

PENGARUH PERMAINAN DAKON TERHADAP *MATHEMATICS SELF EFFICACY* SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN KASIHAN BANTUL

Icco Zashinta, Rina Dyah Rahmawati
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
iccozashinta060@gmail.com
rinadyah_r@upy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada penerapan permainan tradisional dakon terhadap *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. Pada saat ini, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika, sehingga siswa menjadi susah memahami materi dan menjadi kurang yakin dengan kemampuan matematikanya.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai subyek penelitiannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Hasil kuesioner diuji menggunakan uji *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh dari permainan dakon terhadap *mathematics self efficacy*.

Berdasarkan hasil penelitian, permainan dakon memiliki pengaruh yang positif terhadap *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis statistik parametrik menggunakan uji *independent sample t-test* pada kuesioner *pretest* dan *posttest*. Pada pengujian tersebut diperoleh hasil sig. 2 tailed 0,002 yang berarti lebih kecil dari alpha 0,05 sehingga kedua kelas tidak memiliki rata-rata tingkat *mathematics self efficacy* yang sama. Kelas kontrol rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* tetap yaitu 32,55 karena tidak diberi perlakuan menggunakan permainan dakon dan kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan permainan dakon nilai *posttest* meningkat sebesar 35,90 dibandingkan nilai *pretest*. Artinya memberikan perlakuan menggunakan permainan dakon dapat meningkatkan *mathematics self efficacy* siswa, karena kelas yang diberikan perlakuan menggunakan permainan dakon rata-ratanya meningkat dibandingkan kelas yang tidak diberikan perlakuan tersebut.

Kata Kunci: Permainan Dakon, *Mathematics Self Efficacy*, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of traditional *dakon* games on the *mathematics self-efficacy* of second grade students of SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. At this time, teachers have not maximized the use of learning media, especially in learning mathematics, so that students find it difficult to understand the material and become less confident in their mathematical abilities.

This research is a quasi-experimental research (Quasi Experimental Design) using control class and experimental class as research subjects. The data collection technique used is a questionnaire. The results of the questionnaire were tested using the independent sample t-test to determine the effect of the *dakon* game on mathematics self-efficacy.

Based on the results of the study, the *dakon* game has a positive influence on the mathematics self-efficacy of second grade students of SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. This can be seen from the results of parametric statistical hypothesis testing using the independent sample t-test test on the pretest and posttest questionnaires. In this test, the results of sig. 2 tailed 0.002 which means it is smaller than alpha 0.05 so that the two classes do not have the same average level of mathematics self-efficacy. The control class average pretest and posttest scores remained at 32.55 because they were not treated using the *dakon* game and the experimental class treated using the *dakon* game the posttest value increased by 35.90 compared to the pretest value. This means that giving treatment using the *dakon* game can improve students' mathematics self-efficacy, because the class that is given treatment using the *dakon* game increases on average compared to the class that is not given the treatment.

Keywords: dakon game, mathematics self efficacy, elementary school

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang wajib diberikan sekolah pada setiap siswa. Matematika sebagai ilmu abstrak membuat siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Sehingga banyak siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran matematika yang menyebabkan siswa sulit memahami materi pada pembelajaran matematika. Hal itu membuat siswa menjadi tidak yakin dengan kemampuan matematika yang dimilikinya. Oleh karena itu, guru harus bisa meyakinkan siswa bahwa mereka mampu untuk belajar matematika dengan cara membuat pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Guru diharapkan menggunakan media yang bisa membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar matematika sehingga siswa mudah memahami materi pada pembelajaran matematika. Media yang digunakan bisa dengan media sederhana yang dibuat sendiri, pemanfaatan alat yang ada dan sesuai dengan pembelajaran atau bisa juga menggunakan permainan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan pembelajarannya. Dalam pelajaran matematika permainan dakon bisa digunakan sebagai media karena memiliki nilai matematis. Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan

bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung (Fad, 2014:24).

Pembelajaran di sekolah pada saat ini umumnya sudah menggunakan kurikulum 2013, dimana di dalam kurikulum 2013 tidak hanya mementingkan aspek kognitif saja tetapi juga aspek afektif dan psikomotor. *Output* yang diharapkan adalah siswa dapat menggunakan pelajaran di dalam kehidupan sehari-hari dengan mempelajari permasalahan yang ada di lingkungannya. Penelitian ini fokus pada aspek afektif siswa dalam pembelajaran matematika. Ketika siswa mengalami kesulitan di dalam pembelajaran matematika, pada umumnya siswa akan menyerah dan mulai membenci matematika. Hal tersebut disebabkan karena afektif siswa terhadap mata pelajaran matematika itu kurang baik. Ketika siswa sudah *under estimate* terhadap matematika, dapat dikatakan bahwa *mathematics self efficacy* siswa tersebut rendah. *Mathematics self efficacy* adalah keyakinan atau persepsi individu terhadap kemampuannya. Individu yang memiliki *mathematics self efficacy* rendah cenderung menyerah ketika menghadapi tantangan dan komitmen, tetapi jika individu memiliki *mathematics self efficacy* tinggi, maka dia menganggap bahwa komitmen atau tantangan itu adalah sesuatu hal yang harus dihadapi dan dipecahkan, bukan untuk dihindari (Subaidi, 2016).

Siswa Sekolah Dasar (SD) usianya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantuan berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja.

Berdasarkan hasil pengamatan pada pembelajaran matematika di kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun, pembelajaran matematika di kelas II saat ini berjalan

dengan cukup baik. Tetapi masih banyak siswa yang nilainya belum tuntas atau masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berikut peneliti sertakan rekapitulasi nilai siswa kelas II pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 pembelajaran 6 tentang perkalian.

Kelas	N	Jumlah Nilai	Rata-rata	Ket.
II A	32	222	6,94	Dibawah KKM
II B	29	196	6,76	Dibawah KKM

Berdasarkan nilai siswa kelas II yang peneliti amati, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II di SD Muhammadiyah Ambarbinangun untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan nilai tersebut. Pembelajaran matematika di kelas II saat ini berjalan dengan cukup baik walaupun masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Hal itu terjadi karena masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi matematika dan merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Guru belum memaksimalkan media pembelajaran saat mengajar sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika. Hal itu yang membuat *mathematics self efficacy* siswa kurang baik.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan permainan tradisional dakon terhadap *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul?”

Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis, yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk memberi pengetahuan pada siswa tentang permainan tradisional dakon.
 - b. Untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai *mathematics self efficacy*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Dengan menggunakan permainan tradisional dakon diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan *mathematics self efficacy*-nya.

- b. Menambah wawasan, pengetahuan, dan memberikan motivasi bagi guru untuk meningkatkan *mathematics self efficacy* siswanya.
- c. Sekolah lebih memahami tentang *mathematics self efficacy* siswanya sehingga sekolah dapat memfasilitasi guru untuk menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

KAJIAN TEORI

Permainan Tradisional Dakon

1. Pengertian Permainan Tradisional Dakon

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata “main” adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Istilah tradisional berasal dari kata “tradisi”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti “tradisi” adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat, atau penilaian/anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Sedangkan tradisional mempunyai arti sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun-temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya. Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Andriani, 2012:122). Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku.

Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Dakon merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung (Fad, 2014:24). Permainan dakon merupakan alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun (Heryanti, 2014). Berdasarkan definisi-definisi di atas,

maka dapat disimpulkan bahwa permainan dakon adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang dimainkan dengan menggunakan bidang panjang dan biji-bijian.

2. Asal-usul Permainan Tradisional Dakon

Permainan tradisional dakon memiliki sejarah atau asal usul yang membuat permainan itu bisa ada di Indonesia dan dimainkan oleh anak-anak di berbagai daerah. Permainan dakon berasal dari negeri Timur Tengah yang kemudian menyebar ke Asia (Khomsiyatun, 2018:11). Permainan ini populer di Indonesia sejak kedatangan bangsa Arab dengan tujuan berdagang. Menurut penelitian para arkeologi dan para ahli menyakini bahwa permainan tradisional dakon ini berasal dari negeri Timur Tengah lalu menyebar ke Benua Afrika setelah itu lalu penyebaran memasuki kawasan Asia. Permainan ini dikenal dan populer di Indonesia sendiri karena masuknya bangsa Arab ke Indonesia. Dengan tujuan berdagang, menetap dan menikahi orang-orang pribumi (Khomsiyatun, 2018: 57).

3. Cara Bermain Permainan Tradisional Dakon

Permainan tradisional yang satu ini memang identik dengan anak perempuan, walaupun tak jarang anak laki-laki pun memainkannya (Mulyani, 2016:66-68). Cara bermainnya yang hanya duduk, menjadi salah satu penyebab permainan ini sangat pas jika dimainkan oleh perempuan. Aktivitas fisik memang tidak terlalu menonjol dalam permainan ini. Permainan dakon tidak membutuhkan tempat bermain yang luas, karena memang tidak membutuhkan aktivitas fisik. Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak di dalam rumah atau di teras rumah. Namun demikian, bermain dakon juga dapat melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Selain itu, anak yang bermain dakon harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan. Jumlah pemain dalam permainan dakon adalah dua orang. Permainan dakon menggunakan papan yang disebut “papan dakon”. Papan dakon terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji dakon. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar di kedua sisinya. Kemudian juga membutuhkan 98 biji dakon. Biji dakon yang biasanya digunakan adalah cangkang kerang, biji-bijian, batu-batuan, kelereng, atau biji-bijian dari plastik. Dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji dakon yang sudah dikumpulkan. Pada awal permainan, dua lubang tersebut kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi dengan masing-masing 7 biji dakon.

4. Manfaat Permainan Tradisional Dakon

Permainan dakon bisa melatih kemampuan motorik halus anak (Mulyani, 2016:70-71). Saat memegang dan memainkan biji dakon, yang paling berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Permainan ini juga melatih emosional anak, dalam hal ini adalah kesabaran. Anak harus sabar menunggu giliran bermain, dan ini harus dilatih. Bagi anak yang tidak sabar, permainan dakon adalah hal yang membosankan. Dalam permainan ini juga diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan karena permainan hanya dilakukan dua orang. Anak belajar untuk berperilaku sportif, bahwa dalam permainan adalah hal yang wajar jika ada yang menang dan ada yang kalah. Untuk bisa menjadi pemenang, kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Selain itu, manfaat yang bisa diambil dari permainan ini adalah adanya sosialisasi dan kontak sosial antara anak-anak yang bermain.

Permainan dakon bermanfaat untuk mengasah kemampuan berhitung (Fad, 2014:25). Untuk mengasah kemampuan berhitung dalam permainan dakon maka dapat dikembangkan dengan memberikan biji dalam jumlah yang berbeda-beda setiap melewati lubang induk.

Manfaat permainan dakon adalah meningkatkan kecerdasan logika anak dan melatih daya ingat anak (Khomsiyatun (2018:11-12). Dengan bermain dakon anak akan memikirkan strategi untuk memenangkan permainannya sehingga logika anak dengan sendirinya akan meningkat melalui strategi-strategi yang dibuatnya. Daya ingat anak juga akan lebih terlatih karena anak akan menyimpan dalam ingatannya strategi-strategi yang digunakan dalam bermain dakon tersebut.

5. Nilai Matematis Dari Permainan Tradisional Dakon

- a. Dalam tahap pengisian setiap lubang kecuali lubang induk, dengan masing-masing diisi sebanyak 7 biji dapat melatih siswa dalam operasi hitung penjumlahan. Selain itu juga dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pemahaman konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Guru dapat membimbing siswa untuk memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang dari tahap konkret ke simbolik.
- b. Dalam proses bermain dakon, pemain akan berusaha untuk memenangkan permainan tersebut. Disini pemain dapat mengasah logikanya dengan berfikir

tentang langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan sehingga kemenangan bisa segera didapatkan.

- c. Setelah permainan dakon berakhir, maka setiap pemain menghitung banyak biji yang sudah mereka kumpulkan pada lubang induk miliknya. Tahap ini dapat digunakan pemain untuk berlatih menghitung. Jika biji yang berhasil dikumpulkan cukup banyak dan ingin menghitung dengan cepat, maka pemain bisa menggunakan cara menghitung beberapa biji menjadi satu dan hasilnya bisa dikalikan dengan banyak biji tersebut.

Mathematics Self Efficacy

1. Pengertian *Mathematics Self Efficacy*

Self efficacy pada dasarnya adalah hasil dari proses kognitif berupa keputusan, keyakinan, atau pengharapan tentang sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan tugas atau tindakan tertentu yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan (Alam, 2018). *Self efficacy* merupakan penilaian seseorang tentang kemampuannya sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu (Ormrod, 2008). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, *self efficacy* adalah keyakinan seseorang mengenai kemampuan-kemampuannya dalam mengatasi beraneka ragam situasi yang muncul dalam hidupnya.

Self efficacy akan mempengaruhi beberapa aspek dari kognisi dan perilaku seseorang. Oleh karena itu, perilaku satu individu akan berbeda dengan individu yang lain. Seseorang dengan *self efficacy* rendah menganggap dirinya pada dasarnya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada di sekitarnya sedangkan seseorang dengan *self efficacy* tinggi percaya bahwa mereka mampu melakukan sesuatu untuk mengubah kejadian-kejadian disekitarnya. Dalam situasi yang sulit, orang dengan *self efficacy* yang rendah cenderung akan mudah menyerah, sementara orang dengan *self efficacy* yang tinggi akan berusaha lebih keras untuk mengatasi tantangan yang ada. *Self efficacy* memainkan satu peran penting dalam memotivasi perilaku untuk menyelesaikan pekerjaan yang menantang dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan tertentu.

Pengertian *self efficacy* di atas sebenarnya masih cukup umum karena tidak menspesifikan pada perilaku tertentu. Oleh karena itu, dalam penelitian ini *self efficacy* ditujukan pada objek khusus yaitu pada wilayah tentang matematika. *Mathematics self efficacy* merupakan keyakinan individu dalam menghadapi berbagai jenis tes, mulai dari

pemahaman konsep sampai dengan penyelesaian masalah atau soal-soal matematika (Heru, 2017:121). Siswa dengan *mathematics self efficacy* yang tinggi lebih cenderung berkomitmen pada tugas dan terus berusaha untuk memecahkan masalah yang sulit, dan melawan keputusasaan. *Mathematics self efficacy* sebagai penilaian situasional kepercayaan individu tentang dirinya atau kemampuannya agar berhasil melakukan atau menyelesaikan tugas matematika atau suatu masalah tertentu. Dengan demikian, *mathematics self efficacy* adalah kepercayaan dan penilaian diri siswa dalam menyelesaikan berbagai tugas mulai dari memahami konsep hingga menyelesaikan masalah matematika.

2. Sumber *Mathematics Self Efficacy*

Ada empat sumber *mathematics self efficacy* (Alam, 2018), yaitu:

a. *Mastery Experience*

Mastery experience atau pengalaman yang menetap yaitu pengalaman masa lalu atau keberhasilan seseorang dalam menghadapi tugas tertentu pada waktu sebelumnya. Pengalaman masa lalu dapat berpengaruh terhadap *self efficacy* seseorang karena didasarkan pada pengalaman-pengalaman pribadi individu secara nyata yang berupa keberhasilan dan kegagalan.

b. *Vicarious Experience*

Individu yang melihat orang lain berhasil dalam melakukan aktifitas yang sama dan memiliki kemampuan yang sebanding dapat meningkatkan *self efficacy*-nya, sebaliknya jika orang yang dilihat gagal maka *self efficacy* individu tersebut menurun. *Vicarious experience* berkaitan dengan pengalaman keberhasilan siswa lain yang memiliki kemampuan mirip dalam melaksanakan tugas dengan siswa tersebut akan meningkatkan *mathematics self efficacy*-nya.

c. *Verbal Persuasion*

Pada persuasi verbal, individu diarahkan dengan saran, nasihat, dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinannya tentang kemampuan-kemampuan yang dimiliki dan dapat pula membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Individu yang diyakinkan secara verbal cenderung akan berusaha lebih keras untuk mencapai suatu keberhasilan.

d. *Psysiological State*

Keadaan fisiologis yaitu keadaan fisik (sakit, rasa lelah dan lain-lain) dan kondisi emosional (suasana hati, *stress*, dan lain-lain). Keadaan yang menekan tersebut dapat mempengaruhi keyakinan akan kemampuan dirinya dalam menghadapi tugas. Jika ada hal negatif, misalnya tertekan, cemas, kurang sehat atau lelah maka dapat mengurangi *self efficacy* seseorang. Namun sebaliknya, jika seseorang dalam keadaan prima, maka akan memberi kontribusi positif bagi perkembangan *self efficacy*. *Physiological & emotion state* berkaitan dengan kecemasan atau *stres* yang dialami seseorang sering dikaitkan dengan kegagalan. Keberhasilan individu dalam menyelesaikan tugas matematika akan meningkatkan *mathematics self efficacy*-nya.

3. Aspek-aspek *Mathematics Self Efficacy*

Aspek *mathematics self efficacy* yang dapat digunakan sebagai dasar dalam mengukur *self efficacy* seseorang ada tiga macam sesuai dengan yang dijelaskan oleh Bandura (Alam, 2018), yaitu:

a. Aspek Magnitude (*Level*)

Aspek ini berkaitan dengan keyakinan individu terhadap kemampuan menyelesaikan masalah/tugas menurut tingkatannya, yaitu seberapa sulit masalah tersebut menurut pemikiran individu. Apabila seseorang dihadapkan pada masalah atau tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitan tertentu, maka *self efficacy* seseorang akan terbatas pada tugas-tugas yang mudah, sedang, dan sulit sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan pada masing-masing tingkat tersebut.

b. Aspek Kekuatan (*Strenght*)

Aspek ini berkaitan dengan kemantapan hati atau kuatnya (kuat atau lemah) keyakinan seseorang berkenaan dengan kemampuan yang dimiliki dalam menyelesaikan tugas. Individu dengan *self efficacy* kuat mengenai kemampuannya cenderung pantang menyerah dan ulet dalam meningkatkan usahanya walaupun menghadapi rintangan. Sebaliknya individu dengan *self efficacy* lemah cenderung mudah terguncang oleh hambatan kecil dalam menyelesaikan tugasnya.

c. Aspek Generalisasi (*Generality*)

Aspek *generality* merupakan aspek yang berkaitan dengan keluasan bidang tugas yang dilakukan. Dalam mengatasi atau menyelesaikan masalah/tugas-

tugasnya, beberapa individu memiliki keyakinan terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu dan beberapa menyebar pada serangkaian aktivitas dan situasi yang bervariasi. Individu dapat menilai bahwa dirinya mempunyai *self efficacy* tinggi dalam bidang tugas tertentu ataupun beberapa bidang tugas.

4. Indikator *Mathematics Self Efficacy*

Berdasarkan aspek-aspek dari beberapa sumber, peneliti mengambil aspek-aspek yang dijelaskan oleh Bandura (Alam, 2018). Indikator atau ciri-ciri *self efficacy* yang menjadi ukuran dalam menentukan *mathematics self efficacy* siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Aspek	Indikator
Magnitude	Keyakinan siswa dalam melakukan permainan dakon.
Kekuatan	Kemantapan hati untuk memenangkan permainan dakon.
Generalisasi	Keyakinan logika siswa dalam membuat taktik dalam permainan dakon.

Pembelajaran Matematika di SD

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu universal atau bersifat umum dan berlaku bagi seluruh orang pada kehidupan sehari-hari. Matematika yaitu salah satu cabang ilmu pengetahuan dan memegang peranan krusial pada kemajuan IPTEK, oleh karena itu dapat digunakan sebagai alat aplikasi bagi disiplin ilmu lain serta perkembangan matematika itu sendiri (Yuliasuti, 2021:2271).

2. Pembelajaran Matematika di SD

Merujuk pada berbagai pendapat para ahli matematika SD dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi siswa, maka guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa (Heruman, 2007:2-3). Dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan

setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika. Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Memang, tujuan akhir pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantuan berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran pada fase konkret dapat melalui tahapan konkret, semi konkret, semi abstrak, dan selanjutnya abstrak. Dalam matematika, setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja, karena hal ini akan mudah dilupakan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental (*experimental research*), merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang paling penuh, dalam arti memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab-akibat. Penelitian ini akan menguji secara langsung pengaruh permainan dakon terhadap *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun.

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Desain ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat

berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan memberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran terhadap subjek penelitian. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran permainan dakon. Sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran permainan dakon. Hal itu untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran permainan dakon terhadap *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Di bawah ini merupakan desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini.

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Variabel mencerminkan bahwa sesuatu hal dapat berubah dan menunjukkan tingkatan (level) dari sesuatu hal yang bebas untuk bervariasi (Ghozali, 2008:8). Variabel independen adalah variabel yang kita manipulasi dan perubahannya diduga menghasilkan perubahan terhadap variabel lainnya (Ghozali, 2008:9). Variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan dakon. Variabel dependen adalah variabel yang tingkatan atau levelnya tergantung dari level variabel sebelumnya (Ghozali, 2008:9). Variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun.

Populasi merupakan keseluruhan unit atau elemen yang hendak di analisis (Bandur, 2013:103). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Muhammadiyah Ambarbinangun Kasihan Bantul. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Bandur, 2013:104). Sampel penelitian diambil dari siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun yang berjumlah 61 siswa yang terbagi menjadi dua kelas.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Jika dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2010:193-194). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket/kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi

seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010:142). Dalam penelitian ini instrumen kuesioner yang digunakan adalah kuesioner *pretest* dan kuesioner *posttest*.

Sebelum instrumen penelitian digunakan, dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tersebut. Validitas tes menunjuk pada pengertian apakah tes itu dapat mengukur apa yang akan diukur (Sunarti, 2014:87). Reliabilitas dapat diartikan sebagai konsistensi dari sebuah metode dan hasil penelitian (Bandur, 2013:215). Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri Kauman sebanyak 20 siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu uji prasyarat analisis dan uji statistik parametrik. Uji prasyarat dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh seorang peneliti (Bandur, 2013:193). Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah kelompok tersebut memiliki kemampuan yang sama atau tidak. Kemudian uji statistik parametrik dilakukan dengan cara uji t dua sampel independen (*independent sample t-test*). Uji-t dua sampel independen dilakukan untuk menguji apakah kelompok tersebut memiliki rata-rata tingkat *self efficacy* yang sama atau tidak.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarbinangun pada siswa kelas II A dan II B. SD Muhammadiyah Ambarbinangun merupakan salah satu sekolah dasar yang berlokasi di Kalipakis, Tirtonirmolo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta telah resmi berdiri sejak tahun 1977. Lokasi sekolah sangat strategis, sehingga dapat diakses dari manapun. Gedung sekolah dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang antara lain mushola, perpustakaan, lab komputer, halaman sekolah dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, data diperoleh dari hasil pengisian angket oleh setiap siswa baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket digunakan untuk mendapatkan keterangan dari sampel atau sumber di lokasi penelitian. Dengan metode ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Angket yang dipakai berupa angket tertutup, yang

sudah disiapkan jawabannya sehingga siswa tinggal memilih poin yang sesuai dengan karakter masing-masing. Berdasarkan dari jawaban yang diberikan, angket ini merupakan angket langsung, yaitu responden menjawab tentang dirinya sendiri. Sedangkan berdasarkan bentuknya, angket ini berbentuk *rating scale* (skala bertingkat) yaitu sebuah pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan misalnya dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Pemberian bobot jawaban dalam angket ini menggunakan skala likert (skala empat).

Uji Coba Instrumen Penelitian

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen angket yang akan digunakan sebagai alat pengambilan data penelitian. Berdasarkan hasil pengujian validitas dengan program SPSS *Statistics* 23, didapatkan rekapitulasi hasil pengujian validitas yang tampak pada tabel berikut:

No	r hitung	r tabel	Nilai sig.	Alpha	Ket
1	0,674	0,468	0,001	0,05	Valid
2	0,805	0,468	0,000	0,05	Valid
3	0,744	0,468	0,000	0,05	Valid
4	0,711	0,468	0,000	0,05	Valid
5	0,686	0,468	0,001	0,05	Valid
6	0,811	0,468	0,000	0,05	Valid
7	0,761	0,468	0,000	0,05	Valid
8	0,682	0,468	0,001	0,05	Valid
9	0,438	0,468	0,053	0,05	Tidak Valid
10	0,343	0,468	0,139	0,05	Tidak Valid
11	0,644	0,468	0,002	0,05	Valid
12	0,489	0,468	0,029	0,05	Valid
13	0,444	0,468	0,050	0,05	Tidak Valid
14	0,732	0,468	0,000	0,05	Valid
15	0,412	0,468	0,071	0,05	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas angket *mathematics self efficacy* siswa di atas menunjukkan bahwa ada 4 (empat) butir soal pernyataan yang tidak valid yaitu butir soal nomor 9, 10, 13, dan

15. Pernyataan yang tidak valid tersebut dihapus atau dieliminasi. Jadi dalam penelitian ini, peneliti hanya akan menggunakan 11 pernyataan yang valid.

Hasil pengujian reliabilitas dengan program SPSS *Statistics* 23, didapatkan rekapitulasi hasil pengujian reliabilitas yang tampak pada tabel berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
0,898	11

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas angket *mathematics self efficacy* dengan program SPSS *Statistics* 23, diketahui nilai koefisien alpha sebesar 0,898 dan nilai tabel r adalah 0,468. Dengan demikian nilai hitung alpha lebih besar dari nilai tabel r atau $0,898 > 0,468$, artinya instrumen angket dinyatakan reliabel dan dapat dipergunakan sebagai alat pengumpulan data.

Uji Prasyarat Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada data hasil angket *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogorov-smirnov* dalam perhitungan menggunakan program SPSS *Statistics* 23. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika nilai *asympt. sig. (2-tailed)* > taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) maka data yang diuji berdistribusi normal dan jika nilai *asympt. sig. (2-tailed)* < taraf signifikansi ($\alpha=0,05$) maka data dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data Angket *Pretest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai Pretest
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	31,75
	Std. Deviation	3,596
Most Extreme Differences	Absolute	,128
	Positive	,107
	Negative	-,128
Test Statistic		,128

Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 ^{c,d}
------------------------	---------------------

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai *asymp. sig. (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket *pretest* kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas Data Angket *Posttest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Nilai Posttest
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	34,85
	Std. Deviation	4,859
Most Extreme Differences	Absolute	,114
	Positive	,106
	Negative	-,114
Test Statistic		,114
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai *asymp. sig. (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil angket *posttest* kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan *varians* antara dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada hasil angket *pretest* dan *posttest*. Selain itu, uji homogenitas data juga digunakan untuk mengetahui bahwa sampel penelitian yang diambil adalah berasal dari populasi yang sama. Untuk menerima atau menolak hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan sig. pada *levene's statistic* dengan alpha 0,05. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($\text{sig.} > 0,05$). Sedangkan jika taraf signifikansinya kurang dari 0,05 ($\text{sig.} < 0,05$) maka distribusinya dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas data angket dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Uji Homogenitas Data Angket *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,226	1	38	,275

Dari hitungan uji homogenitas data angket *pretest* diperoleh bahwa nilai sig. sebesar 0,275 lebih besar dari alpha 0,05 ($0,275 > 0,05$) dengan *levене statistic* sebesar 1,226. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil angket *pretest* kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun berasal dari kelas atau kelompok yang homogen.

b. Uji Homogenitas Data Angket *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,241	1	38	,143

Dari hitungan uji homogenitas data angket *posttest* diperoleh bahwa nilai sig. sebesar 0,143 lebih besar dari alpha 0,05 ($0,143 > 0,05$) dengan *levене statistic* sebesar 2,241. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil angket *posttest* kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun berasal dari kelas atau kelompok yang homogen.

Hasil Uji Analisis Data

1. Uji *independent sample t test* untuk *pretest*

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari nilai *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $\text{sig.} < \alpha 0,05$ dan tidak signifikan apabila $\text{sig.} > \alpha 0,05$. Adapun ringkasan uji *t pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut:

Nilai	Kelas	N	Mean
Pretest	Kontrol	20	31,70
	Eksperimen	20	32,80
		t-test for Equality of Means	
		Sig. (2-tailed)	
Equal variances assumed		,181	

Dilihat pada tabel *t-test for equality of means* diperoleh *sig. 2-tailed* 0,181. Berarti *sig. 2-tailed* lebih besar dari alpha 0,05 ($\text{Sig.} > 0,05$). Sehingga kesimpulannya adalah kedua kelompok memiliki rata-rata tingkat *mathematics self efficacy* yang sama atau tidak terdapat perbedaan pada skor hasil angket *pretest* siswa secara signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata hasil angket *pretest* kelas kontrol adalah 31,70 sedangkan rata-rata hasil angket *pretest* kelas eksperimen adalah 32,80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil angket *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen hanya berselisih 1,1 lebih tinggi kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil pengisian angket *pretest* pada kedua kelas tersebut.

2. Uji *independent sample t test* untuk *posttest*

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $\text{sig.} < \alpha 0,05$ dan tidak signifikan apabila $\text{sig.} > \alpha 0,05$. Adapun ringkasan uji *t posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel berikut:

Nilai	Kelas	N	Mean
Posttest	Kontrol	20	32,55
	Eksperimen	20	35,90
		t-test for Equality of Means	
		Sig. (2-tailed)	
Equal variances assumed		,002	

Dilihat pada tabel *t-test for equality of means* diperoleh *sig. 2-tailed* 0,002. Berarti *sig. 2-tailed* lebih kecil dari alpha 0,05 ($\text{sig.} < 0,05$). Sehingga kesimpulannya adalah kedua kelompok tidak memiliki rata-rata tingkat *mathematics self efficacy* yang sama atau terdapat perbedaan skor pada hasil angket *posttest* siswa secara signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata hasil angket *posttest* kelas kontrol adalah 32,55

sedangkan rata-rata hasil angket *posttest* kelas eksperimen adalah 35,90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil angket *posttest* kelas eksperimen 3,35 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

3. Uji efektivitas permainan dakon terhadap *mathematics self efficacy*

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas tersebut. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan apabila $\text{sig.} < \alpha 0,05$ dan tidak signifikan apabila $\text{sig.} > \alpha 0,05$. Adapun ringkasan uji t pengaruh permainan dakon terhadap *mathematics self efficacy* siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

Nilai	Kelas	N	Mean	
Gab	Kontrol	40	32,13	
	Eksperimen	40	34,35	
			t-test for Equality of Means	
			Sig. (2-tailed)	
	Equal variances assumed			,002

Dilihat pada tabel *t-test for equality of means* diperoleh *sig. 2-tailed* 0,002. Berarti *sig. 2-tailed* lebih kecil dari $\alpha 0,05$ ($\text{sig.} < 0,05$). Sehingga kesimpulannya adalah kedua kelompok tidak memiliki rata-rata tingkat *mathematics self efficacy* yang sama atau terdapat perbedaan skor pada hasil pengisian kedua angket tersebut secara signifikan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata hasil kedua angket kelas kontrol adalah 32,13 sedangkan rata-rata hasil kedua angket kelas eksperimen adalah 34,35. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil kedua angket kelas eksperimen 2,22 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Artinya secara keseluruhan rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pada kelas kontrol. Hal itu bisa terjadi karena terdapat peningkatan pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

Pembahasan

Hasil pengisian angket pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 32,80 pada angket *pretest* dan 35,90 pada angket *posttest*. Dengan begitu penggunaan media permainan dakon pada pembelajaran matematika memberikan pengaruh yang baik pada *mathematics self efficacy* siswa kelas II SD Muhammadiyah Ambarbinangun karena rata-rata pengisian angket menunjukkan peningkatan. Sedangkan hasil pengisian angket pada kelas kontrol mendapatkan rata-rata 31,70 pada angket *pretest* dan 32,55 pada angket *posttest*. Pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan permainan dakon rata-ratanya tidak menunjukkan peningkatan yang banyak sehingga *mathematics self efficacy* siswa pada kelas kontrol tetap sama. Selain bisa dilihat dari rata-rata angket pada setiap kelas dapat juga dilihat dari hasil pengujian statistik pada hasil angket siswa yang mana pada pengujian tersebut mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang baik pada permainan dakon terhadap *mathematics self efficacy* siswa. Karena hasil pengujian tersebut menunjukkan signifikansi sebesar 0,002 yang berarti bahwa kedua kelas tidak memiliki rata-rata tingkat *mathematics self efficacy* yang sama. Hal itu terjadi karena pada kelas eksperimen memiliki tingkat *mathematics self efficacy* yang lebih tinggi daripada kelas kontrol karena kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan dakon. Kelas eksperimen memiliki tingkat *mathematics self efficacy* yang lebih tinggi karena terjadi peningkatan setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan dakon. Berarti media permainan dakon memberikan pengaruh pada siswa karena dengan menggunakan permainan dakon dapat meningkatkan *mathematics self efficacy* siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang telah diberikan video tentang permainan dakon akan memiliki tingkat *mathematics self efficacy* yang lebih tinggi daripada siswa yang belum diberikan video tentang permainan dakon. Hal ini disebabkan karena siswa yang telah diberikan video tentang permainan dakon cenderung lebih termotivasi untuk mencoba bermain dakon dan dapat meningkatkan *mathematics self efficacy*nya melalui permainan dakon tersebut. Siswa akan yakin dengan kemampuan matematikanya dan bisa menyelesaikan permainan dakon bahkan memenangkannya dengan banyak perhitungan-perhitungan yang tepat. Dengan begitu *mathematics self efficacy* siswa dapat meningkat.

Siswa yang telah mencoba permainan dakon akan memiliki *mathematics self efficacy* yang lebih baik. Hal itu disebabkan oleh manfaat yang ada pada permainan

dakon, salah satunya adalah dengan bermain dakon maka dapat membantu kita untuk mengasah kemampuan berhitung. Siswa yang telah memahami cara bermain dakon dan mencobanya akan berusaha untuk memenangkan permainan itu dengan cara membuat taktik/strategi dengan perhitungan-perhitungan yang tepat. Sehingga kemampuan berhitung siswa lebih meningkat. Dari pengalaman-pengalaman dalam bermain dakon itu dapat melatih siswa pada saat pembelajaran matematika. Saat mengerjakan soal matematika siswa akan mengerjakan dengan sungguh-sungguh baik soal yang mudah maupun soal yang susah. Siswa akan berusaha mencari jawaban yang benar dan tidak mudah menyerah. Dengan begitu akan lebih luas bidang matematika yang siswa kuasai.

Permainan dakon berpengaruh terhadap *mathematics self efficacy* siswa, senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Linda Utomo Putri (2017) bahwa permainan dakon berpengaruh meningkatkan kecerdasan logika matematika siswa. Dengan meningkatnya logika siswa setelah melakukan permainan dakon maka *mathematics self efficacy* siswa juga akan meningkat. Siswa akan merasa yakin dengan kemampuan matematika yang dimilikinya. Selain itu juga senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Saidah Nurul Haq (2017) bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan dakon terhadap kemampuan berhitung siswa. Jika kemampuan berhitung siswa meningkat maka siswa juga akan lebih yakin dengan kemampuan matematika yang dimilikinya. Saat keyakinan siswa tersebut meningkat, siswa akan berusaha memenangkan permainan dakon. Sehingga bisa dikatakan bahwa *mathematics self efficacy* meningkat lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dakon memberikan pengaruh yang baik terhadap *mathematics self efficacy* siswa kelas II di SD Muhammadiyah Ambarbinangun yang dibuktikan dari hasil pengisian angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta hasil uji statistik dari angket itu sendiri. Rata-rata pengisian angket pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan dakon. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata tidak terjadi peningkatan yang signifikan. Selain dapat dilihat dari rata-rata pada hasil pengisian angket *pretest* dan *posttest*, dapat juga dilihat dari pengujian statistik dari angket itu sendiri. Dimana kesimpulannya menunjukkan signifikansi yang berarti kedua kelas tidak memiliki rata-rata tingkat *mathematics self efficacy* yang sama. Kelas

eksperimen memiliki tingkat *mathematics self efficacy* yang lebih tinggi daripada kelas kontrol karena terjadi peningkatan setelah proses pembelajaran menggunakan media permainan dakon.

SARAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan bahwa sebaiknya guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan semangat untuk belajar, sehingga rasa percaya diri siswa akan meningkat. Selain itu, berikanlah ruang dan waktu untuk siswa agar dapat mempraktekkan terkait media tersebut, sehingga siswa dapat merasakan sendiri penggunaan medianya dan menumbuhkan rasa percaya diri akan kemampuannya untuk melakukan hal tersebut. Sesuai dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan, siswa akan lebih percaya diri dengan kemampuannya setelah siswa dapat mencoba melakukannya juga. Hal-hal tersebut dapat membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran karena siswa percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya setelah mencoba sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Syamsu. 2018. *Apa Itu Mathematics Self-Efficacy?*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Andreani, Irma. dkk. 2019. *Pengaruh Permainan Tradisional Dakon Terhadap Kemampuan Penguasaan Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok B2 TK Harapan Bunda Palangka Raya Tahun Ajaran 2018/2019*. Palangka Raya: FKIP Universitas Palangka Raya.
- Andriani, Tuti. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol. 9, No. 1, 2012. 121-136.
- Bandur, Agustinus. 2013. *Penelitian Kuantitatif Desain dan Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Ghozali, Imam. 2008. *Desain Penelitian Eksperimental*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haq, Saidah Nurul, 2017. "Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I di SD Negeri 01 Bandardawung Tawangmangu TA 2016/2017". Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Heryanti, Vera. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Skripsi. Bengkulu: Program Sarjana Universitas Bengkulu.
- Khomsiyatun, Umi. dkk. 2018. *Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Spektrum Nusantara.
- Kvedere, Liene. 2013. Mathematics Self-Efficacy, Self-Concept and Anxiety Among 9th Grade Students in Latvia. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 116:2687.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ormrod, J. E. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Putri, Linda Utomo, 2017. “Pengaruh Permainan Dakon Terhadap Kecerdasan Logika Matematika”. Skripsi. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Subaidi, A. 2016. *Self Efficacy Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika*. 1(2), 64-68.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti dan Selly Rahmawati. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yuliasuti, Rahma dan Joko Soebagyo. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks*. Jakarta Timur: Jurnal Cendekia.