

Permainan Dakonmatika Sebagai Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Bagi Siswa Sekolah Dasar

Yulia Linguistika dan Iksan Febriyana

Jurusan Pendidikan Matematika

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Matematika merupakan bidang studi yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Akan tetapi, fakta menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam pelajaran ini karena alasan abstrak. Salah satu solusinya adalah penggunaan media pembelajaran, dalam hal ini peneliti menggunakan media Dakonmatika sebagai media pembelajaran matematika topik FPB dan KPK untuk siswa SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dengan menggunakan permainan Dakonmatika dan untuk menguji kualitas Dakonmatika untuk pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil).

Metode dalam penelitian ini dimulai dengan pembuatan Dakonmatika kemudian dilakukan penilaian media dengan menggunakan angket kepada *peer reviewer* dan *reviewer*. Aspek kriteria kualitas permainan Dakonmatika meliputi beberapa indikator, diantaranya kebenaran konsep, keluasan dan kedalaman konsep, dan keterlaksanaan.

Hasil penelitian Dakonmatika untuk pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) pada aspek A (Kebenaran konsep) mendapatkan penilaian sangat baik oleh *peer reviewer* dan mendapatkan penilaian baik oleh *reviewer*. Pada aspek B (Keluasan dan Kedalaman konsep) mendapatkan penilaian baik oleh *peer reviewer* dan mendapatkan penilaian cukup oleh *reviewer*. Pada aspek C (Keterlaksanaan) mendapatkan penilaian sangat baik oleh *peer reviewer* dan mendapatkan penilaian sangat baik oleh *reviewer*.

Kata kunci : **Dakonmatika, FPB, KPK**

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan. Tetapi fakta mengatakan bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia sampai sekarang belum meningkat secara signifikan. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika kedalam situasi kehidupan real. beberapa siswa menganggap pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit dibanding dengan pelajaran-pelajaran lain. Hal inilah yang mengakibatkan pelajaran matematika menjadi pelajaran yang membosankan dan paling tidak disukai oleh siswa.

Agar matematika banyak disukai, maka perlu memberikan pembelajaran yang menarik sejak dini. Namun, pembelajaran matematika di dalam kelas khususnya SD masih banyak menggunakan metode ceramah yang sifatnya teoritis sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman konsepnya. Padahal taraf berfikir anak usia SD masih kongkrit operasional. Artinya untuk memahami suatu konsep, siswa masih harus diberikan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata yang dapat diterima akal mereka.

Berdasarkan hal-hal tersebut diatas maka perlu dicari satu solusi alternatif metode mengajar yang efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika di kelas. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan Dakonmatika dalam pembelajaran FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil). Dakonmatika adalah suatu inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika. Dakonmatika menggabungkan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika. Sehingga diharapkan selain mampu menjadi media pembelajaran matematika yang menyenangkan dakonmatika juga mampu melestarikan salah satu permainan tradisional yaitu dakon.

Sebagai suatu media pembelajaran yang baru, tentu belum diketahui efektivitas Dakonmatika. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas mengenai permainan Dakonmatika beserta efektivitas penggunaan dakonmatika sebagai media pembelajaran KPK dan FPB bagi siswa SD kelas IV.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang muncul dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimakah metode pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dengan menggunakan permainan Dakonmatika?
- b. Bagaimana kualitas Dakonmatika sebagai media pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) bagi siswa Sekolah Dasar?

3. Tujuan

- a. Mengetahui metode pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dengan menggunakan permainan Dakonmatika.
- b. Menguji kualitas Dakonmatika sebagai media pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) bagi siswa Sekolah Dasar.

4. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti
 - 1) Dapat mengetahui manfaat dari pembelajaran FPB dan KPK dengan menggunakan metode Dakonmatika.
 - 2) Dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang didapat untuk dikembangkan lebih lanjut.
 - 3) Mengetahui efektivitas metode permainan Dakonmatika untuk pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil).
- b. Bagi masyarakat
 - 1) Melestarikan permainan tradisional yang sarat akan nilai-nilai positif.
 - 2) Memberikan alternatif metode pembelajaran matematika yang menyenangkan untuk peserta didik.
 - 3) Memberikan alternatif games edukatif bagi anak-anak.
 - 4) Bagi guru dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi FPB dan KPK
 - 5) Bagi siswa dapat memudahkan dalam memahami materi FPB dan KPK
 - 6) Bagi sekolah dapat memberikan sumbangan dalam peningkatan hasil belajar matematika

B. METODE PENELITIAN**1. Alat dan Bahan**

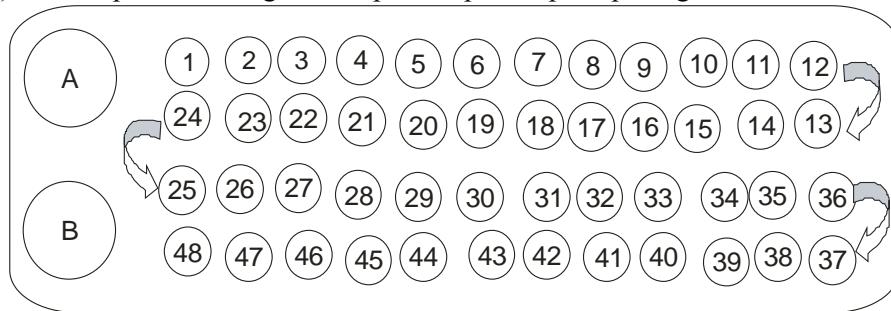
- a. Alat yang digunakan
 - 1) Gunting
 - 2) Penggaris
 - 3) Spidol
 - 4) Lem
 - 5) Doubletape
- b. Bahan yang Digunakan
 - 1) Bola Plastik Kecil
 - 2) Tali Plastik
 - 3) Papan triplek
 - 4) Styrofoam
 - 5) Cat asturo
 - 6) Kertas Stiker

7) Kertas Angket

2. Prosedur Penelitian

a. Proses Pembuatan Dakonmatika

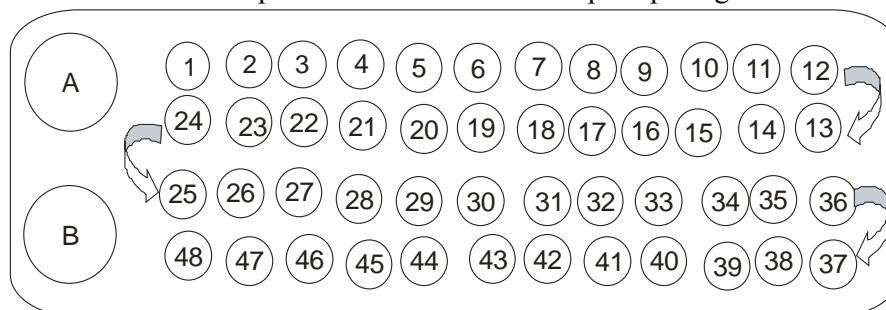
- 1) Menyiapkan alat dan bahan.
- 2) Membelah bola plastik menjadi dua bagian. Kemudian bagian dalam diberi stiker bertuliskan nomor dari 1 sampai 48 dan huruf A & B.
- 3) Melubangi triplek sesuai kebutuhan.
- 4) Menempelkan setengah bola pada triplek seperti pada gambar berikut :



- 5) Media pembelajaran Dakonmatika telah siap digunakan.

b. Penentuan Aturan Permainan Dakonmatika untuk Pembelajaran Matematika tentang FPB dan KPK.

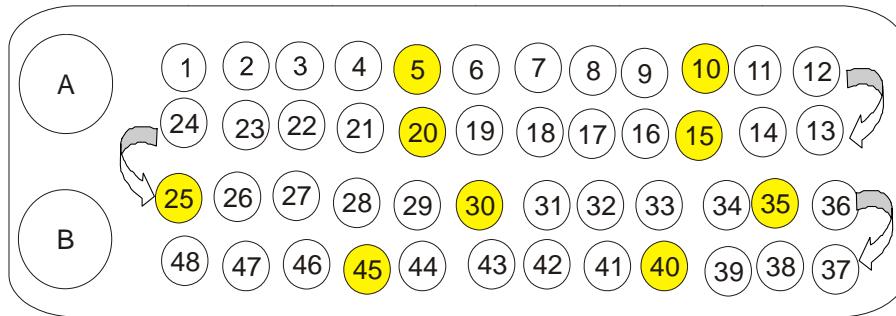
Telah tersedia media permainan Dakonmatika seperti pada gambar berikut :



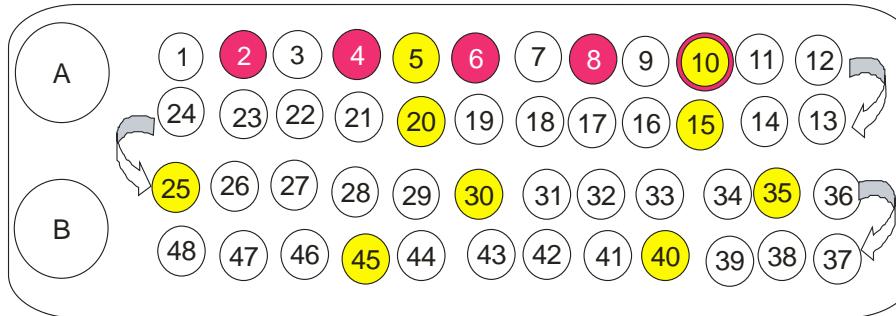
Petunjuk kerja :

1) Untuk mencari KPK

- a) Permainan ini dilakukan oleh dua orang
- b) Setiap orang memegang satu angka (misal mencari KPK dari 5 dan 2 maka orang pertama fokus pada angka 5 dan orang selanjutnya fokus pada angka 2)
- c) Orang pertama yang memegang angka 5 maka dia akan menjalankan biji dakon dakon(mengisi lobang lobang dakon) pada kelipatan lima



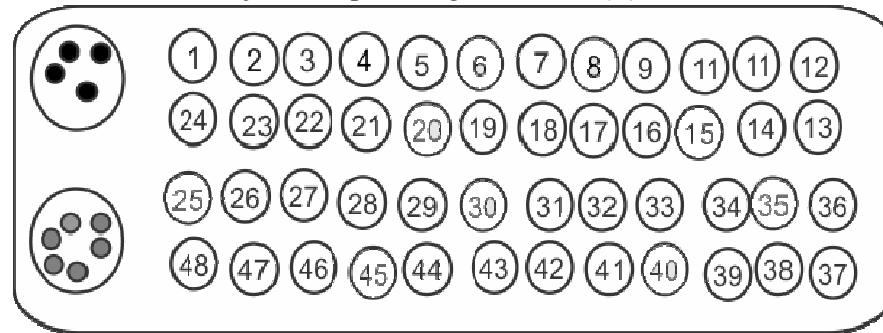
- d) Setelah orang pertama selesai maka orang ke dua melanjutkan permainan dengan memasukkan biji dakon pada lobang kelipatan dua dan berhenti setelah biji dakon orang pertama dan biji dakon orang kedua berada pada satu lobang (lobang 10)



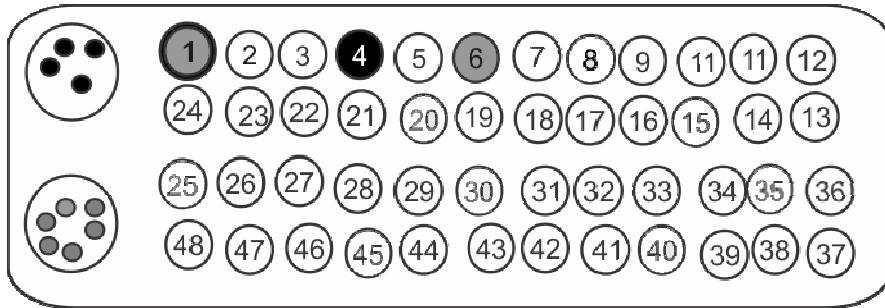
- e) Biji pemain pertama dan pemain kedua berada pada lobang kesepuluh maka 10 merupakan KPK dari 5 dan 2
f) Permainan diulang dengan soal yang berbeda.

2) Untuk menentukan FPB

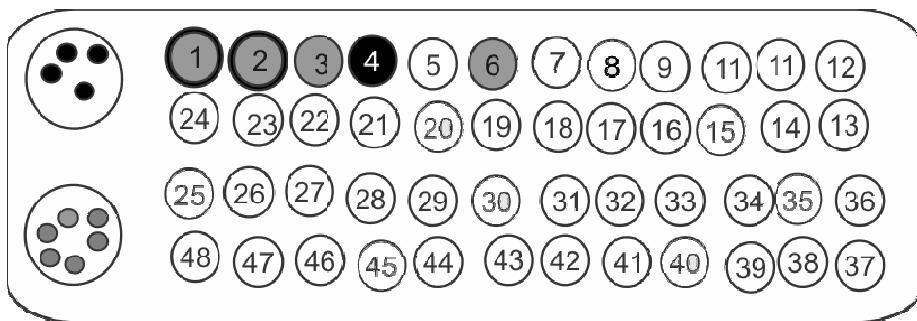
- a) Misal mencari FPB dari 6 dan 4
b) Maka orang pertama menaruh 6 biji dakon dalam lingkaran besar(A) dan orang kedua menaruh 4 biji dakon pada lingkaran besar(B)



- c) Orang pertama memperhatikan biji-biji pada lingkaran A dan orang kedua memperhatikan biji-biji pada lingkaran B
d) Orang pertama meletakkan biji pada bilangan yang merupakan faktor pengali dari 6. Orang kedua meletakkan biji pada bilangan yang merupakan faktor pengali dari 4.



- e) Bilangan terbesar dimana terdapat 2 biji dengan warna berbeda merupakan faktor persekutuan terbesar dari kedua bilangan tersebut. Jadi 2 merupakan FPB dari 6 dan 4.



- f) Permainan diulang dengan soal yang berbeda

c. Penentuan Kualitas Permainan Dakonmatika untuk Media Pembelajaran FPB dan KPK

Melakukan penilaian untuk uji kualitas Permainan Dakonmatika dengan menyertakan instrumen kepada reviewer dan peer reviewer mengenai kualitas produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran FPB dan KPK dengan Permainan DakonMatika.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar check list. Penilaian kualitas Permainan DakonMatika meliputi tiga aspek kriteria. Aspek kriteria kualitas Permainan DakonMatika meliputi beberapa indikator, diantaranya kebenaran konsep, keluasan dan kedalaman konsep, dan keterlaksanaan.

Aspek kriteria kualitas Permainan DakonMatika sebagai bahan ajar siswa SD kelas IV meliputi beberapa indikator, diantaranya :

Aspek A. Kebenaran Konsep

Kebenaran Konsep meliputi :Tidak ada aspek yang menyimpang, Kelogisan dan sistematika uraian, dan Kesesuaian materi dengan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) Standar Isi 2006

Aspek B. Keluasan Dan Kedalaman Konsep

Keluasan Dan Kedalaman Konsep meliputi :Pengembangan konsep, Penggunaan informasi yang baru, Keseimbangan proporsi materi yang esensial, dan Daya ukur soal latihan terhadap keberhasilan siswa

Aspek C. Keterlaksanaan

Keterlaksanaan meliputi : Kesesuaian dengan kompetensi dasar, Penggunaan pendekatan keterampilan proses, Kesesuaian jenis kegiatan yang digunakan, Kejelasan deskripsi langkah-langkah belajar siswa, Membantu efektivitas belajar, Kesesuaian bobot evaluasi, dan Penyajian materi secara menarik

Instrumen ini merupakan hasil adaptasi dari kriteria penilaian paket belajar oleh Haryadi (2006) dengan pengembangan lebih lanjut oleh penulis. Validasi instrumen dilakukan secara logis karena telah valid. Instrumen diberikan kepada sejumlah penilai (*reviewer*) yang terdiri dari dosen dan mahasiswa.

Data yang diperoleh yang berupa angket yang telah diisi oleh para reviewer dimuat dalam bentuk tabel skor nilai dan uraian saran. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis data deskriptif.

3. Analisis Data Penelitian

Dari data yang didapatkan dari angket, menggunakan analisis data deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Pengubahan dari *reviewer* dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada **Tabel 1**:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
TB (Tidak Baik)	1
K (kurang)	2
C (cukup)	3
B (baik)	4

- Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{n}$$

\bar{x} = Skor rata-rata
 n = Jumlah penilai
 Σx = Jumlah skor

- Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif sesuai dengan criteria kategori penilaian yang dijabarkan dalam **Tabel 2** (Anas Sujiono, 1987:161).

Tabel 2. Kriteria Kategori Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor (i)	Kategori
1	$X > M_i + 1,5 SD_i$	Sangat tinggi
2	$M_i + 0,5 SD_i < X \leq M_i + 1,5 SD_i$	Tinggi
3	$M_i - 0,5 SD_i < X \leq M_i + 0,5 SD_i$	Cukup
4	$M_i - 1,5 SD_i < X \leq M_i - 0,5 SD_i$	Rendah
5	$X \leq M_i - 1,5 SD_i$	Sangat rendah

Dengan keterangan :

M_i : Mean ideal

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

SD_i = Standar Deviasi ideal

$$SD_i = \sqrt{\frac{1}{n} \sum (x_i - M_i)^2}$$

Skor tertinggi ideal = \sum butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = \sum butir kriteria x skor terendah

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan pembuatan media pembelajaran dakonmatika sebagai media pembelajaran matematika topik FPB dan KPK. Dakonmatika dibuat dengan menggunakan bahan papan kayu, triplek, styrofoam, bola, dan cat asturo. Sebagai pengganti biji dakon, peneliti menggunakan manik-manik.

Setelah dakonmatika selesai dibuat, dilakukan penilaian kualitas metode pembelajaran matematika topik FPB dan KPK dengan permainan dakonmatika. Penilaian dilakukan dengan menyertakan instrumen kepada reviewer dan peer reviewer mengenai kualitas produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran FPB dan KPK dengan Permainan Dakonmatika.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar check list. Penilaian kualitas Permainan DakonMatika meliputi tiga aspek kriteria. Aspek kriteria kualitas Permainan DakonMatika meliputi beberapa indikator, diantaranya kebenaran konsep, keluasan dan kedalaman konsep, dan keterlaksanaan.

Untuk aspek A, yaitu Kebenaran konsep, diperoleh tabel konversi kuantitatif-kualitatif sebagai berikut.

No	Rentang Skor(i)	Kategori
1.	$13 < \bar{x}$	Sangat Baik (SB)
2.	$11 < \bar{x} \leq 13$	Baik (B)

3.	$9 < \bar{x} \leq 11$	Cukup(C)
4.	$7 < \bar{x} \leq 9$	Kurang (K)
5.	$\bar{x} \leq 7$	Sangat Kurang (SK)

Dari 20 orang peer reviewer, permainan Dakonmatika mendapatkan rata-rata penilaian 14,25 pada aspek A. Sehingga penilaian untuk aspek A pada permainan dakonmatika termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian reviewer memiliki rata-rata 13, sehingga termasuk kategori baik.

Untuk aspek B yaitu keluasan dan kedalaman konsep, diperoleh tabel konversi kuantitatif-kualitatif sebagai berikut.

No	Rentang Skor(i)	Kategori
1.	$22,5 < \bar{x}$	Sangat Baik (SB)
2.	$19,5 < \bar{x} \leq 22,5$	Baik (B)
3.	$16,5 < \bar{x} \leq 19,5$	Cukup(C)
4.	$13,5 < \bar{x} \leq 16,5$	Kurang (K)
5.	$\bar{x} \leq 13,5$	Sangat Kurang (SK)

Dari 20 orang peer reviewer, permainan Dakonmatika mendapatkan rata-rata penilaian 21,1 pada aspek B. Sehingga penilaian untuk aspek B pada permainan dakonmatika termasuk dalam kategori baik. Penilaian oleh reviewer memiliki rata-rata 18,5, sehingga termasuk dalam kategori cukup.

Untuk aspek C yaitu keterlaksanaan, diperoleh tabel konversi kuantitatif-kualitatif sebagai berikut.

No	Rentang Skor(i)	Kategori
1.	$22,75 < \bar{x}$	Sangat Baik (SB)
2.	$19,28 < \bar{x} \leq 22,75$	Baik (B)
3.	$15,78 < \bar{x} \leq 19,28$	Cukup(C)
4.	$12,25 < \bar{x} \leq 15,78$	Kurang (K)
5.	$\bar{x} \leq 12,25$	Sangat Kurang (SK)

Dari 20 orang peer reviewer, permainan Dakonmatika mendapatkan rata-rata penilaian 25,3 pada aspek C. Sehingga penilaian untuk aspek C pada permainan dakonmatika termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian oleh reviewer memiliki rata-rata 23,5, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik.

2. Pembahasan

Penelitian “Permainan Dakonmatika sebagai Media Pembelajaran Matematika Topik Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) bagi Siswa Sekolah Dasar” ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran

matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) dengan menggunakan permainan Dakonmatika dan menguji kualitas Dakonmatika sebagai media pembelajaran matematika topik FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil).

Penelitian ini dimulai dengan pembuatan dakonmatika dengan alat antara lain Gunting, penggaris, spidol, double tape, dan lem. Dan bahan yang digunakan yaitu bola Plastik Kecil, Papan triplek, kayu, kertas Stiker, styrofoam, dan cat asturo.

Pembuatan dimulai dengan memotong triplek menjadi ukuran 40cmx40cm sebanyak 2 buah kemudian diberi bantalan kayu dan diberi engsel sehingga menyerupai papan catur. Setelah itu bola plastik dibelah menjadi dua, lubangi styrofoam dengan ukuran setengah bola tadi. Lalu menempelkan styrofoam ke papan triplek, dan menempelkan setengah bola plastik pada styrofoam dengan lem atau doubletape. Lalu dicat sesuai selera. Maka jadilah media pembelajaran dakonmatika.

Aturan permainan untuk mencari KPK dua buah bilangan. Permainan dilakukan oleh dua orang. Setiap orang memegang satu angka (misal mencari KPK dari 5 dan 2 maka orang pertama fokus pada angka 5 dan orang selanjutnya fokus pada angka 2. Orang pertama yang memegang angka 5 maka dia akan menjalankan biji dakon dakon(mengisi lobang lobang dakon) pada kelipatan lima. Setelah orang pertama selesai maka orang ke dua melanjutkan permainan dengan memasukkan biji dakon pada lobang kelipatan dua dan berhenti setelah biji dakon orang pertama dan biji dakon orang kedua berada pada satu lobang (lobang 10). Biji pemain pertama dan pemain kedua berada pada lobang kesepuluh maka 10 merupakan KPK dari 5 dan 2. Permainan diulang dengan soal yang berbeda.

Dan aturan permainan untuk mencari FPB dua buah bilangan. Misal mencari FPB dari 6 dan 4. Maka orang pertama menaruh 6 biji dakon dalam lingkaran besar(A) dan orang kedua menaruh 4 biji dakon pada lingkaran besar(B). Orang pertama memperhatikan biji-biji pada lingkaran A dan orang kedua memperhatikan biji-biji pada lingkaran B. Orang pertama meletakkan biji pada bilangan yang merupakan faktor pengali dari 6. Orang kedua meletakkan biji pada bilangan yang merupakan faktor pengali dari 4. Bilangan terbesar dimana terdapat 2 biji dengan warna berbeda merupakan faktor persekutuan terbesar dari kedua bilangan tersebut. Jadi 2 merupakan FPB dari 6 dan 4. Permainan diulang dengan soal yang berbeda.

Selanjutnya dilakukan Penentuan Efektivitas Permainan Dakonmatika untuk Media Pembelajaran FPB dan KPK dengan Uji Kualitas Metode Pembelajaran Matematika Topik FPB dan KPK dengan Permainan Dakonmatika. Penilaiannya dilakukan penilaian untuk uji kualitas Permainan Dakonmatika dengan menyertakan instrumen kepada reviewer dan peer reviewer mengenai kualitas produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran FPB dan KPK dengan Permainan DakonMatika. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar check list.

Data yang diperoleh yang berupa angket yang telah diisi oleh para reviewer dimuat dalam bentuk tabel skor nilai. Kemudian data dianalisis menggunakan analisis data deskriptif. Yakni dengan mengubah dari reviewer dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif. Lalu menghitung skor rata-rata dari setiap aspek yang dinilai. Dan mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif.

Penilaian kualitas Permainan DakonMatika meliputi tiga aspek kriteria. Aspek kriteria kualitas Permainan DakonMatika meliputi beberapa indikator, diantaranya kebenaran konsep, keluasan dan kedalaman konsep, dan keterlaksanaan.

Aspek kriteria kualitas Permainan DakonMatika sebagai bahan ajar siswa SD kelas IV meliputi beberapa indikator. Untuk aspek A yaitu Kebenaran Konsep, meliputi : Tidak ada aspek yang menyimpang, bersifat universal/dapat diterima oleh semua siswa, Kelogisan dan sistematika aturan permainan, dan Kesesuaian materi dengan kurikulum.

Untuk aspek A, diperoleh tabel konversi kuantitatif-kualitatif sebagai berikut.

No	Rentang Skor(i)	Kategori
1.	$13 < \bar{x}$	Sangat Baik (SB)
2.	$11 < \bar{x} \leq 13$	Baik (B)
3.	$9 < \bar{x} \leq 11$	Cukup(C)
4.	$7 < \bar{x} \leq 9$	Kurang (K)
5.	$\bar{x} \leq 7$	Sangat Kurang (SK)

Dari 20 orang peer reviewer, permainan Dakonmatika mendapatkan rata-rata penilaian 14,25 pada aspek A. Sehingga penilaian untuk aspek A pada permainan dakonmatika termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian reviewer memiliki rata-rata 13, sehingga termasuk kategori baik.

Untuk Aspek B Keluasan Dan Kedalaman Konsep, meliputi: Pengembangan konsep, Penggunaan informasi yang baru, Keseimbangan proporsi materi yang esensial,

Memberikan pengalaman dan pandangan baru tentang pembelajaran matematika, dan Membuat konsep matematika menjadi lebih realistik (dapat dibayangkan oleh siswa).

Untuk aspek B, diperoleh tabel konversi kuantitatif-kualitatif sebagai berikut.

No	Rentang Skor(i)	Kategori
1.	$22,5 < \bar{x}$	Sangat Baik (SB)
2.	$19,5 < \bar{x} \leq 22,5$	Baik (B)
3.	$16,5 < \bar{x} \leq 19,5$	Cukup(C)
4.	$13,5 < \bar{x} \leq 16,5$	Kurang (K)
5.	$\bar{x} \leq 13,5$	Sangat Kurang (SK)

Dari 20 orang peer reviewer, permainan Dakonmatika mendapatkan rata-rata penilaian 21,1 pada aspek B. Sehingga penilaian untuk aspek B pada permainan dakonmatika termasuk dalam kategori baik. Penilaian oleh reviewer memiliki rata-rata 18,5, sehingga termasuk dalam kategori cukup.

Aspek C. Keterlaksanaan, meliputi : Penggunaan pendekatan keterampilan proses, Kesesuaian jenis media yang digunakan, Kejelasan deskripsi langkah-langkah belajar siswa, Membantu efektivitas belajar, Penyajian materi secara menarik dengan menggunakan media, Penggunaan alat permainan tradisional untuk pembelajaran matematika, dan melestarikan permainan tradisional.

Untuk aspek C, diperoleh tabel konversi kuantitatif-kualitatif sebagai berikut.

No	Rentang Skor(i)	Kategori
1.	$22,75 < \bar{x}$	Sangat Baik (SB)
2.	$19,28 < \bar{x} \leq 22,75$	Baik (B)
3.	$15,78 < \bar{x} \leq 19,28$	Cukup(C)
4.	$12,25 < \bar{x} \leq 15,78$	Kurang (K)
5.	$\bar{x} \leq 12,25$	Sangat Kurang (SK)

Dari 20 orang peer reviewer, permainan Dakonmatika mendapatkan rata-rata penilaian 25,3 pada aspek C. Sehingga penilaian untuk aspek C pada permainan dakonmatika termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian oleh reviewer memiliki rata-rata 23,5, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik.

D. PENUTUP

1. Simpulan

- Metode pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan Dakonmatika dapat digunakan sebagai media pembelajaran topik *FPB (Faktor Persekutuan Terbesar)* dan *KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil)* dengan penguasaan faktor bilangan dan kelipatan bilangan.

- b) Metode Dakonmatika untuk pembelajaran matematika topik *FPB (Faktor Persekutuan Terbesar) dan KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil)* pada aspek A (Kebenaran konsep) mendapatkan penilaian sangat baik oleh peer reviewer dan mendapatkan penilaian baik oleh reviewer. Pada aspek B (Keluasan dan Kedalaman konsep) mendapatkan penilaian baik oleh peer reviewer dan mendapatkan penilaian cukup oleh reviewer. Pada aspek C (Keterlaksanaan) mendapatkan penilaian sangat baik oleh peer reviewer dan mendapatkan penilaian sangat baik oleh reviewer.

2. Saran

- a) Pembuatan media dakonmatika yang lebih artistik.
- b) Materi pembelajaran matematika yang lebih beragam dengan menggunakan media dakonmatika.
- c) Melakukan uji atau tes untuk mengukur keberhasilan siswa dalam rangka efektivitas penggunaan dakonmatika.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2010. *FPB dan KPK*. Diakses dari <http://rangkuman-pelajaran.blogspot.com> pada 25 Mei 2011 pukul 20.30WIB.
- _____. 2009. *Pembelajaran Matematika Sekolah*. Dikses dari <http://syarifartikel.blogspot.com/2009/07/pembelajaran-matematika-sekolah-1.html> pada 16 Mei 2011 pukul 21.00WIB.
- Budiono, 2010. *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika FPB dan KPK Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Pada Siswa Kelas IV SDN Kayukebek III Kecamatan Tutur Kabupaten Pasuruan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan KSDP Universitas Malang diakses dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/5975> pada 25 Mei 2011 pukul 15.00WIB
- FX Rizal Hartanto 2010. *Dakon*. Diakses dari <http://ksupointer.com/dakon> pada 25 Mei 2011 pukul 22.00WIB
- Moh. Hadi Amrillah. 2010. *Penerapan Paket Modul dan CD Film Pembangun Motivasi dalam Pembelajaran di Kelas, Sebagai Media untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA*. PKM-P 2010
- Nur Hera Utami. 2010. *CD Interaktif Gembira Loka sebagai Alternatif Bahan Ajar Siswa SMP Kelas VII Semester II dengan Topik Kolam dan Kandang Burung pada Mata Pelajaran IPA Terpadu*. PKM-P 2009.

DOKUMENTASI