

**PENGEMBANGAN MEDIA DAKOTA PADA MATERI KPK KELAS IV
SD NEGERI 101772 TANJUNG SELAMAT**

Nanda Faradina¹, Sujarwo²

^{1,2}PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia
Alamat e-mail : ¹nandafaradina@umnaw.ac.id, ²sujarwo@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This development research aims to develop Dakota media on KPK material that is suitable for use in the learning process. This research is a type of research and development using the 4D development procedure developed by Thiagarajan. In this research, the researcher carried out the 4D development procedure only up to stage 3, namely define, because the focus of this research was only to develop Dakota media on KPK material that was suitable for use in the learning process. The instrument used to collect data is a questionnaire given to validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. Based on the validation results from the media expert validator, a score of 92 was obtained. From the material expert validation results, a score of 97 was obtained, and from the Teacher expert validation results, a score was obtained of 95. The average score obtained from the overall assessment of the three expert validators was 94.6 . Based on the assessment score criteria, it can be said that the Dakota media in the KPK material developed is very valid/very suitable for use in the learning process.

Keywords: Dakota Media, KPK Material, Learning Results

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media Dakota pada materi KPK yang layak digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan prosedur pengembangan 4D hanya sampai pada tahap 3, yaitu define, karena fokus dari penelitian ini hanya untuk mengembangkan media Dakota pada materi KPK yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media didapatkan skor sebesar 92. Dari hasil validasi ahli materi didapatkan nilai sebesar 97, dan dari hasil validasi ahli Guru didapatkan nilai sebesar 95. Rata-rata nilai yang didapatkan dari keseluruhan penilaian ketiga validator ahli, yaitu 94,6. Merunut kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa media Dakota pada materi KPK yang dikembangkan Sangat Valid/Sangat Layak untuk digunakan pada proses pembelajaran

Kata Kunci: Media Dakota, Materi KPK, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat dilakukan individu secara sadar yang telah terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran. Pendidikan berperan penting dalam pembangunan dan merupakan satu hal penting dalam menentukan maju mundurnya suatu bangsa, sehingga tidak salah jika pemerintah senantiasa meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan adalah salah satu jalan yang membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dan bakat yang dimiliki agar kelak dapat berguna bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran yang berkualitas menentukan kualitas peserta didik. Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah diperlukan peserta didik yang aktif untuk bisa berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan matematika. Dalam proses pembelajaran matematika dianggap sulit dan susah dipahami. Menurut Oktiana Dwi Putra Herawati, Rusdy Siroj, dan Djahir Basir dalam (Winda dkk 2019) menyatakan bahwa dalam mempelajari matematika siswa harus memahami konsep matematika, maka konsep matematika harus ditanamkan sejak dini yaitu sejak anak duduk dibangku sekolah dasar agar menjadi bekal untuk pendidikan selanjutnya.

Dalam proses belajar mengajar, perhatian siswa tentang materi yang diberikan guru akan sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar, perhatian siswa yang lebih intensif terhadap materi pelajaran yang diberikan guru akan menyebabkan transfer pengetahuan yang terjadi lebih mudah sehingga diharapkan proses belajar mengajar akan dapat berhasil.

Media adalah salah satu komponen yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan sistem

pengajaran yang sukses. Bahkan pengajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media dapat menjadikan siswa belajar sambil bermain. Menurut Rusby Zulkifli (Rahmat dkk 2021), media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Penggunaan media pembelajaran tergantung pada kematangan dan modernisasi alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Media pembelajaran tidak selalu mahal, banyak media yang murah dan efektif. Selain itu, guru juga merupakan salah satu sarana belajar yang hidup di kelas dan menentukan berhasil tidaknya belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media adalah matematika. Sebagian siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, dengan adanya fenomena ini perlu adanya tindakan seperti penggunaan media pembelajaran agar siswa tidak merasa takut dan kesulitan lagi dalam belajar matematika. Seperti yang diketahui bahwa matematika merupakan ilmu pasti yang bisa dikatakan menjadi induk ilmu dari segala ilmu pengetahuan (Fathani, 2009). Meskipun matematika merupakan ilmu yang sangat penting, namun seringkali dipahami dengan cara yang salah. Ilmu matematika sering sekedar dipahami sebagai rumus-rumus yang kebanyakan siswa kurang menyukai. Materi KPK merupakan bagian dari mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Materi yang terkait tentang kelipatan persekutuan terbesar dan

faktor persekutuan terbesar. Siswa SD di kelas IV masih mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tentang KPK, hal ini dikarenakan penyampaian konsep KPK oleh guru masih disajikan dalam bentuk pohon faktor dan tidak menggunakan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran tersebut. Dan hal ini merupakan salah faktor penyebab hasil belajar siswa tidak meningkat.

Dengan demikian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa-siswi mengerti dengan materi yang disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar Matematika adalah media Dakota. Media dakota merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media dakota akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan. Jadi, dengan media, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat belajar dengan alat yang lebih konkrit.

Penggunaan media dakota diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Proses kegiatan tersebut tidak hanya guru yang memberikan penjelasan melalui benda nyata tersebut tetapi peserta didikpun ikut serta dalam proses pembelajaran. Dengan media Dakota siswa akan lebih berperan aktif dan

mencoba sendiri sehingga tidak hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, dan media dakota ini dapat meningkatkan kreativitas siswa, selain itu dapat menimbulkan keceriaan saat mempraktikkan sebab seperti main Dakota. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan bermakna hingga mereka dapat mengingat ingat dalam jangka waktu yang panjang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau penelitian *R&D* (*Research & Development*) dengan model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate*)

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru di kelas IV SD dan dua validator ahli media dan materi (dua dosen Universitas Muslim Nusantara). Objek dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media Dakota yang dikembangkan Kelas IV.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen

Tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Oleh karena itu, instrumen dan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian. Instrumen pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (menurut SuharsimiArikunto dalam Rahmawati, 2017).

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk

mengumpulkan data seperti angket atau kuisioner Sugiono (2017). Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi, ahli media dan respon guru. Data kelayakan dari produk yang akan dikembangkan berupa respon terhadap media pembelajaran Dakota Matematika materi KPK di kelas IV SD . Angket tersebut nantinya digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan dan penyempurnaan produk.

Teknik Analisis Data

Analisis data ini diperoleh dari penilaian validator yang berasal dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah dengan memberi lembar validasi yang telah dirancang. Data proses pengembangan media Dakota berupa deskriptif kuantitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh beberapa ahli pada bidang media dan materi. Setelah itu data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Data yang sebelumnya telah divalidasi oleh para validator kemudian dianalisis dalam bentuk analisis presentase. Data yang telah di kumpulkan kemudian terlebih dahulu di ubah kedalam kuantitatif sesuai dengan bobot skor yang diperoleh, pengubahan tersebut menggunakan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2015):

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal

**Tabel 1 Kriteria Penilaian
Kemenarikan Produk**

Nilai	Kriteria
81 – 100%	Sangat Valid

60 – 80%	Valid
40 – 60%	Cukup Valid
20 – 40%	Kurang Valid
0 – 20%	Tidak Valid

(Sumber : Riduwan, 2010)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Validasi Respon Guru

Validasi pembelajaran oleh ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli pembelajaran dilihat dari empat aspek yaitu sumber belajar, media pembelajaran, materi pembelajaran dan media buku cerita bergambar. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru.

Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 95%. Persentase ini termasuk kriteria layak/ sangat valid untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas I materi kpk kelas iv sd negeri 101772 Tanjung Selamat.

Validasi Ahli Media

Validasi media oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilihat dari lima aspek yaitu fisik media, penggunaan media dakota, penggunaan teks, komponen penunjang media dan kualitas media dakota.

Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 9,2%. Persentase ini termasuk kriteria layak atau valid

untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD pada materi KPK.

Validasi Ahli Materi

Validasi materi oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan *print out* RPP yang disajikan dalam media buku cerita bergambar berupa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk dilihat dan dinilai apakah media sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP.

Penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 97%. Persentase ini termasuk kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi KPK.

Pembahasan

Penelitiandini telah menghasilkan Media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) pada Materi KPK di SD Negeri 101772 Tanjung Selamat dengan prosedur pengembangand ADDIE (Brunch, 2009) yaitu.

Tahap Analisis Tahap analisis merupakan tahap penulis menganalisis beberapa permasalahan, Analisis yang pertama yaitu Analisis kebutuhan untuk membantu peneliti menemukan produk media yang dikembangkan selanjutnya, analisis tersebut dilakukan di kelas IV SDN Gogodeso 01 dengan obeservasi terhadap guru kelas IV.Hasil danalisis tersebut digunakan untuk menentukan KI d(Kompetensi dInti), KD (Kompetensi Dasar) dan jumlah indikator materi pembelajaran.Tahap analisis yang kedua yaitu danalisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di SD Negeri 101772 Tanjung selama

proses pembelajaran berupa kesulitannya siswa dalam memahami materi.

Tahap desain Tahap desain yaitu menghasilkan rancangan media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) yang terdiri dari papan dakon yang terdiri dari 40 lubang disesuaikan lalu di tempelkan cup di papan media dan disusun semenarik mungkin, dan diberi mainan untuk memasukkan ke cup papan KPK tersebut.

Tahap Pengembangan Tahap Pengembangan yaitu peneliti membuat media pembelajaran berbantuan DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar). Media pembelajaran DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) menggunakan bentuk papan dakon yang dterdiri dari dua bagian kanan dan kiri masing masing diberi 20 cup kanan dan kiri stiker terkait materi. Kemudian dikasi mainan kecil untuk mengisi di cup papan dakota. Selain itu agar lebih mudah dibawa kemana-mana maka didesain juga penutup papan serta tali untuk menenteng. selanjutnya melakukan uji validasi angket untuk mengetahui kevalitan terhadap media.Validator terhadap media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) terdapat 2 ahli yaitu ahli materi dan ahli media.Berdasarkan penilaiannya dapat dilihat nilai persentase kevalitan dan secara keseluruhan yang disajikan dalam tabel yaitu.

Tabel 2 Hasil Kelayakan Angket Ahli No Aspek Penilaian Persentase kelayakan

No	Aspek Penilaian	Persentase Kelayakan	Kriteria
1	Respon Guru	95%	Valid
2	Ahli Media	97%	Sangat valid
3	Ahli Materi	92%	Valid

Berdasarkan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi, maka dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa media dakota materi KPK Matematika di kelas IV SD.

Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi maka media dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementaion-Evaluation*).

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran (respon guru) yang terbagi ke dalam 4 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 95%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi KPK.

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terbagi ke dalam 5 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk sangat kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi KPK.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terbagi ke dalam 5 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 97%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam

aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi KPK.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut mudlofir (2016:133) "Media pembelajaran harus hadir dalam setiap aktivitas pembelajaran, dengan ungkapan lain, tanpa media pembelajaran aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung".

Tahap Implementasi Tahap uji lapanga dini dilakukan untuk mengetahui penilaian keaktifan siswa dan kemampuan berhitung siswa



Gambar 1. Implementasi Dakota

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil pengembangan media Dakota dengan pengembangan media melalui tahapan pengembangan. Adapunn sebagai berikut: Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran (respon guru) yang

terbagi ke dalam 4 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru terhadap media didapatkan persentase sebesar 95%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi KPK. Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terbagi ke dalam 5 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi KPK. Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang terbagi ke dalam 5 aspek, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap telaah ahli media mendapatkan persentase sebesar 97%. Persentase ini termasuk sangat layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi KPK.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjani, K. (2022). The Pemanfaatan Papan Multifungsi (Musi) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Fpb Dan Kpk Di Desa Cokroyasan. *Kreasi: Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 86–95. <https://doi.org/10.58218/Kreasi.V2i1.79>
- Andiyani, L., Mahpudin, & Cahyaningsih, U. (2019). Penggunaan Media Dakota Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0,"* 218–223.
- Ardhia, W. P., Prasetiyawati, D., & Baedowi, S. (2019). Pengaruh Media Dakota Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Materi Kpk Fpb Kelas Iv. *Jurnal Sinektik*, 2, 150–157.
- Ayda, E. (2017). Pengembangan Media Permainan Dakon Pada Pembelajaran Matematika SMP Materi Bilangan Bulat. *Seminar.Uny.Ac.Id*, 279–284. [Http://Seminar.Uny.Ac.Id/Semnasmatematika/Sites/Seminar.Uny.Ac.Id.Semnasmatematika/Files/Full/M-42.Pdf](http://Seminar.Uny.Ac.Id/Semnasmatematika/Sites/Seminar.Uny.Ac.Id.Semnasmatematika/Files/Full/M-42.Pdf)
- Dewi, F. P. (2021). *Pengembangan Media Papan Catur Materi Kpk Dan Fpb Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Diajukan* (Issue February).
- Dwi Ariyanti, M. R., . R., & Asri Untari, M. F. (2019). Keefektifan Model Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Materi Fpb Dan Kpk. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 2(1), 73–82. <https://doi.org/10.23887/Jlls.V2i1.17323>
- Juwita, A. F. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 84 Kota Bengkulu Skripsi*. 21(1), 1–9. [Http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/jkm/article/view/2203](http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/jkm/article/view/2203)
- Ningsih Fitria. (2021). Pengembangan Media Papan Dakonmatika Pada Materi Kpk Kpk Dan Fpb Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 31 Dompu. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Nursafitri, D., Fatmawati, R. A., & Asmah, S. N. (2022). Pengembangan Dakota (Dakon

- Matematika) Sebagai Media Pembelajaran Kpk Dan Fpb Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2719–2725.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3968>
- Putra, G. Y. M. A. (2021). *Pengembangan Lkpd Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Berbasis Daring Di Kelas V Sd*.
- Ratih Tri Anjani, Dyah Pravitasari, R. S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakota Terhadap Hasil Belajar*. 1(2), 108–116.
- Rauf, R., Manahung, M. R., & Saleh, Y. R. (2021). Pengaruh Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika FPB Dan KPK. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 2(2), 139–151.
<https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.165>
- Sd, D. I., & Wirosaban, N. (N.D.). *Melalui Media Berbasis Dolanan Anak*. 7–10.
- Sulkhana, S. I. (2022). Pengembangan Media DAKOTAR (Dakon Matematika Pintar) Materi Satuan Panjang Dan Satuan Berat Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Berhitung *Patria Educational Journal (PEJ)*, 43–51.
<http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/376>
<http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/download/376/351>
- Wahyuni, A. (2020). Pemanfaatan Dakota Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi FPB Dan KPK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–76.
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/jpm>
- Wibowo, D. C., Handayani, A. F., Setiawan, B., Dores, J., Persada, S., & Sintang, K. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Dakon Matematika (Dakota) Materi Dengan Model Pembelajaran Langsung , Guru Menjelaskan Materi Hanya Pembelajaran Sedangkan Siswa Bersifat Pasif Dan Hanya Menerima Informasi Yang Selain Berdasarkan Nilai . 2*, 176–185.