

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari dan mendukung perkembangan teknologi modern. Teknologi modern inilah yang mempengaruhi disiplin ilmu dan daya pikir manusia. Oleh karena itu, di setiap jenjang pendidikan matematika penting untuk dipelajari. Menurut Runtukuhu dan Kaldou (2016:28) Matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan masalah sosial, ekonomi, dan alam. Adapun pembelajaran matematika di sekolah dasar penting untuk dipelajari hal ini sependapat dengan Oktaviani (Fendrik, 2019: 703). Penting bagi siswa sekolah dasar untuk mempelajari matematika agar dapat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan matematika yang merupakan disiplin ilmu yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pendapat di atas maka tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa dapat berpikir kritis, kreatif, meningkatkan intelektual, serta mampu mengembangkan karakter siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam setiap pembelajaran tentunya memerlukan pengukuran dalam hal ini adalah hasil belajar. Salah satu indikator tercapainya atau tidaknya proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pembelajaran. Adapun penulis ingin melihat ketercapaian hasil belajar melalui indikator hasil belajar. Indikator hasil belajar yang dilihat dalam penelitian ini yaitu adalah indikator kognitif 1) mengingat (C1); memahami (C2); menerapkan (C3); menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6).

Berdasarkan hal tersebut hasil belajar dapat dilihat melalui perkembangan psikomotor, afektif, dan kognitif, yang mencakup perkembangan hasil belajar, penerimaan materi yang telah di-sampaikan serta perubahan sikap. Hasil belajar digunakan dalam setiap pembelajaran untuk mengetahui sampai batas mana siswa dapat dan mampu memahami serta mengerti materi yang sudah disampaikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Walisman (Susanto, 2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik adalah hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal (kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan) maupun faktor eksternal (keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat sekitar). Berdasarkan pendapat di atas bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam setiap pembelajaran. Hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria KKM yang telah dibuat oleh guru. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan data dari jurnal yang sudah penulis baca, hasil belajar matematika materi KPK dan FPB di tingkat sekolah dasar pada awalnya mengalami hasil yang kurang dan dibawah KKM. Diantaranya Sekolah Dasar Negeri 04 Sintang Diketahui bahwa KKM untuk pelajaran matematika sebesar 65. Dari KKM tersebut terdapat 10 siswa sekitar 43,48% yang memenuhi standar KKM, sedangkan 13 siswa sekitar 56,52% masih belum memenuhi standar KKM.

Namun, setelah setelah menggunakan media belajar dakon matematika rata-rata nilai matematika di Sekolah Dasar Negeri 04 Sintang untuk materi KPK dan FPB diatas rata-rata nilai KKM. Tingkat ketuntasan pada siklus I sebesar 65,21% dan tingkat ketuntasan pada siklus II sebesar 91,30% sehingga terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 26,09%. Adapun di kelas IV SDI Sikumana 3 Kota Kupang Pembelajaran matematika khususnya FPB dan KPK 70% belum memenuhi KKM sedangkan sebanyak 30% yang memenuhi KKM. Dalam hal ini mnunjukkan bahwa peran media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar dalam memahami materi KPK dan FPB.

Alasan penulis memilih judul adalah penggunaan media dakon sebagai media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran materi KPK dan FPB sehingga tercapainya tujuan pembelajaran matematika, mendapatkan hasil belajar, meningkatkan kreatifitas, meningkatkan inovasi bagi guru dalam memilih media pembelajaran, menciptakan suasana kelas yang aktif dan kondusif. Selain dakon tentunya terdapat media pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran KPK dan FPB diantaranya adalah papan musi, kotak pintar, dan camat KPK dan FPB. Namun, dari semua media tersebut penulis memilih media dakon.

Dakon merupakan media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak. Dengan permainan siswa mempelajari benda konkret yang akan diubah menjadi sebuah konsep KPK dan FPB. Dengan itu siswa mempelajari suatu pengetahuan dalam bentuk benda dan gambar sebagai wujud dari suatu kegiatan. Kemudian mewujudkannya dngan menggunakan simbol-simbol matematika. Seiring berkembangnya zaman media dakon tidak hanya terbuat dari papan atau sterofom, namun diadaptasi ke dalam aplikasi gadget

Berdasarkan penjabaran di atas maka penulis mendapatkan gambaran dari berbagai jurnal yang telah dibaca bahwa media dakon matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif, meningkatkan intelektual, berpikir kritis dan kreatif serta mengembangkan karakter siswa.

Adapun penggunaan media dakon matematika sebagai media pembelajaran adalah supaya pembelajaran lebih menarik, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan mampu memotivasi siswa dalam pemebelajaran. Oleh karena

itu, untuk memperkaya pengetahuan maka penulis mengambil judul “Penggunaan Media Dakon Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi KPK dan FPB di Sekolah Dasar” sebagai bahan untuk diteliti dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar pada materi KPK dan FPB dan pengembangan media belajar agar guru semakin kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalahnya adalah, “bagaimana penggambaran penggunaan media dakon matematika untuk meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB di sekolah dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan gambaran penggunaan media dakon matematika untuk meningkatkan hasil belajar KPK dan FPB di sekolah dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

Bagi penulis:

1. Penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran terhadap pelajaran matematika
2. Membuka wawasan baru

Bagi guru:

1. Menciptakan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan
3. Mendorong guru untuk semakin kreatif dalam menciptakan media pembelajaran
4. Memotivasi anak dalam pembelajaran matematika
5. Melatih interaksi antar guru dan sesama siswa
6. Secara garis besar dapat meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar