

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN DAKON UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERHITUNG SISWA KELAS IV SDI AL-ILLIYIN

Nur Anisa¹, M. Misbachul Huda, Heri Miarto

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al Hikmah Surabaya
Surabaya, Indonesia

✉ nuranisakhumaira9@gmail.com

Kata Kunci: **Abstrak**

Permainan Dakon,
Keterampilan
Berhitung

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

Keterampilan berhitung merupakan pondasi penting dalam pendidikan Matematika di Sekolah Dasar, karena menjadi dasar bagi pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks serta aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam menguasai operasi hitung, khususnya pada bilangan yang lebih besar. Tujuan penelitian ini adalah penerapan permainan dakon untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas IV SDI AL-ILLIYIN. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD AL ILLIYIN yang berjumlah 9 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini di SDI AL ILLIYIN yang beralamat di Jalan Pertamina desa Sumberwaru Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, wawancara, pemberian tes. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Pada siklus I, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92% dengan ketuntasan belajar klasikal 67% dan rata-rata nilai 76,67. Hasil ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan belum tercapai. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II. Hasilnya, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 89%, ketuntasan belajar 100%, dan rata-rata nilai meningkat menjadi 97,22. Peningkatan sebesar 26,8% menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media permainan dakon mampu membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan memahami konsep operasi hitung dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media permainan dakon efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung dan pemahaman soal cerita matematika siswa kelas IV SDI Al-Illiyin.

© 2026 SENTRATAMA

1. PENDAHULUAN

Keterampilan berhitung merupakan pondasi penting dalam pendidikan matematika di Sekolah Dasar (SD). Penguasaan konsep dan operasi hitung yang baik di jenjang ini tidak hanya krusial untuk keberhasilan dalam mata pelajaran matematika selanjutnya, tetapi juga esensial dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk melakukan perhitungan dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, memungkinkan siswa untuk

memecahkan masalah praktis, mengembangkan pemikiran logis, dan membangun dasar untuk pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan (Dockrell & McShane, 2020). Oleh karena itu, peningkatan keterampilan berhitung siswa SD menjadi perhatian utama dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan (OECD, 2022).

Standar kompetensi dalam pembelajaran matematika di SD secara progresif menuntut penguasaan keterampilan berhitung yang berbeda pada setiap jenjang kelas. Pada kelas I, siswa diharapkan mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 (Kemendikbud Ristek, 2022). Kemampuan ini berkembang di kelas II dengan pengenalan operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah sederhana (Fuchs et al., 2019). Memasuki kelas III, siswa diharapkan semakin mahir dalam operasi hitung bilangan cacah hingga ratusan dan mulai memahami konsep pecahan sederhana (Laski et al., 2015). Pada kelas IV, standar kompetensi menargetkan penguasaan operasi hitung bilangan cacah yang lebih besar, termasuk operasi campuran, serta pemahaman konsep desimal dan persentase dalam konteks sederhana (National Council of Teachers of Mathematics, 2014). Dengan demikian, terdapat ukuran capaian yang jelas untuk memastikan perkembangan keterampilan berhitung siswa sesuai dengan tingkat kelasnya.

Meskipun standar kompetensi telah ditetapkan, hasil pengukuran keterampilan berhitung siswa kelas IV SD menunjukkan variasi capaian yang signifikan. Beberapa penelitian dan asesmen skala besar mengindikasikan bahwa sebagian siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam menguasai operasi hitung dasar, terutama yang melibatkan bilangan yang lebih besar dan operasi campuran (Mullis et al., 2019). Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan untuk mencari metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan berhitung siswa pada jenjang ini (Geary, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Al Iliyin diperoleh kenyataan bahwa operasi hitung siswa kelas IV belum sepenuhnya sesuai capaian yang diharapkan. Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk kurangnya pemahaman konsep dasar, kurangnya motivasi belajar. Selain itu, faktor eksternal seperti metode pembelajaran guru yang kurang efektif juga menjadi penyebab kurangnya minat siswa terhadap matematika.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa SD, mulai dari penggunaan metode pembelajaran yang inovatif hingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika (DeCaro & Rittle-Johnson, 2012). Salah satu pendekatan yang berpotensi meningkatkan keterampilan berhitung siswa adalah melalui pemanfaatan media permainan tradisional, seperti permainan dakon (Wijayanti et al., 2021). Permainan dakon, dengan aturan yang melibatkan strategi pengambilan dan perhitungan biji, diyakini dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan efektif dalam melatih kemampuan berhitung siswa.

Menurut Aisyah dkk (2023) media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual.

Permainan dakon memiliki beberapa kelebihan yang menjadikannya relevan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas IV SD. Pertama, permainan ini secara implisit melatih kemampuan penjumlahan dan pengurangan melalui proses memindahkan dan menghitung biji (Ernawati et al., 2020). Kedua, aspek strategi dalam permainan dakon mendorong siswa untuk berpikir logis dan merencanakan

langkah-langkah perhitungan (Pratama & Retnawati, 2017). Ketiga, sifat permainan yang interaktif dan kompetitif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Sung & Hwang, 2013). Dengan demikian, pemanfaatan permainan dakon diharapkan dapat menjadi solusi yang menarik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas IV SD.

Dakon merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan pada sebuah papan dengan batu atau biji-bijian yang dimainkan oleh 2 orang (Wina, suparni, 2021; Hatim, Hadi, Huda, 2019). Dikutip melalui tribun.jogja.com Dakon memiliki peraturan dalam permainan. Permainan dakon mewajibkan pemainnya untuk berhasil mengumpulkan biji sebanyak-banyaknya dengan cara dan aturan permainan ini. Cara memainkan permainan ini yaitu dengan sebuah papan kayu dengan minimal 14 cekungan kecil dan 2 cekungan besar, serta minimal 98 biji Dakon, bisa berasal dari batu kerikil, kelereng, biji buah sawo, atau cangkang kerang kecil. Peraturannya juga sederhana, sebagai berikut: 1. Permainan dilakukan oleh 2 pemain 2. Semua cekungan kecil masing-masing diisi dengan 7 biji dakon 3. Permainan dapat dimulai dengan mengambil biji dakon tersebut dengan memindahkan satu persatu biji dakon secara urut dan menaruh biji di cekungan besar milik sendiri 4. Ketika biji yang diputar berhenti cekungan kosong, putaran berhenti giliran lawan yang melakukan putaran dan seterusnya. 5. Permainan akan berakhir jika biji yang berjumlah 98 buah itu semuanya telah berada pada masing-masing cekungan besar. 6. Pemenangnya adalah yang berhasil mengumpulkan biji terbanyak dalam cekungan besar.

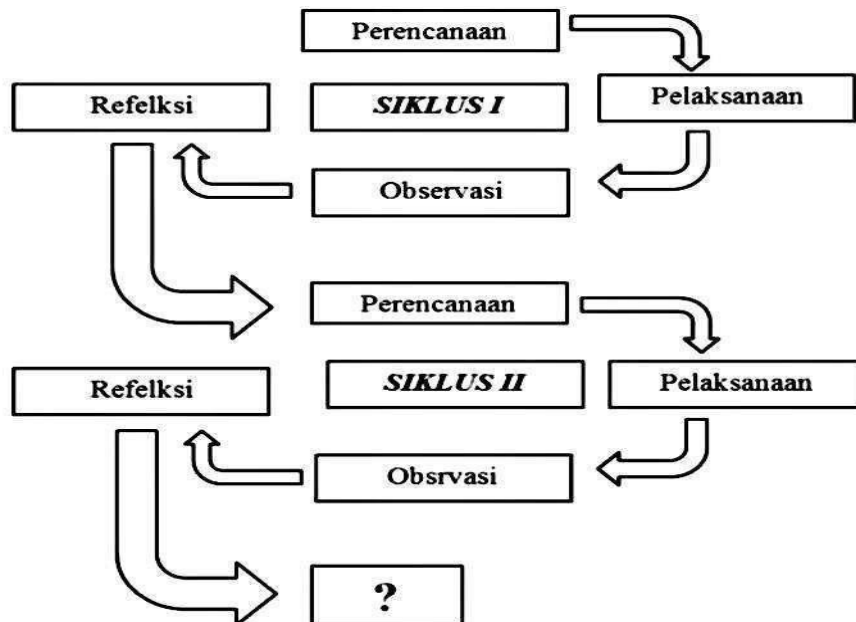
Berdasarkan pengamatan di lapangan bahwa masih banyak sekolah yang masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam memberikan pembelajaran pada anak, seharusnya dalam melakukan pembelajaran kepada anak harus menggunakan media dan benda yang konkret, agar pembelajaran anak merasa senang dan tidak bosan. Permainan dakon merupakan permainan papan tradisional yang cukup populer pada zaman dahulu. Dakon dapat dimainkan saat senggang secara lesehan di teras rumah atau bawah pohon. Namun sayangnya permainan tradisional dakon sudah mulai dilupakan dan jarang dijumpai sekarang ini. Berdasarkan hasil survey, hal ini dikarenakan peralatan permainan yang besar dan repot disiapkan. Selain itu, permainan tradisional dakon dianggap membosankan oleh beberapa responden karena tidak ada reward (Yenti, 2015).

Menurut Kurniati (2006, 123) permainan tradisional dakon merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung. Permainan ini memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus. Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini untuk mengetahui efektifitas penerapan media permainan dakon untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Permainan dakon merupakan solusi bagi pendidik usia dini karena media permainan dakon tidak hanya memberikan pemahaman satu aspek saja, namun semua aspek perkembangan anak dapat terlihat. Serta permainan dakon merupakan permainan tradisional, maka dengan menggunakan media ini lembaga sekolah mengenalkan budaya pada anak, sehingga dapat menghargai warisan leluhurnya.

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. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah menerapkan permainan dakon untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa Kelas IV SD Al Illiyin.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan tertentu dalam satu atau beberapa siklus sesuai yang dibutuhkan. Adapun tahap-tahap penelitian ini menurut Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2006: 93) adalah (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi.



(1) Perencanaan, Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. (2) Tindakan, Penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas. (3) Pengamatan, Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat. Sambil melakukan pengamatan guru pelaksana mencatat semua yang terjadi sehingga memperoleh hasil yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya. (4) Refleksi, refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah melakukan tindakan. Kemudian didiskusikan dengan peneliti. Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah yang ada dalam memperbaiki proses belajar mengajar yang kurang tepat serta meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

Sumber data penelitian ini meliputi peristiwa kegiatan belajar berhitung, informan yang terdiri informan kunci, yakni ibu Meidyanti [S.Pd](#) dan siswa kelas IV SD AL ILLIYIN yang berjumlah 9 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Lokasi penelitian ini di SDI AL ILLIYIN yang beralamat di Jalan Pertamina desa Sumberwaru Kecamatan Wringinanom Kabupaten Gresik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan: (1) observasi; (2) pemberian tes. Teknik tersebut digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa..

Instrumen penilaian yang digunakan adalah: (1) Lembar observasi; (2) Lembar tes; (3) catatan lapangan, berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan mengukur sejauh mana kemampuan dan hasil belajar matematika pada pokok berhitung. Tes lembar penilaian dirancang untuk mengukur keterampilan berhitung siswa. Catatan lapangan dilakukan untuk memperoleh hal-hal yang terjadi pada waktu berlangsungnya pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif. Analisis data kualitatif digunakan peneliti untuk mengumpulkan data Adapun indikator keberhasilan

dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa dikatakan tercapai apabila siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) paling sedikit 80% dengan nilai ketercapaian 75 (Djamarah 2005: 263). Hasil belajar siswa pada materi operasi hitung menunjukkan bahwa $\geq 75\%$ siswa tuntas sesuai dengan KKM yang ditentukan yaitu 70.

di lapangan menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data (*data reduction*), deskripsi data (*data display*), dan penarikan kesimpulan deskripsi data (*conclusion drawing/verification*). Arikunto (2009: 268), menyatakan bahwa penelitian yang menggunakan analisis deskriptif kualitatif adalah penelitian evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana variabel yang diteliti telah sesuai dengan tolak ukur yang sudah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Pada masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus 1 dilaksanakan selama 2 pertemuan, yaitu pada tanggal 15 dan 17 Oktober 2025. Kegiatan yang direncanakan pada perencanaan tindakan siklus 1 ini adalah mempersiapkan segala sarana dan instrumen yang digunakan dalam tindakan dan berdiskusi dengan *observer* untuk menyepakati teknik teknik kegiatan observasi serta pemeroleh data hasil observasi. Sebelum digunakan, semua perangkat pembelajaran dan instrumen telah divalidasi oleh ahli yang merupakan tenaga ahli dan berpengalaman.

Tahapan penelitian setelah perencanaan adalah pelaksanaan tindakan dan observasi. Observasi dilakukan oleh satu orang *observer*. Pembelajaran diawali dengan kegiatan rutin yaitu doa bersama serta presensi kehadiran siswa. Seluruh siswa hadir dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru menunjukkan media dakon kepada siswa. Sebagian besar siswa tampak antusias dan penasaran dengan benda didepan mereka karena mungkin mereka belum mengenali benda tersebut, terbukti saat guru bertanya nama benda apa yang sedang dipegang guru siswa tidak bisa menjawab dengan benar. akhirnya guru menjelaskan tujuan dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, materi tersebut berisi tentang pengenalan siswa terhadap permainan dakon salah satunya menerangkan tentang awal mula adanya permainan dakon di indonesia. salah satu siswa mengajukan pertanyaan terkait bagaimana cara memainkan permainan dakon tersebut. berikut isi pertanyaan nya

“ bu, saya ingin bermain bagaimana cara memainkannya? “

Guru merespon pertanyaan siswa dengan menjelaskan aturan bermain dakon yang benar .



Gambar 1. Suasana Kegiatan Pendahuluan Pertemuan 1

Setelah siswa memahami penjelasan dari guru kegiatan dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan pembagian bahan ajar. Bahan ajar pada pertemuan pertama yaitu berupa alat dakon dan biji dakon. setiap pemain mulai mengisi lubang dakon dengan biji dakon dengan setiap lubang di isi 6 biji dakon. setelah selesai membagikan biji dakon. lalu guru memerintah pemain di setiap kelompok agar ber suit untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Dalam proses bermain ada banyak pertanyaan - pertanyaan siswa tentang peraturan bermain dakon salah satunya

“bu, kalau misalkan saya berhenti di rumah sendiri bagaimana?”

Guru merespon setiap pertanyaan siswa dengan telaten sampai permainan dakon benar - benar selesai. Guru juga aktif bertanya kepada siswa dengan melibatkan dakon dengan berhitung bilangan. Dengan permainan dakon ini diharapkan siswa selain melatih keterampilan berhitung, juga dapat melatih kejujuran siswa pada saat permainan berlangsung. Setelah itu untuk Menentukan pemenangnya guru mengajak siswa untuk menghitung biji dakon yang ada di rumah (lubang besar) masing - masing siapa yang mendapatkan biji paling banyak maka dialah pemenangnya



Gambar 2. Siswa praktek bermain dakon secara berkelompok

Pembelajaran diakhiri dengan refleksi kegiatan pembelajaran. Guru memberikan pertanyaan tentang pelajaran apa yang didapat dari bermain dakon. kebanyakan siswa menjawab dengan benar meskipun jawaban mereka berbeda - beda. Tak lupa guru memberikan hadiah berupa 2 coklat untuk setiap siswa pemenang dari hasil bermain dakon dan 1 coklat kepada siswa yang lainnya sebagai bentuk apresiasi. Guru juga memberi sedikit penjelasan tentang pentingnya bersikap jujur bukan hanya saat bermain tapi juga dalam kehidupan sehari - hari.

Pada pertemuan ke 2, terselip kegiatan pembelajaran yang berbasis *game based learning (GBL)*. Secara berkelompok siswa belajar berhitung bermain dakon. Setelah pertemuan pembelajaran dilaksanakan 2 kali, dilaksanakan tes hasil belajar. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam kegiatan refleksi.

Tahapan penelitian yang terakhir adalah kegiatan refleksi. Pada kegiatan refleksi dilakukan kolaborasi berupa diskusi peneliti dengan *observer* dapat dijelaskan bahwa penerapan media permainan dakon tampak membuat suasana nampak lebih aktif. hal ini tampak dari cara mereka yang antusias dalam bermain sambil berhitung, seluruh kelompok mampu menjawab soal berhitung dadakan yang diberi guru saat permainan berlangsung. Hal

itulah yang menunjukkan bahwa penerapan media permainan dakon dalam pelajaran berhitung tampak membuat suasana belajar lebih aktif.

tabel ketercapaian hasil tindakan siklus 1

No	Aspek Penelitian	Indikator Keberhasilan	Capaian Siklus 1
1	Observasi Keterlaksanaan	Persentase keterlaksanaan aktivitas minimal 80%	92%
2	Hasil Belajar Siswa	Persentase ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan Rata-Rata Nilai 76,

Data - data yang diuraikan diatas bahwa kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan belum tercapai. Oleh karena itu peneliti dan observer memutuskan untuk melaksanakan siklus tindakan berikutnya.

Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa menggunakan media permainan dakon pada muatan pelajaran Matematika kelas IV SDI AL-ILLIYIN.

Guru dan observer berdiskusi pada tahapan yang belum maksimal. Dari hasil lembar tes soal siklus I ditemukan bahwa sebagian siswa tidak mampu menjawab dengan benar dibagian soal cerita dakon. Hal ini diduga karena siswa kesulitan memahami konteks soal, sehingga menjadi penyebab kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan belum tercapai. Oleh karena itu, pelaksanaan tindakan pada siklus II perlu meningkatkan pembelajaran siswa dalam pelatihan memahami teks soal.

Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 20 dan 21 Oktober 2025. Rencana pelaksanaan pada siklus II untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks matematika menerjemahkan kalimat ke operasi matematika dan belajar menafsirkan kata kunci operasi berhitung (misalnya: lebih banyak, selisih, sisa).

Tabel 2. Refleksi Siklus 1

No	Kendala	Solusi
1.	Kurangnya pemahaman siswa dalam matematika	latihan pemahaman bahasa dalam mampu membaca dan memahami masalah menghitung
2.	sebagian siswa kurang memahami kata kunci operasi berhitung	membantu siswa mengenali hubungan operasi matematika melalui media belajar

Sebagai tindak lanjut dari siklus I maka siklus II dilakukan seperti halnya siklus I yang menerapkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Perubahan dalam pelaksanaan siklus ke II yaitu dalam pencapaian materi yang harus lebih fokus pada pemahaman bahasa dan makna soal cerita matematika. Targetnya adalah tercapainya kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

Siklus ke II dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Kegiatan yang direncanakan pada perencanaan tindakan siklus II adalah mempersiapkan segala sarana dan instrumen yang akan digunakan dalam tindakan dan berdiskusi dengan observer untuk menyepakati teknik kegiatan observasi serta pemerolehan data hasil observasi. Sebelum digunakan, semua

perangkat pembelajaran dan instrumen telah divalidasi oleh ahli yang merupakan tenaga ahli dan berpengalaman.

Pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama diawali dengan salam dan presensi kehadiran siswa. Seluruh siswa hadir dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya guru membagikan alat dakon dan biji dakon kepada siswa dan menulis soal cerita tentang operasi berhitung matematika di papan tulis contoh soalnya sebagai berikut

“ dalam 1 lubang ada 6 biji. jika ada 4 lubang, berapa jumlah semua biji? ”. selanjutnya guru mengajak siswa bersama-sama mengisi 4 lubang, dengan setiap lubangnya berisi 6 biji. Lalu siswa bersama - sama menghitung jumlah keseluruhan biji yang ada di 4 lubang. Siswa dengan serentak menjawab “ada 24 biji”. Selanjutnya guru bertanya operasi apakah yang terdapat pada soal cerita tersebut sebagian siswa menjawab dengan benar yaitu perkalian. Proses penilaian hasil belajar dilakukan dengan cara yang sama dengan pembelajaran di siklus I. Penilaian hasil belajar dilaksanakan pada pertemuan II. Seluruh data yang diperoleh dijadikan bahan untuk melakukan kegiatan refleksi sehingga dapat diputuskan perlu tindakan siklus selanjutnya atau tindakan dihentikan.

Tabel 3. Ketercapaian Hasil Tindakan Siklus II

No	Aspek Penelitian	Indikator Keberhasilan	Capaian Siklus 2
1	Observasi Keterlaksanaan	Persentase keterlaksanaan ak minimal 80%	89%
2	Hasil Belajar Siswa	Persentase ketuntasan klasikal	Persentase ketuntasan Rata-Rata. Nilai 97,

Setelah melaksanakan siklus II yang menerapkan *media permainan dakon untuk meningkatkan kemampuan berhitung* diperoleh data temuan adanya peningkatan keterampilan berhitung siswa, seperti pada tabel 3. keterampilan berhitung siswa telah mencapai kriteria sangat baik. Hasil belajar siswa aspek keterampilan berhitung dan memahami teks operasi matematika mencapai ketuntasan klasikal 100% dengan nilai rata-rata 97. Hasil yang diperoleh tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan.

Peneliti dengan observer melakukan kegiatan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yang dilakukan telah sesuai dengan yang direncanakan. Guru telah meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks matematika menerjemahkan kalimat ke operasi matematika dan belajar menafsirkan kata kunci operasi berhitung (misalnya: lebih banyak, selisih, sisa).

Hal ini ditunjukkan dengan skor pada poin tersebut telah meningkat. Pembelajaran telah terlaksana dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dilakukan dengan baik dan sistematis.

Penggunaan media pembelajaran yang bersifat nyata membantu siswa memahami materi pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada aspek keterampilan berhitung dengan permainan dakon telah mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 26,8%. Rata-rata hasil belajar siswa

pada siklus I adalah 76,67. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan mencapai 97,22.

Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 26,8% ini terjadi karena pada siklus II guru lebih fokus pada capaian pembelajaran, yaitu membantu siswa agar memahami soal cerita matematika melalui permainan dakon. melalui permainan dakon, siswa dapat belajar konsep operasi hitung secara konkret dan menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami isi soal cerita dan cara menyelesaikannya. Guru juga memberikan bimbingan lebih intensif selama kegiatan berlangsung, serta mengarahkan siswa untuk menghubungkan aktivitas permainan dengan langkah-langkah penyelesaian soal matematika. Guru menjelaskan soal matematika yang abstrak dengan cara menghubungkannya ke hal yang konkret agar siswa lebih mudah memahami, saat siswa menambah biji dakon guru menjelaskan bahwa itu berarti penjumlahan, ketika mengambil biji itu pengurangan, jika mengisi beberapa lubang dengan jumlah yang sama itu perkalian, dan saat membagi biji ke setiap lubang itu pembagian. dengan pendekatan tersebut siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan memahami materi dengan baik sehingga rata-rata hasil meningkat dari 76,67 pada siklus I menjadi 97,22 pada siklus II

Refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan observer memutuskan untuk mencukupkan tindakan. Tidak perlu melaksanakan siklus yang berikutnya karena kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan telah tercapai. Perbandingan kriteria keberhasilan tindakan dengan hasil penelitian siklus II disajikan dalam Tabel 3 di atas. Uraian di atas memberikan indikasi untuk mendukung penelitian tentang penerapan media permainan dakon mampu meningkatkan keterampilan berhitung siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan dakon dapat meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas IV SDI Al-Illiyyin pada mata pelajaran Matematika. Pada siklus I, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92% dengan ketuntasan belajar klasikal 67% dan rata-rata nilai 76,67. Hasil ini menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan belum tercapai karena sebagian siswa masih kesulitan memahami teks soal cerita matematika dan menafsirkan kata kunci operasi berhitung. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, guru lebih menekankan pada pemahaman bahasa dalam soal cerita dan penggunaan media dakon untuk menerjemahkan kalimat menjadi operasi hitung konkret. Hasilnya, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 89%, ketuntasan belajar 100%, dan rata-rata nilai meningkat menjadi 97,22. Peningkatan sebesar 26,8% menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media

permainan dakon mampu membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan memahami konsep operasi hitung dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media permainan dakon efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung dan pemahaman soal cerita matematika siswa kelas IV SDI Al-Illiyyin, sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II karena kriteria keberhasilan telah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasan, S. (2025). Peran Guru Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 2(1), 19-24.
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). Evaluasi pembelajaran
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Faradila, Z. P. (2024). Pentingnya Penguasaan Operasi Hitung Dasar dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Karimah Tauhid*, 3(8), 8373-8380.
- Harun, D. T. K. S., & Rahardjo, M. M. (2022). Penerapan Media Loose Parts dalam Mengatasi Kejenuhan Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4919-4929.
- Imroah, M., & Riganti, H. A. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Permainan Snake and Ladders Mathematics pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Barongan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1013-1025.
- Mulyani, D., Cahyati, N., & Rahma, A. (2020). Pengembangan media permainan dakon untuk kemampuan berhitung anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 161-173.
- Nada, Q. A., & Amelasasih, P. (2024). Penerapan Permainan Congklak/Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Kelas 4. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13(9), 1931-1939.
- Ningtiasih, S. W., Syahrial, S., & Kurniawan, A. R. (2020). *Analisis Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Sarolangun Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Octaviani, W. (2021). Permainan Dakon Sebagai Media Pembelajaran Baris Dan Deret (DAKON BARET). *Polynom: Journal in Mathematics Education*, 1(1), 53-60.
- Oktaviani, R. N., & Kurnianingtyas, P. (2019). Penggunaan Buku Penunjang Tematik Terpadu Berbasis Keterampilan Proses Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 16-22.
- Pradana, L. N. (2025). *Membangun Kecakapan Numerasi Sejak Dini: Konsep, Praktik, dan Refleksi untuk Sekolah Dasar*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Ramdhani, N., Wimbari, S., & Susetyo, Y. F. (2018). *Psikologi untuk Indonesia tangguh dan bahagia*. UGM PRESS.
- Susanto, E., & Usman, A. (2024). Pembelajaran berbasis permainan digital untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah Matematika: Studi literatur. *Jurnal Guru Panrita*, 1(1).
- Sutama, M. P., Patriana, W. D., Faiziyah, N., & Novitasari, M. (2022). *Desain pembelajaran berorientasi literasi numerasi sekolah dasar*. Muhammadiyah University

Press.

Syofiyanti, D., Hasnida, H., & Susanti, P. A. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Edukatif dalam Pengembangan Kognisi dan Sosialisasi Anak Usia Dini: Systematic Literature Review (SLR). *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(3), 2400-2412.

Toheri, T., Hendri Raharjo, H. R., & Hendri Handoko, H. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Fungsi Dan Kalkulus Berbasis Geogebra Untuk Guru Dan Calon Guru Matematika.

Zuliana, E. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Menggunakan Media Manik-Manik Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 8 Metro Barat* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

