1	Ahmad Farhan Nabawi	70	85	Tuntas
2	Alfaro Tristan Noval Ayubi	70	80	Tuntas
3	Alfian Maulana	70	77	Tuntas
4	Aninda Bilqis Nasyifa	70	80	Tuntas
5	Anisa Ameliya Putri	70	80	Tuntas
6	Ayunda Arwa Naura	70	78	Tuntas
7	Bagus Renaldi	70	87	Tuntas
8	Dirvia Arsyla Oza	70	79	Tuntas
9	Fadhil Zainur Arifin	70	79	Tuntas
10	Galang Aji Pangestu	70	80	Tuntas

11	Gieza Alvaro	70	75	Tuntas
12	Ibnu Dafa Pratama	70	81	Tuntas
13	Islah Bariati Barkah	70	75	Tuntas
14	Jefri Muhammad Taqwa	70	69	Tidak Tuntas
15	Kenia Puspa Wardani	70	80	Tuntas
16	Krisna Dwi Sanjaya	70	79	Tuntas
17	M.Afif Al Faqih	70	66	Tidak Tuntas
18	Maulida Isnu Fikri	70	79	Tuntas
19	Muhammad Zidan Fahmi	70	78	Tuntas
20	Muhammad Fajri	70	70	Tuntas

Dari hasil tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa pada pertemuan kedua siklus I motivasi belajar siswa mengalami peningkatan adalah 18 siswa atau 82,60% dan masih ada 2 siswa atau 21,73%.

Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar ditandai dengan 8 bentuk tingkah laku, yaitu menjawab pertanyaan guru, mengemukakan pendapat, aktif dalam mempresentasikan hasil pengamatannya, menanggapi presentasi teman, diskusi dengan anggota kelompoknya, serta menyimpulkan hasil pembelajaran.

Tabel 4.5. Lembaran Observasi pertemuan kedua siklus II

No	Perilaku Siswa	Terlaksana	
		Ya	Tidak
1	Keluar masuk kelas pada saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media gambar	V	
2	Bertanya saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media animasi pasif	V	
3	Menjawab pertanyaan saat guru memberikan pertanyaan menggunakan media animasi pasif	V	
4	Tidak ribut saat guru menjelaskan pelajaran menggunakan media animasi pasif	V	
5	Tidak berkeliaran di dalam kelas saat belajar menggunakan media animasi pasif	V	
6	Kerapian saat belajar menggunakan media animasi pasif	V	

7	Tidak menyontek teman saat menjawab pertanyaan yg diberikan oleh guru	V	
8	Berkonsentrasi saat belajar dengan menggunakan media animasi pasif	V	
9	Bekerja sendiri saat guru memberikan soal/pertanyaan	V	

Pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan instrumen yang berupa lembar observasi siswa. Observasi terhadap aktivitas siswa yang dilakukan pada siklus I ini antara lain aktivitas siswa saat pelaksanaan belajar mengajar berlangsung yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran matematika materi bilangan operasi bulat dengan menggunakan media permainan dakon. Kegiatan pengamatan aktivitas guru dilakukan bersamaan dengan aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung untuk setiap pertemuan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

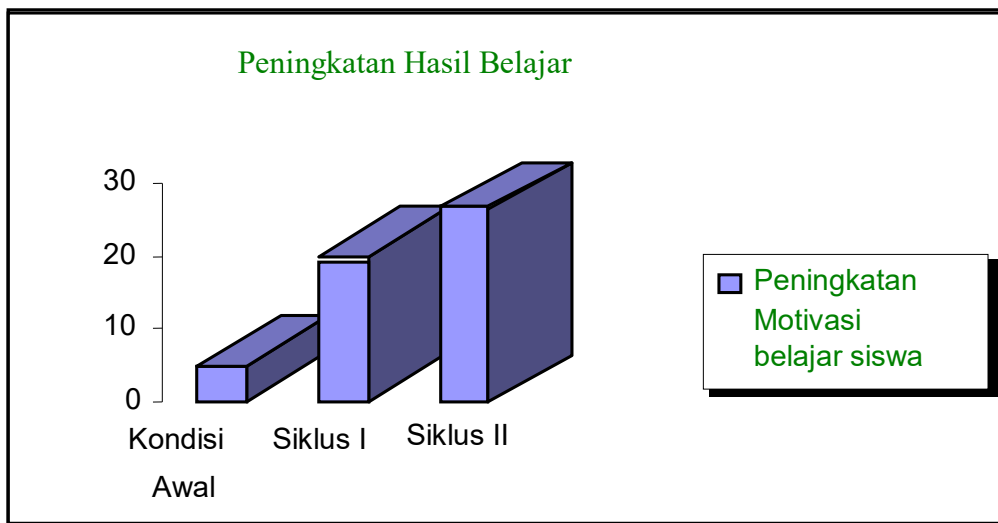
Melalui media permainan dakon dapat terlihat bagaimana peningkatan kemampuan motivasi belajar serta menjawab pertanyaan peserta didik mulai dari sebelum penelitian hingga penelitian berakhir. Tingkat keaktifan siswa dalam bertanya dan berpendapat serta menjawab pertanyaan kelas I Sekolah Dasar Negeri 119/VII Tirta Kencana Rimbo Bujang Tahun 2020, yaitu sebanyak 10 siswa (43,47%). Setelah dilakukan tindakan yang disepakati yaitu dengan menerapkan media permainan dakon pada pembelajaran diperoleh hasil yaitu siklus I meningkat menjadi 14 siswa (60,86%). Setelah dilakukan tindakan yang direvisi pada siklus II diperoleh hasil untuk jumlah siswa yang aktif bertanya dan berpendapat serta menjawab pertanyaan meningkat menjadi 19 siswa (82,73%).

Selama proses pembelajaran berlangsung kualitas pembelajaran pada tiap siklusnya mengalami peningkatan secara bertahap dan pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan lancar siswa, bertanya dan berpendapat serta menjawab pertanyaan. Pada siklus I, belum didapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan keadaan siswa yang masih belum mengerti maksud dan tujuan apa yang mereka lakukan. Siswa masih asing dengan pembelajaran dengan media permainan dakon. Pembelajaran tindakan kelas siklus II berjalan lebih baik jika dibandingkan

dengan tindakan siklus I. Hasil yang dicapai juga meningkat, hal ini karena siswa sudah mengetahui tahap-tahap dalam model pembelajaran dengan model pembelajaran bergambar. Gambar berikut adalah grafik perkembangan penerapan media permainan dakon dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa mulai dari kondisi awal sampai pada tindakan II.

Gambar 4.6. Peningkatan motivasi belajar siswa kelas I

SDN 119/VIII Tirta Kencana Rimbo Bujang



Keterangan:

1. Kemampuan berhitung siswa dalam materi operasi bilangan bulat pada kondisi awal sebanyak 9 (43,47%) siswa.
2. Kemampuan berhitung siswa dalam materi operasi bilangan bulat pada pada siklus I sebanyak 12 (60,86%) siswa.
3. Kemampuan berhitung siswa dalam materi operasi bilangan bulat pada pada siklus II sebanyak 18 (82,63) siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pembelajaran dengan menggunakan media permainan dakon, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan

- a. Peserta didik lebih mudah memahami dan menglancarkan karena siswa terlibat langsung dalam pembelajaran
 - b. Peserta didik lebih tertarik mengikuti pelajaran karena dengan penerapan media permainan dakon.
 - c. Pembelajaran dengan media permainan dakon membuat peserta didik lebih aktif.
2. Kekurangan
- a. Dalam pembelajaran dengan media permainan dakon ini guru perlu membuat media yang menarik untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran matematika, guru harus mencari variasi model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan permainan dakon.
 - b. Dibutuhkan ruangan kelas yang memadai agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
 - c. Dibutuhkan pengelolaan kelas yang baik demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Penggunaan media Media permainan dakon selain untuk meningkatkan motivasi belajar juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran ini menjadi bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Setiap siswa dalam kelompok yang mendapat pertanyaan berusaha memberi jawaban yang benar sehingga hasil yang diperoleh melebihi hasil kelompok lain.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media permainan dakon dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran matematika. Data-data yang ditampilkan menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Pada akhir Siklus I sebanyak 12 siswa atau 60,86% berhasil mencapai KKM yang ditetapkan. Pada Siklus II sebanyak 18 siswa atau 82,60% berhasil mencapai KKM dan melebihi indikator yang ditetapkan. Sedangkan kekurangan pada penelitian ini ialah media permainan dakon belum adanya modifikasi untuk pengembangan media dakon yang variative. Diharapkan pada penelitian selanjutnya adanya pengembangan media dakon untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sehingga media permainan dakon yang digunakan lebih inovaif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Haris Hanif Ashar dan Danang Tandyonomanu, PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN DAKON MATERI PENGURANGAN DENGAN TEKNIK MENGAMBIL MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS 2 SDN LIDAH WETAN IV/566 SURABAYA, <file:///C:/Users/Acer/Downloads/14416-18398-1-PB.pdf>.
- Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati. Ilmu Pendidikan . Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Agustina. (2006). IQ, prestasi belajar sekolah, dan kecerdasan emosional siswa remaja. *Jurnal Provitae Fakultas Psikologi Universitas Tarumanegara*, 2, (2).
- Aris Shoimin. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014, cet. 1.
- Asri Budiningsih. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom (ASHE-ERIC higher education rep. no. 1)*. Washington, DC: The George Washington University, School of Education and Human Development.
- Desi Mulyani, dkk, Pengembangan Media Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak, Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.3 No.2 (2020) 161-173 p-ISSN : 2622-5484, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>.
- Dewantoro, I.H. 2006. Penggunaan Dakon Elektron Dalam Meningkatkan Keefektifan Proses Pembelajaran IPA Kelas 1 Kecantikan Kulit Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2004-2005 SMK Negeri 1 Kota Tegal. *Widya Tama* Vol 3 (1), 17-30.
- Direktorat Jenderal. Kumpulan Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RITentang Sistem Pendidikan. Jakarta: Departemen Agama RI, 2007.
- Dyah Rosita. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Disertai Metode Eksperimen pada Pembelajaran Fisika Kelas X Di SMA Negeri Arjasa." dalam Pembelajaran Fisika, vol. V, no. 1.
- Harahap, A. (2018). Education Thought of Ibnu Miskawaih. *Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.14421/skijier.2017.2017.11-01>
- Harahap, A. (2019). Gender Typing (Pada Anak Usia Sekolah Dasar). *Al-Muaddib : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial & Keislaman*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.31604/muaddib.v1i1.781>
- Harahap, A. (2020). Al-Muaddib :Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN DASAR ISLAM DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU. | *Issn Cetak*, 5(1), 96–105. <http://dx.doi.org/10.31604/muaddib.v5i1.96-105>
- Indra Kurniawan, Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Dakon Termodifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* (2017), 2 (1), 148–155, <file:///C:/Users/Acer/Downloads/1489-2742-1-SM.pdf>.
- Kompas. (2013). Skor PISA: posisi Indonesia nyaris jadi juru kunci. (Online). Diakses tanggal 28 Maret 20121 diperoleh dari <http://www.kopertis12.or.id/2013/12/05/skor-pisa-posisi-indonesia-nyaris-jadijuru-kunci.html>

- Prima Natalya, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, ISSN: 2301-8267, Vol. 03, No.02, Januari 2015. <file:///C:/Users/Acer/Downloads/3536-Article%20Text-9328-1-10-20160922.pdf>
- Sosial, A. J. I., Kebijakan, A., & Dasar, P. (2020). *ISLAM DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU Asriana Harahap Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Tapanuli Pendahuluan*. 5(1), 96–105.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Tindakan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015. cet. 21.
- Sulaiman, A. (2013). Penerapan media permainan dakon dalam peningkatan motivasi belajar berhitung siswa kelas 1 sd al-amin surabaya. (Online). Diakses tanggal 20 Maret 2021 diperoleh <http://www.scribd.com/doc/125237696/PENERAPAN-MEDIAPERMAINAN-DAKON-DALAM-PENINGKATAN-HASIL-BELAJAR-BERHITUNG-SISWA-KELAS-1-SD-AL-AMIN-SURABAYA#scribd>