

Efektivitas Permainan Tradisional Dakon terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Peserta Didik Kelas II SDN Karangtanjung

Dwi Nandini Novi Asri^{1),*}, Wahyu Maulida Lestari¹⁾

¹⁾Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Corresponding Author: dwinandininovi@gmail.com

ABSTRAK

Dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober hingga Desember 2024, ditemukan bahwa peserta didik kelas II di SDN Karangtanjung mengalami kesulitan dalam mengoperasikan hitungan penjumlahan dan pengurangan. Kesulitan ini diduga disebabkan oleh kurangnya pemahaman dasar tentang konsep penjumlahan dan pengurangan, metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Tujuan dari penelitian ini yakni menganalisis keefektifan permainan tradisional dakon dalam pemahaman konsep matematika peserta didik, Jenis penelitian ini yakni penelitian eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest Posttest*. Uji *Paired sample test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan signifikansi antara hasil *pretest* dan *posttest* dengan nilai rata-rata perbedaan antara *pretest* dan *posttest* sebesar 41,15 yang artinya terdapat perbedaan signifikan dan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor. Hasil uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* mencapai 0,7636 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dakon dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar.

Kata kunci: Permainan Tradisional; Dakon; Penjumlahan; Pengurangan; Pemahaman Konsep

Received: 8 Jul 2025; Revised: 22 Jul 2025; Accepted: 22 Jul 2025; Available Online: 29 Jul 2025

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai pilar utama dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia (Mardhiyah dkk., 2021). Dalam proses pembelajaran, peserta didik kerap menunjukkan tanda-tanda kejenuhan, seperti minimnya ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Pesatnya perkembangan teknologi, terutama kemudahan akses terhadap gawai dan penggunaan internet memberikan dampak terhadap perubahan gaya belajar peserta didik. Ada beberapa faktor anak kurang antusias dalam pembelajaran salah satunya dalam penelitian yang disebutkan oleh Wulandari & Lestari (2021) bahwa anak-anak cenderung terbiasa dengan hiburan instan dari gawai, sehingga kegiatan belajar yang membutuhkan usaha dan konsentrasi menjadi kurang menarik bagi mereka. Hal tersebut sesuai dengan fenomena saat ini dimana banyak peserta didik yang menurun dalam hal akademik dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua terhadap pendidikan anak.

Menurut Alvariani & Sukmawarti (2022) dalam konteks pendidikan khususnya di tingkat Sekolah Dasar, permainan tradisional berpotensi menjadi sarana pendukung dalam meningkatkan penguasaan konsep matematika. Permainan tradisional dakon memiliki potensi besar sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan anak dalam belajar matematika, permainan ini mengandung unsur strategi dan perhitungan yang mampu merangsang perkembangan kemampuan matematis anak (Matulesy & Muhid, 2022). Dengan mengkolaborasi pembelajaran dalam permainan menjadikan kegiatan belajar mengajar terasa lebih menyenangkan. Keunikan dakon sebagai permainan tradisional Indonesia terletak pada beragamnya sebutan dan bahan yang digunakan. Anak-anak diberbagai daerah mengenal permainan ini dengan nama yang berbeda-beda. Selain itu, alat dan biji dakon pun bervariasi, mulai dari cangkang kerang hingga biji-bijian, menunjukkan kekayaan budaya Indonesia (J. R. Wulandari & Pujiastuti, 2023).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh [Suciati \(2020\)](#) melalui permainan tradisional, peserta didik dapat lebih mudah menghafal pengetahuan yang didapatkan selama proses pembelajaran, hal ini menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat mengingat informasi yang dipelajari. Dalam proses belajar melalui bermain, peserta didik cenderung lebih mudah mengingat informasi karena mereka terlibat secara aktif. Dengan demikian, permainan dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran matematika terutama di kelas II, di mana peserta didik masih dalam tahap eksplorasi konsep. Dalam permainan ini anak dituntut untuk menghitung biji dakon secara cermat. Hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan strategi pemahaman konsep matematika terkait penjumlahan dan pengurangan, serta pemecahan masalah matematika.

Dilihat dari hasil penelitian yang dikerjakan oleh peneliti selama kurun waktu Oktober hingga Desember 2024, diketahui bahwa peserta didik kelas II di SDN Karangtanjung menghadapi tantangan signifikan dalam memahami dan mengerjakan operasi hitung penjumlahan serta pengurangan. Temuan ini diperkuat oleh hasil Penilaian Akhir Semester, yang menunjukkan bahwa tidak satu pun dari peserta didik berhasil mencapai nilai minimal Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Hal ini mencerminkan rendahnya penguasaan peserta didik terhadap konsep dasar operasi matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran, inovatif, dan menarik. Beberapa penyebab utama dari kesulitan ini antara lain adalah lemahnya pemahaman konsep dasar matematika pada peserta didik, metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif, serta terbatasnya penggunaan media belajar yang dapat membangkitkan ketertarikan serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif. Selain itu, rendahnya rasa percaya diri peserta didik saat menjawab soal-soal matematika turut memperburuk hasil belajar mereka. Melihat kondisi tersebut, diperlukan intervensi pembelajaran yang bukan hanya fokus pada materi, melainkan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis konteks kehidupan sehari-hari, pemanfaatan permainan edukatif, serta penerapan metode yang mampu membangun kepercayaan diri dan antusiasme belajar peserta didik menjadi sangat penting untuk diupayakan guna mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

Temuan ini relevan dengan penelitian sebelumnya oleh [Rahmasari dkk., \(2023\)](#) menunjukkan bahwa proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar hingga kini masih didominasi oleh pendekatan tradisional, seperti metode ceramah, tanya jawab, dan evaluasi sebagai bentuk utama penyampaian materi. Pendekatan ini cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik masih sangat terbatas, terutama dalam penyampaian materi matematika pada topik bilangan ribuan. Keterbatasan ini menyebabkan proses belajar menjadi kurang variatif dan membosankan bagi peserta didik, sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajar. Hal ini terlihat dari data yang menunjukkan bahwa sekitar 75% peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 70. Dengan demikian, kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode dan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik peserta didik. Berdasarkan studi literatur yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa belum ada penelitian yang menggabungkan permainan tradisional dengan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan sesuatu yang baru pada SDN Karangtanjung khususnya di kelas II, metode pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan yang belum pernah diterapkan sebelumnya.

Tujuan dari penelitian ini yakni menganalisis keefektifan permainan tradisional dakon terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik, serta mengetahui sejauh mana permainan tersebut dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran. Efektivitas permainan dakon dievaluasi dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna menilai peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru mengenai pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian peserta didik tidak hanya memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga termotivasi dalam proses pembelajaran mereka, sehingga diharapkan bisa mengembangkan pemahaman konsep matematika peserta didik, menumbuhkan keterlibatan serta motivasi belajar. Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena berdasarkan hasil observasi menemukan bahwa proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika di kelas II masih berlangsung secara monoton dan belum banyak melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik. Minimnya penggunaan media maupun metode yang menarik membuat banyak peserta didik kurang memahami secara optimal. Oleh karena itu, peneliti ingin

mencoba menerapkan permainan tradisional dakon sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dimana penelitian kuantitatif akan memberikan informasi yang lebih terukur (Rustamana dkk., 2024). Metode penelitian kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara terukur perubahan pemahaman konsep matematika peserta didik melalui instrument yaitu *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian eksperimen, yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu perlakuan atau intervensi dapat memberikan dampak atau memicu perubahan terhadap variabel yang menjadi fokus kajian (Arib dkk., 2024) serta desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest*, yang dirancang untuk mengevaluasi dampak suatu perlakuan pada kelompok tunggal. Desain ini dipilih karena situasi di sekolah tidak memungkinkan adanya kelompok pembanding. Penelitian ini memiliki 3 tahapan yakni pemberian *Pretest* selanjutnya kelompok diberikan *Treatment* dan untuk memperoleh hasil dilakukan *Posttest*. Karena jumlah populasi dalam penelitian ini tergolong kecil, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik ini dipilih karena memungkinkan seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Dalam pandangan Sugiyono (2015) dalam (Saputra dkk. 2021), sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana semua anggota populasi dilibatkan. Dengan demikian, seluruh 27 peserta didik kelas II dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan untuk memperoleh data yang sejelas-jelasnya yakni menggunakan tes dalam bentuk *Pretest* serta *Posttest*. Jenis tes yang digunakan adalah tes tulis berupa soal uraian yang dipilih karena mampu menggali pemahaman konsep secara lebih mendalam. Tes digunakan untuk menilai dan mengetahui pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan peserta didik kelas II SDN Karangtanjung. *Pretest* dilakukan dengan memberikan tes sebelum dilakukan *Treatment* berupa permainan tradisional dakon. *Posttest* dilakukan dengan memberikan tes tahap akhir sesudah dilakukan *Treatment*. Teknik pengumpulan data yang kedua menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk memantau keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri lembar observasi dan tes tulis. Tes tulis berupa soal uraian yang dirancang untuk mengukur pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Sebelum soal diberikan kepada peserta didik, terlebih dahulu diuji validasi oleh ahli materi guna memastikan kesesuaian dan kualitasnya. Setelah tahap validasi, soal kemudian diuji coba kepada kelas uji coba instrumen yakni peserta didik kelas III di SDN Karangtanjung untuk mengukur keterpahaman dan tingkat kesulitannya. Selanjutnya, dilakukan analisis untuk menguji validitas dan reliabilitas soal hingga diperoleh butir-butir soal yang dinyatakan valid. Dengan melihat klasifikasi koefisien reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
0,00 ≤ r < 0,20	Sangat Rendah
0,20 ≤ r < 0,40	Rendah
0,40 ≤ r < 0,60	Sedang/Cukup
0,60 ≤ r < 0,80	Tinggi
0,80 ≤ r < 1,00	Sangat Tinggi

Penelitian ini menggunakan analisis data statistik untuk mengevaluasi efektivitas permainan tradisional dakon terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pada peserta didik kelas II SDN Karangtanjung. Data yang didapatkan melalui *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan uji normalitas guna mengetahui apakah data tersebut memiliki distribusi normal atau tidak. Apabila data menyatakan distribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* yang bertujuan untuk membandingkan dua kelompok data, yaitu data sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *Wilcoxon* sebagai alternatif non-parametrik untuk menguji perbedaan dua data kelompok. Setelah itu, untuk mengukur efektivitas pembelajaran, digunakan uji *N-Gain*, yang dilakukan untuk menghitung peningkatan pemahaman peserta didik dengan membandingkan skor awal *pretest* dan skor akhir *posttest*, sehingga diperoleh tingkat efektivitas intervensi pembelajaran yang diberikan. Berikut tabel kategori pembagian *N-Gain Score*.

Tabel 2. Kategori Pembagian *N-Gain Score*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score*

Presentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bulan Mei tahun 2025 penelitian ini dilakukan serta berlokasi di SDN Karangtanjung, yang berada di Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen karena bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh atau dampak suatu perlakuan tertentu terhadap objek yang diteliti. Perlakuan yang dimaksud dalam konteks ini adalah penggunaan permainan tradisional dakon sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SDN Karangtanjung yang sekaligus dijadikan sebagai populasi dan sampel, mengingat jumlah peserta didik yang terbatas sehingga memungkinkan untuk dilakukan pengamatan secara menyeluruh. Penelitian ini menerapkan desain *one group pretest-posttest*, yaitu suatu rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok saja tanpa adanya kelompok kontrol. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan diberikan (*pretest*) dan sesudah perlakuan diterapkan (*posttest*), dengan tujuan untuk melihat perubahan atau peningkatan yang terjadi akibat intervensi tersebut.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes uraian berjumlah 15 soal, yang dirancang untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Tes ini diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan. Setelah seluruh data dikumpulkan, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data untuk menilai efektivitas perlakuan yang telah diberikan terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum menganalisis data maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji validasi instrumen kepada ahli dan mendapatkan hasil yang dinyatakan valid. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba instrument tes pada kelas III SDN Karangtanjung pada tanggal 6 Mei 2025, instrument tes uji coba diberikan pada kelas III karena pada kelas II hanya terdapat satu kelas sehingga instrumen tes diberikan pada kelas III karena mereka memiliki kompetensi yang cukup untuk menyelesaikan tes tersebut. Untuk mengetahui kevalidan dari setiap butir soal peneliti menghitung dengan menggunakan *SPSS 25.0 for Windows*. Terdapat 3 butir soal yang tidak valid dan 18 soal dinyatakan valid. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas menggunakan *SPSS* dan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.775	21

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* adalah $0,775 > 0,60$, dapat disimpulkan bahwa butir soal yang diuji memiliki reliabilitas tinggi, sehingga layak digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan *pretest* pada peserta didik kelas II SDN Karangtanjung pada tanggal 7 Mei 2025 sebagai tahap awal untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian *treatment* pertama pada tanggal 8 Mei 2025 yang bertujuan untuk mengenalkan materi pembelajaran sesuai dengan rancangan penelitian. Kemudian pada tanggal 9 Mei 2025 peneliti melakukan *treatment* kedua yang dilanjutkan dengan pelaksanaan *posttest* sebagai pengetahuan peningkatan pemahaman peserta didik sesudah mendapatkan *treatment*. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan secara terstruktur untuk mendapatkan data yang valid serta cocok guna mendorong capaian penelitian.

Untuk memastikan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal, dilakukan uji normalitas terhadap hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* melalui bantuan perangkat lunak *SPSS 25 for Windows*. Uji ini dipilih karena sesuai untuk jumlah sampel di bawah 50. Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Berikut disajikan hasil uji normalitas:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.159	27	.079	.943	27	.146
<i>Posttest</i>	.138	27	.200	.927	27	.059

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji normalitas terhadap data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,146 dan 0,059. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah diketahui data berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang saling berkaitan. Uji yang digunakan adalah *Paired Sample Test*, karena data berasal dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah: H_0 menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional dakon terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan peserta didik kelas II SDN Karangtanjung, sedangkan H_a menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi jika $sig > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, jika $sig < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berikut disajikan hasil dari uji *Paired Sample Test*:

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest & Posttest</i>	27	.408	.035

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample Test

	Paired Samples Test							
	Paired Differences							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper				
<i>Pretest - Posttest</i>	-41.14815	8.14155	1.56684	-44.36884	-37.92746	-26.262	26	.000

Berdasarkan tabel 7 tentang hasil uji *paired sample test* menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, dengan demikian hasil uji *paired sample test* menyatakan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional dakon terhadap pemahaman konsep penjumlahan serta pengurangan peserta didik kelas II SDN Karangtanjung antara sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran berbasis permainan tradisional dakon.

Selanjutnya untuk menghitung efektivitas pembelajaran atau intervensi dengan melihat meningkatnya hasil belajar peserta didik sesudah pembelajaran jadi dilakukan Uji *N-Gain*. Peneliti telah melakukan uji *N-Gain* dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>NGain</i>	27	.57	.94	.7636	.11829
<i>Valid N (listwise)</i>	27				

Dilihat dari tabel 8 hasil pengujian *N-Gain* menyatakan rata-rata skor mencapai 0,7636 yang termasuk pada kategori tinggi.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menghadapi beberapa kendala yaitu, pada saat pelaksanaan perlakuan pertama, yaitu sebagian peserta didik masih belum familiar dengan permainan dakon dan belum memahami cara memainkannya. Hal ini menuntut peneliti untuk meluangkan waktu tambahan untuk memberikan penjelasan dan simulasi permainan terlebih dahulu, sehingga mengurangi alokasi waktu untuk pelaksanaan pembelajaran inti. Hal ini serupa dengan kendala yang dihadapi oleh peneliti sebelumnya yakni (Rahmasari dkk., 2023) dimana peserta didik juga kurang mengenal permainan tradisional dakon. Kedua kondisi ini menunjukkan pentingnya media yang sesuai dengan pengalaman peserta didik agar mereka lebih terlibat dalam pembelajaran.

Namun demikian, terdapat beberapa faktor pendukung yang sangat membantu kelancaran penelitian. Pihak sekolah memberikan keleluasaan kepada peneliti untuk menentukan waktu pelaksanaan setiap harinya, sehingga peneliti dapat menyesuaikan jadwal dengan kondisi di lapangan. Selain itu, antusias peserta didik terhadap metode pembelajaran baru juga menjadi aspek positif yang mendorong keberhasilan kegiatan. Peserta didik menunjukkan rasa senang dan tertarik terhadap pembelajaran berbasis permainan, sehingga mereka mudah diajak bekerja sama dan cepat memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan permainan dakon pada peserta didik kelas II, dapat dinyatakan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan yang baik dalam kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan fisik. Dari sisi afektif peserta didik menunjukkan sikap positif seperti kerja sama, kejujuran, dan sportivitas selama bermain. Sementara itu, dalam aspek psikomotorik, peserta didik terlihat terampil dalam memainkan dakon dengan koordinasi gerak yang tepat dan cekatan. Secara keseluruhan, permainan dakon memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berpikir, sikap sosial, dan keterampilan motorik peserta didik, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian untuk menganalisis keefektifan permainan tradisional dakon dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa permainan ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan permainan dakon tak hanya memperkuat pemahaman konsep peserta didik, tetapi juga menumbuhkan antusiasme, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta membentuk kemampuan interaksi sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, permainan tradisional dakon layak dijadikan sebagai strategi alternatif yang interaktif dan bermakna dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil analisis efektivitas melalui perhitungan *N-Gain* menerangkan rata-rata skor mencapai 0,7636, yang berada pada kategori tinggi. Temuan ini menyatakan bahwa penggunaan permainan dakon terhadap proses pembelajaran terbukti efektif sebagai pembantu peserta didik menguasai konsep dasar penjumlahan serta pengurangan. Oleh karena itu, fungsi permainan tradisional bukan sebagai hiburan semata saja, melainkan dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendidik. Pendekatan ini patut dipertimbangkan sebagai contoh alternatif untuk mengembangkan pencapaian belajar matematika di tingkat sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Ali, N. M., Pramasdyahsari, A. S., & Damayani, A. (2023). *Efektifitas Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Peserta didik Sekolah Dasar Negeri Pandeanlampir 01 Semarang*. 06(01), 7509–7516.
- Alvariani, N. P., & Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6(2), 43–51. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1133>
- Busyairi, A., Sutrio, S., Gunada, I. W., Harjono, A., Doyan, A., & Munandar, R. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Calon Guru Fisika melalui Pendekatan Multipel Representasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 502–508. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.229>
- Dyah Ayu Kinesti, R., Taqiya, N., Nurfiani, S., Vina Pionika, R., Praharsini, A., & Makrufah, L. (2021). Melestarikan Kesenian Tradisional Melalui Permainan Tradisional Dakon Untuk Meningkatkan Karakter

- Anak MI /SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 288–299.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Fauzi, A., Sawitri, D., & Syahrir, S. (2020). Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 142–148. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i1.1119>
- Febriyani, A., Hakim, A. R., & Nadun, N. (2022). Peran Disposisi Matematis terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 87–100. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1546>
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024* (Issue 021).
- M. Makbul. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. 6. *Matematika-BS-KLS-II.pdf.crdownload*. (n.d.).
- Matulesy, A., & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika peserta didik: literature review. 13(1), 165–178.
- Octaviani, W., & Suparni. (2021). Permainan Dakon Sebagai Media Pembelajaran Baris dan Deret (Dakon Baret). *Polynom: Journal in Mathematics Education*, 1(1), 53–60.
- Oktiani, M., & Fajar Nugroho, O. (2021). Penerapan Model Pembelajaran ICM Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*, 5(2), 43–53.
- Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika SD. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508–518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>
- Rosanti, A., Tahir, M., & Maulyda, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1490–1495. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.812>
- Rustamana, A., Wahyuningsih, P., Azka, M. F., & Wahyu, P. (2024). Penelitian Metode Kuantitatif. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 5(6), 1–10.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahapeserta didik: Analisis Butir Soal Tes. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>
- Saputra, J., Triyogo, A., & Frima, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5133–5141. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1563>
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>
- Silvia, A. L., Mufliva, R., Nurjannah, A., & Cahyaningsih, A. T. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika Pada Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar Dengan Menggunakan LKPD Berbantuan Media Kantong Perkalian Matematika. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 352. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.71822>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. 9, 2721–2731.
- Suciati. (2020). Pengembangan Modul Permainan Monopoli Dengan Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Daya Ingat Belajar Pada Peserta didik Di SMP Negeri 27 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 155–161.
- Wahid, A., & Samta, S. R. (2022). Permainan Tradisional Dakon Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Usia Dini. *Sentra Cendekia*, 3(2), 61.

<https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i2.2148>

- Wiwin winarti, wawan eka setiawan, nandang kusnandar. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Concept Attainment Terhadap Pemahaman Konsep Matematika peserta didik pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. *Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 2(1), 74-83.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689-1695.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1162?articlesBySameAuthorPage=2>
- Wulandari, J. R., & Pujiastuti, H. (2023). Permainan Tradisional Dakon Dalam Kecerdasan Matematika Pada Anak Usia Dini di SD Negeri Ambon. ... *Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat...*,2(1),6672.<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jor/article/view/36894%0Ahttps://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jor/article/download/36894/15335>