

PENGGUNAAN MEDIA DAMAS UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 1 SD NEGERI SEN ASEN 1

Ardiyansah Yuliniar Firdaus

UPTD SDN Sen Asen 1, Jl. Raya Konang-Bungkak, Bangkalan, egaroyan23@gmailcom

Abstrak. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart yang bertujuan untuk meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media damas dalam pelajaran Matematika. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media damas dapat meningkatkan: 1) karakter siswa yang ditandai oleh peningkatan pada siklus I dengan persentase 64,2% (kriteria baik) meningkat menjadi 82,5% (kriteria sangat baik) pada siklus II; 2) hasil belajar siswa yang ditandai oleh peningkatan secara klasikal pada siklus I dengan persentase 65% (13 siswa) meningkat menjadi 95% (19 siswa) pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media damas dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: damas, karakter, hasil belajar

USE OF DAMAS MEDIA TO IMPROVE CHARACTER AND LEARNING OUTCOMES OF FIRST GRADE STUDENTS OF SD NEGERI SEN ASEN 1

Abstract. This study uses a classroom action research design model Kemmis and Taggart which aims to improve the character and student learning outcomes through the use of media damas in Mathematics. The subjects of this study were the first grade students of Elementary School State 1 Sen Asen. Data collection techniques were carried out through observation and tests which were then analyzed descriptively quantitative. The results showed that the media of damas can improve: 1) the character of students marked by an increase in cycle I with a percentage of 64.2% (good criteria) increased to 82.5% (very good criteria) in the second cycle; 2) student learning outcomes are characterized by a classical increase in cycle I with a percentage of 65% (13 students) increasing to 95% (19 students) in cycle II. So it can be concluded that use of damas media can improve the character and student learning outcomes.

Keyword. damas, character, learning outcomes

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1 masih terlihat bersikap manja, suka bermain dan bergembira. Selain itu siswa juga suka berkelompok dengan temannya, terutama yang berdekatan dengan rumahnya. Rata-rata jika ditanya, siswa menjawab dengan sederhana dan disertai dengan peragaan tubuhnya. Pada umumnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini terbukti jika bertanya pada guru tentang sesuatu, mereka akan bertanya terus sampai jelas dan puas dengan jawaban guru. Bahkan siswa akan bertanya kembali.

Hal ini wajar, karena siswa masih tergolong anak-anak, yang suka bermain. Kesenangan dalam bermain dapat menghambat tujuan keberhasilan pembelajaran, tentunya hal ini menjadi tantangan bagi guru agar siswa tetap bisa bermain sambil belajar. Untuk itulah seorang guru harus bisa memasuki dunia bermain siswa untuk membawa siswa kepada dunia pembelajaran.

Kendalanya adalah sulit untuk membawa siswa berkonsentrasi pada pelajaran. Akibatnya adalah hasil pelajaran kurang maksimal. Siswa tidak bisa berpikir dan bertindak kreatif, kritis, bekerja secara kolaboratif, sehingga mereka juga kurang bisa mengkomunikasikan baik secara lisan maupun tulisan. Terutama pada operasi penjumlahan, nilai tempat, menuliskan lambang bilangan, dan juga mengkomunikasikan dengan bahasa lisan maupun dengan cara membacakannya.

Untuk itu diperlukan sebuah media yang bisa mengkonsentrasikan pikiran siswa sehingga lebih bertanggungjawab dan disiplin. Media tersebut juga harus menuju pada keberhasilan pembelajaran Matematika sesuai dengan kurikulum 2013. Sehingga kendala hasil belajar seperti yang telah diutarakan di atas dapat teratasi. Selain itu media harus bisa membawa siswa untuk belajar bekerjasama, dimana siswa dapat berlatih, memiliki rasa tanggungjawab dapat menginformasikan hasil belajarnya berupa tulisan yang kemudian dapat diucapkan. Artinya media ini menunjang pada keberhasilan pada muatan pelajaran Matematika secara simultan. Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu diciptakan media pembelajaran yang penulis beri nama "Damas".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan media damas meningkatkan karakter siswa kelas 1 SD Negeri Sen Asen 1?
2. Apakah penggunaan media damas meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Sen Asen 1?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan karakter siswa kelas 1 SD Negeri Sen Asen 1 melalui media damas
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Sen Asen 1 melalui media damas

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian melalui penggunaan media damas yaitu dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan operasi penjumlahan. Selain itu dengan media damas ini siswa dapat bekerjasama secara kolaboratif sehingga masing-masing siswa memiliki rasa tanggung jawab dan kedisiplinan yang baik. Bagi guru, media damas dapat mewujudkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sedangkan bagi sekolah dengan terciptanya media damas dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga mutu hasil belajar dapat terwujud sesuai dengan yang diharapkan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Matematika

Menurut Karso dkk. (2014:15) matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti. Tujuan yang paling utama dalam pembelajaran Matematika adalah mengatur jalan pikiran untuk memecahkan masalah bukan hanya menguasai konsep dan perhitungan walaupun sebagian besar belajar matematika adalah belajar konsep struktur keterampilan menghitung dan menghubungkan konsep-konsep tersebut (Sugiarto, 2016:56).

Mengingat matematika merupakan ilmu deduktif dan abstrak, maka dalam pembelajarannya perlu untuk menggunakan media pembelajaran konkret yang dapat menjelaskan konsep Matematika.

2.2. Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2013: 3) kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan menurut Sanjaya (2013:163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswanya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap melalui pembelajaran.

Dalam memilih sebuah media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut; a) ketepatannya dengan tujuan pengajaran; b) dukungan terhadap isi pengajaran; c) kemudahan memperoleh media; d) keterampilan guru dalam menggunakannya; e) tersedia waktu menggunakannya; f) sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana & Rivai, 2013: 4).

2.3. Media Damas

Media Damas merupakan hasil pengembangan dari media dadu. Pemberian nama media damas merupakan akronim dari **dadu mata** sepuluh. Media ini terdiri dari sebuah dadu yang berisi 10 permukaan. Setiap permukaan memiliki titik-titik yang menandai permukaan sejumlah angka, yaitu angka 0 sampai 9. Untuk permukaan yang tidak ada titiknya

menyatakan angka 0, permukaan yang bertitik 1 menyatakan angka 1, yang bertitik 2 menyatakan angka 2, sampai dengan yang bertitik 9 menyatakan angka 9. Media ini juga dilengkapi oleh pegangan yang terbuat dari bambu dan berfungsi sebagai pemutar dadu, seperti tampak pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Media Damas

2.4. Karakter

Pendidikan Karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Lickona (2012) tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Dengan pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi ini adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena seseorang akan lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa karakter terdiri atas tiga korelasi antara lain moral *knowing*, moral *feeling*, dan moral *behavior*. Ketiga hal tersebut dapat memberikan pengarahan atau pengalaman moral hidup yang baik, dan memberikan kedewasaan dalam bersikap.

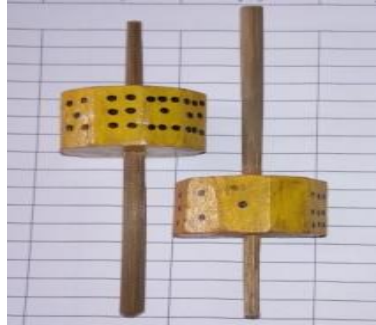
Secara sederhana, pendidikan karakter dapat didefinisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa, serta suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti. Pada penelitian dengan menggunakan media “Damas” ini diharapkan siswa dapat memiliki karakter kerjasama, tanggung jawab, dan disiplin.

2.5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Jihad dan Haris, 2013: 14). Sedangkan Purwanto (2010: 42) menyatakan bahwa hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya usai mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar aspek kognitif.

2.6. Penjumlahan

Media damas dapat digunakan dalam operasi hitung penjumlahan. Untuk mengoperasikan penjumlahan 0 sampai 18 harus digunakan 2 buah damas yang berwarna sama, seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.1. Media damas dalam operasi hitung penjumlahan

Pada gambar 2.1 dapat dijelaskan bahwa damas 1 memiliki nilai 6 sesuai titik yang muncul, sedangkan damas 2 memiliki nilai 1 sesuai titik yang muncul. Apabila diterapkan dalam penjumlahan dapat di uraikan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penjelasan gambar 2.1

	damas (1)		damas (2)
Angka yang muncul	6		1
Penjumlahan	6	+	1
Hasil penjumlahan (lambang bilangan)	7		

2.7. Nilai Tempat

Sedangkan untuk menentukan nilai tempat menggunakan 2 buah dadu yang berbeda warnanya, yaitu warna pink dan warna kuning.



Gambar 2.2. Media damas untuk menentukan nilai tempat

Dari gambar 2.2 dapat dijelaskan bawah damas berwarna pink untuk menyatakan nilai tempat puluhan dan damas berwarna kuning untuk menyatakan nilai tempat satuan sehingga di peroleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2.2. Penjelasan gambar 2.2

	Warna damas pink	Warna damas kuning
Angka yang muncul	7	9
Nilai tempat	puluhan	satuan
Penjumlahan	70	+ 9
Hasil penjumlahan (lambang bilangan)	79	
Nama bilangan	Tujuh puluh sembilan	

Untuk menyatakan nilai tempat puluhan damas berwarna pink harus ada titik-titik yang muncul, apabila yang muncul mata damas kosong, maka siswa diwajibkan untuk memutar das kembali sampai muncul titik yang menyatakan angka.

2.8. Penelitian yang Relevan

Berikut disampaikan hasil penelitian yang relevan dengan penggunaan media madas (mata dadu sepuluh), yaitu: 1) Joni (2016) menyatakan bahwa media dadu dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam kegiatan berhitung; 2) Melania dkk (2015) menyatakan bahwa respon anak dalam pembelajaran ketika diajak belajar sambil bermain dadu anak merasa sangat senang; 3) Setiyawan (2018) menyatakan bahwa pembelajaran STAD dengan menggunakan media dadu mampu memberikan manfaat yang signifikan terhadap kemampuan belajar siswa dalam memahami materi yang diberikan dan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajarnya.

3. Metode Penelitian

3.1. Jenis dan Subyek Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2011: 3). Penelitian ini menggunakan model dari Kemmis dan Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi).

Sedangkan subyek penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1 tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang.

3.2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa lembar observasi karakter siswa dan lembar tes.

3.3. Teknik Analisis Data

3.3.1 Karakter Siswa

Teknik analisis data karakter siswa diperoleh melalui observasi terhadap karakter yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara memberikan skor dengan rentang nilai 1-4, kemudian dilanjutkan dengan menghitung persentase yang diperoleh dengan rumus:

$$P = \frac{A}{B} \times 100\%$$

(diadaptasi dari Trianto, 2011: 63) dengan P= Nilai Persentase; A= frekuensi skor karakter yang muncul; B= Jumlah keseluruhan skor karakter. Persentase yang diperoleh kemudian dikonversikan dalam kriteria: 1) sangat baik (81%-100%); 2) baik (61%-80%); 3) cukup baik (41%-60%); 4) kurang (21%-40%); 5) sangat kurang (0%-20%), (diadaptasi dari Riduwan, 2009: 17-18).

3.3.2 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa meliputi ketuntasan belajar individu dan klasikal. Ketuntasan belajar individu siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh \geq KKM yang telah ditentukan (70). Adapun nilai akhir dihitung melalui rumus dari Sudjana (2009: 133).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan ketuntasan belajar klasikal kelas dinyatakan tuntas belajar apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa mencapai taraf KKM yang telah ditentukan dan dianalisis dengan rumus :

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

ket: KB = ketuntasan belajar; T = jumlah siswa yang tuntas belajar; T_t = jumlah siswa seluruhnya (Trianto, 2011: 63). Persentase yang diperoleh kemudian dikonversikan dalam kriteria ketuntasan belajar: 1) baik sekali (81%-100%); 2) baik (61%-80%); 3) cukup (41%-60%); 4) kurang (21%-40%); 5) kurang sekali (0%-20%), (Arikunto, 2009: 135).

3.4. Indikator Keberhasilan

Hasil dari analisis data dalam penelitian ini dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan dengan indikator keberhasilan sebagai berikut.

1. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila media damas dapat meningkatkan karakter siswa secara individu dan klasikal dengan minimal memperoleh kriteria baik dengan persentase 61%-80%.

2. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila media damas dapat meningkatkan hasil belajar siswa; 1) secara individu siswa tuntas dengan memperoleh nilai \geq kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 70; 2) secara klasikal kelas disebut tuntas belajar apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), artinya sekurang-kurangnya ada 15 siswa memperoleh nilai \geq 70.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Karakter Siswa

Data hasil observasi karakter siswa selama proses pembelajaran Matematika melalui penggunaan media damas pada siklus I dan Siklus II tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4.1. Rekapitulasi Observasi Karakter Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Observasi Karakter	Siklus				Ket
		Siklus 1	%	Siklus II	%	
1	Kerjasama	51	63,7	66	82,5	Naik
2	Tanggungjawab	48	60	65	81,3	Naik
3	Disiplin	55	68,7	67	83,8	Naik
	Jumlah	154		198		
	%	64,2		82,5		
	Kategori	Baik		Sangat Baik		

4.1.2 Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa selama proses pembelajaran Matematika melalui penggunaan media damas pada siklus I dan Siklus II tersaji pada tabel berikut.

Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus 2

Deskripsi		Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Jumlah	1380	1640	Naik 260
2	Rata-rata	69	82	Naik 13
3	Jumlah siswa tuntas	13	19	Naik 6
4	% ketuntasan	65%	95%	Naik 30%

4.2 Pembahasan

4.2.1 Karakter Siswa

Dari tabel 4.1 rekapitulasi observasi karakter siswa siklus I dan siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut.

Karakter kerjasama pada siklus I memperoleh skor sebesar 51 dengan persentase 63,7% (kriteria baik) dan pada siklus II memperoleh skor sebesar 66 dengan persentase 82,5%

(kriteria sangat baik). Hal ini menandakan telah terjadi peningkatan persentase sebesar 18,8% pada siklus II.

Karakter tanggungjawab pada siklus I memperoleh skor sebesar 48 dengan persentase 60% (kriteria cukup baik) dan pada siklus II memperoleh skor sebesar 65 dengan persentase 81,3% (kriteria sangat baik). Hal ini menandakan telah terjadi peningkatan persentase sebesar 21,3% pada siklus.

Karakter disiplin pada siklus I memperoleh skor sebesar 55 dengan persentase 68,7% (kriteria baik) dan pada siklus II memperoleh skor sebesar 67 dengan persentase 83,8% (kriteria sangat baik). Hal ini menandakan telah terjadi peningkatan persentase sebesar 15,1% pada siklus II.

Dari uraian data observasi karakter siswa menunjukkan bahwa penggunaan media damas dapat meningkatkan karakter siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1. Hal tersebut ditandai oleh peningkatan karakter siswa pada siklus I dengan persentase 64,2% (kriteria baik) meningkat menjadi 82,5% (kriteria sangat baik) pada siklus II.

4.2.2 Hasil Belajar

Dari tabel 4.2 rekapitulasi hasil belajar siklus I dan siklus II dapat dideskripsikan bahwa: 1) jumlah nilai siklus I adalah 1380, sedangkan pada siklus II sebesar 1640, hal ini menandakan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar 260; 2) nilai rata-rata pada siklus I adalah 69, sedangkan pada siklus II sebesar 82, hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar 22; 3) jumlah siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 13 siswa dan 7 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas, hal ini menunjukkan 13 siswa telah mendapatkan nilai di atas ≥ 70 sesuai dengan KKM yang telah ditentukan. Sedangkan pada siklus II sebanyak 19 siswa dinyatakan tuntas, hal ini menunjukkan 19 siswa telah mendapatkan nilai di atas ≥ 70 sesuai dengan KKM yang telah ditentukan, apabila dilakukan perbandingan jumlah ketuntasan siswa pada siklus I dan siklus II, maka dapat dideskripsikan bahwa telah terjadi peningkatan ketuntasan siswa sebanyak 6 siswa; 4) persentase ketuntasan mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar secara klasikal, pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 65% masih di bawah persentase kelulusan klasikal yang telah ditentukan sebesar 75%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan klasikal sebesar 95% (tuntas). Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 30%.

Dari uraian data hasil belajar di atas menunjukkan bahwa penggunaan media damas dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1. Hal tersebut ditandai oleh peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I dengan persentase 65% (13 siswa) meningkat menjadi 95% (19 siswa) pada siklus II.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dalam penelitian tindakan kelas melalui penggunaan media damas pada siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media damas dapat meningkatkan karakter siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1. Hal tersebut ditandai oleh peningkatan karakter siswa pada siklus I dengan persentase 64,2% (kriteria baik) meningkat menjadi 82,5% (kriteria sangat baik) pada siklus II.
2. Penggunaan media damas dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri Sen Asen 1. Hal tersebut ditandai oleh peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I dengan persentase 65% (13 siswa) meningkat menjadi 95% (19 siswa) pada siklus II.

5.2 Saran

Sebagai dampak keberhasilan penelitian dalam penggunaan media damas, maka diberikan saran sebagai berikut.

1. Kepada teman sejawat disarankan untuk selalu menggunakan media dalam mengajar terutama untuk siswa kelas I, sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan seperti penggunaan media damas dalam pembelajaran Matematika.
2. Kepada teman sejawat dan rekan-rekan guru seuglah 4 Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan sebaiknya dapat berinovasi dalam membuat media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Jihad, A dan Haris, A. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Joni. 2016. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Kegiatan Berhitung dengan permainan Dadu TK Mutiara Pekanbaru. *Jurnal PAUD Tambusai*. Volume 2, 1-10. Riau: STKIP Pahlawanku Tuanku Tambusai Riau.
- Karso, Cadra T., Muhsetyo G. 2014. *Pendidikan Matematika I*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Lickona, T. 2012. *Educating For Karakter: Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Melania, Suib M., Yuniarni, D. 2015. Pengenalan Angka Melalui Permainan Dadu dalam Pembelajaran Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun, FKIP Untan, Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Volume 4, No 11. Tersedia pada E journal.unp.ac.id/index.php/poud/article/viewfile/1650/1420.
- Purwato. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Belajar Mengajar Akuntansi*. Jakarta: Kencana.
- Setiyawan, H. 2018. Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Menggunakan Media Dadu pada Mata Pelajaran Matematika Materi Modus dan Median di Kelas VB SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya, *Prosiding SEMNAS Matematika & Pendidikan Matematika IAIN Ambon* ISBN 9 786025 185700 Ambon, 09 Februari 2018.
- Sudjana, N. dan Riva'i, A. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto, W. 2016. Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Materi Komposisi Transformasi Geometri Berbantuan Geogebra. *Prosiding*

Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. Yogyakarta 9-10 Nopember 2016, 53-62.

Trianto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek Prestasi*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.