

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan mempunyai sejumlah persoalan yang selalu berkembang dan tidak lepas dari akibat tindakan-tindakan pelaku pendidikan. Pada pelaksanaannya, pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu mencerminkan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi peranya dimasa yang akan datang.¹ Maka perlu adanya penyelesaian permasalahan pendidikan, sehingga dapat dijadikan bekal pelaku pendidikan dimasa depan. Dalam menyiapkan peserta didik sasaran pendidikan adalah manusia, yang mengandung banyak aspek dan sifat kompleks dan proses dalam mewujudkan usaha tersebut, hal ini tertuang dalam proses belajar mengajar yaitu pembelajaran, proses pembelajaran ini nantinya akan melibatkan perhatian guru dan orang tua.

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 48

Penerapan proses pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik baik tentang model, metode maupun media pembelajaran serta lingkungan belajar. Hal tersebut sangat berpengaruh pada kenyamanan peserta didik dalam belajar. Kenyamanan tersebut sebagai sumber awal peserta didik dalam menumbuhkan minat dalam belajar. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik. Begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar.²

Adapun keberhasilan dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa itu berbeda-beda begitu juga untuk mengetahui tingkat kemampuan dari setiap peserta didik juga berbeda. Tidak mudah guru untuk mengetahui potensi dan kemampuan peserta didik disekolah jika hanya dilihat dari nilai keseharian peserta didik disekolah. Perlu adanya penilaian tambahan yang harus diterapkan oleh guru. Hal tersebut dapat berpengaruh pada kemampuan peserta didik terutama pada mata pelajaran yang kurang menarik atau diminati yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dipelajari dilembaga pendidikan. Mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir secara logis, kreatif dan sistematis. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki

² Rizka Apriliana, *Penggunaan Media Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar KPK dan FPB Siswa SDN Pontianak*, (Pontianak: Aetikel penelitian, 2018), hlm. 01

kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Untuk menunjang kemampuan siswa tersebut, siswa diajarkan dengan menggunakan berbagai macam sumber dan media pembelajaran yang dapat menambah kemampuan siswa dalam berinteraktif, berfikir logis, kreatif dan sistematis.

Media pembelajaran matematika ditingkat sekolah dasar itu masih dibutuhkan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memberikan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik, 1986).³salah satunya dengan bantuan media dakota (dakon matematika). Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang dengan cara memasukkan batu/manik-manik kedalam wadah. Tetapi dalam pembelajaran matematika ini dakon dimodifikasi sedemikian rupa untuk menarik perhatian dalam proses pembelajaran. Kegiatan mengkolaborasi permainan tradisional dengan pembelajaran matematika merupakan salah satu kegiatan penunjang keluhan bahwa matematika itu pelajaran yang membosankan. Hal tersebut membuat guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yang diajarkan. Keadaan seperti ini menjadi salah satu faktor pemicu hasil belajar matematika. Oleh karena itu penulis tertarik

³ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 15

melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh media pembelajaran dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media dakota pada pembelajaran matematika di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro?
2. Bagaimana pengaruh media dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media dakota pada pembelajaran matematika di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui pengaruh media dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Manfaat bagi peneliti

Dapat memperluas pengetahuan, menambah wawasan dan gambaran tentang pengaruh media dakota terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat bagi siswa

Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menghilangkan anggapan matematika itu membosankan.

3. Manfaat bagi guru

Dapat menambah referensi bagi guru untuk dapat menggunakan media dakota guna menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Manfaat bagi sekolah

Dapat lebih mengembangkan kualitas dan mutu sekolah melalui peningkatan prestasi belajar dan kinerja guru.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Hipotesis alternatif (H_a)

Hipotesis alternatif menyatakan bahwa Media Dakota berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

2. Hipotesis nihil (H_0)

Hipotesis nihil menyatakan bahwa Media Dakota tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MI roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu :

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi disebut juga variabel penyebab atau independent variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Dakota (X).

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi disebut juga variabel akibat atau dependent variabel. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika (Y).

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup subjek

Ruang lingkup subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

2. Ruang lingkup area

Ruang lingkup area pada penelitian ini adalah MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

3. Ruang lingkup materi

Ruang lingkup materi pada penelitian ini adalah kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) mata pelajaran matematika kelas IV.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh, peneliti mengungkapkan pokok bahasan di bawah ini :

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, sistematika pembahasan, keaslian penelitian dan devinisi istilah tentang pengaruh media pembelajaran Dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

BAB II merupakan kajian pustaka yang memuat deskripsi teori-teori tentang objek (variabel) yang diteliti yang terdiri dari tiga sub bab, yang pertama membahas tentang media pembelajaran, yang didalamnya berupa pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran. Yang kedua membahas tentang media pembelajaran Dakota, yang didalamnya berupa pengertian media Dakota, langkah penggunaan media Dakota, manfaat media Dakota, dan kekurangan media Dakota. Yang ketiga membahas tentang hasil belajar yang didalamnya berupa pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan indikator hasil belajar.

BAB III merupakan metode penelitian yang meliputi : populasi dan sampel, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data tentang pengaruh media pembelajaran Dakota terhadap hasil belajar siswa di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

BAB IV merupakan hasil penelitian, dimana pada bab ini akan berisi paparan data dan pembahasannya tentang penggunaan media pembelajaran Dakota dan pengaruh media pembelajaran Dakota terhadap hasil belajar siswa di MI Roudlotut Tholibin Tengger Ngasem Bojonegoro.

BAB V penutup yang berisi hasil kesimpulan selama penelitian dari awal sampai akhir tentang pengaruh media pembelajaran Dakota terhadap hasil belajar siswa di MI Roudlotut Tholibin Tengger.

H. Keaslian penelitian

Table 1.1 keaslian penelitian

No	Nama peneliti, jenis laporan, lembaga, tahun, judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keaslian penelitian
1.	Asep hidayat, skripsi, SD Negeri Cogreg 01, 2016, pengaruh penggunaan media dakon matematika (dakota) terhadap hasil belajar matematika siswa	Media dakon matematika (dakota), menggunakan variabel sama yaitu hasil belajar matematika	Desain penelitian	Peneliti menggunakan metode kuantitatif di SD Negeri Cogreg 01
2	Sri Dartati, PTK, SD Negeri Banjarsari 02, 2012, Upaya meningkatkan Hasil belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon Matematika bagi siswa Kelas IV	Media dakon matematika, Menggunakan variable sama yaitu hasil belajar	jenis penelitian ya	Peneliti menggunakan PTK di SD Negeri Banjarsai 02
3	Renita, skripsi, Sekolah luar biasa	Nedia dakon, variable sama	Sampel penelitian	Peneliti menggunakan

	Yaketunis Yogyakarta, Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika	yaitu hasil belajar	siswa tunanetra	metode kuantitatif di Sekolah Luar Biasa Yaketunis Yogyakarta
4	Thersi Astrea, skripsi, SDN Seat Hilir Kapuas, Penerapan Metode Demonstrasi dengan Menggunakan Media Dakon untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika kelas I, 2012	Media Dakon, Variabel Hasil Belajar	Metode penelitian, sampel penelitian	Peneliti menggunakan PTK di SDN Seat Hilir Kapuas
5	Nurul Ary Handayani, SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura, Efektifitas media dakon terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V, 2017	Media Dakon	Variabel terikatnya yaitu motivasi belajar	Peneliti menggunakan metode kuantitatif di SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura

I. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar dalam proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memungkinkan seseorang membentuk kompetensi ketrampilan dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

2. Media dakota

Media dakota akronim dari kata dakon dan matematika. Dakon adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang dengan cara memasukkan batu atau manik-manik kedalam wadah. Media dakota adalah suatu media pembelajaran yang merupakan inovasi baru dalam pembelajaran matematika. Media dakota menggabungkan permainan tradisional congklak/dakon dan pembelajaran matematika.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan proses pembelajaran yang menimbulkan perubahan kemampuan peserta didik baik kognitif, afektif dan psikomotorik.