

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pengajar untuk menciptakan kondisi di mana siswa dapat mendapatkan pengetahuan, menguasai keterampilan, serta mengembangkan sikap dan keyakinan. Secara fundamental, pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan lingkungan mereka yang membawa pada perubahan perilaku yang lebih baik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu konteks pendidikan. (Nurlina et al., 2022.h.6.) media pembelajaran memiliki kontribusi yang penting dalam memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien. Salah satu alat yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas adalah permainan dakon matematika (Wibowo et al., 2021.h.178)

Pembelajaran matematika yang mengintegrasikan elemen permainan tradisional congklak dengan konsep-konsep matematika. Media ini juga berperan dalam mendukung siswa untuk memahami berbagai konsep dalam matematika, tetapi juga berfungsi untuk melatih keterampilan berhitung dan penguasaan operasi matematika. Media dakon dapat dibuat dari berbagai bahan sederhana, misalnya gelas plastik bekas air mineral yang disusun memanjang dan saling terhubung hingga

membentuk struktur menyerupai dakon. Pemanfaatan media dakon dalam pembelajaran matematika terbukti memberikan pengaruh yang baik terhadap pencapaian hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan minat belajar, partisipasi aktif, serta pencapaian akademik mereka. (Risnawati, Ari Wibowo, 2019.h. 125)

Hasil belajar adalah prestasi yang diraih oleh siswa setelah menjalani proses pendidikan. Hasil ini mencakup berbagai kemampuan, termasuk dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang dialami siswa. (Rahman, 2022. h.297-298). Hasil belajar sering dijadikan indikator untuk menilai sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang telah disampaikan. Untuk memahaminya, perlu ditelaah makna dari dua unsur pembentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Secara umum, hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini biasanya dinyatakan dalam bentuk skor numerik atau huruf sebagai representasi pencapaian siswa. (Gumohung et al., 2021. h 4) Setelah memahami pengertian dari hasil belajar seperti yang telah diuraikan di atas, selanjutnya kita juga perlu memahami tentang pengertian matematika.

Matematika adalah disiplin ilmu yang tersusun secara sistematis, berjenjang, dan terstruktur, di mana setiap materi saling berkaitan satu sama lain. Sebagai ilmu yang bersifat pasti dan abstrak, matematika memainkan peranan krusial dalam mendukung berbagai sektor dalam kehidupan manusia. Pembelajaran matematika di

tingkat sekolah dasar diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman para pendidik, khususnya guru-guru SD, dalam mengajarkan konsep-konsep matematika secara efektif.(Lantakay et al., 2023. h. 385-386). Matematika adalah sebuah ilmu yang berkembang sebagai hasil dari interaksi sosial dan budaya, yang digunakan sebagai alat untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah. Di dalamnya terkandung berbagai komponen seperti aksioma, definisi, teorema, pembuktian, persoalan, dan solusi..(Putri, 2023.h.5602). Matematika juga merupakan salah satu pelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Untuk mencapai hasil pembelajaran matematika yang baik dan tepat, siswa perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep serta pengembangan keterampilan matematika. Pendekatan, sarana, dan peralatan yang diterapkan dalam proses pendidikan dapat mendukung siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep matematika dengan lebih baik. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan pencapaian belajar yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam pembelajaran matematika. Salah satu alat pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami matematika adalah media dakon. Media ini sangat sesuai untuk karakteristik anak sekolah dasar yang masih aktif, suka bermain, dan berada pada tahap operasional konkrit.

Dilihat dari karakteristik anak sekolah dasar pada umumnya yang masih cenderung aktif dan masih sangat senang bermain dan juga pada tahap operasional konkrit, mereka masih sangat memerlukan sebuah media pembelajaran yang akan

membantu mereka dalam menunjang proses penanaman konsep dan proses pembelajaran. keterbatasan dalam pemahaman konsep matematika dan penggunaan metode pembelajaran konvensional sering kali membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep pembelajaran matematika dengan penggunaan media dakon memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan dan merasakan konsep-konsep matematika secara langsung melalui aktivitas yang melibatkan benda konkrit, sehingga mempermudah pemahaman mereka. Untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran peserta didik adalah dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Media dakon merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran matematika. Penggunaan media dakon dapat memberikan dorongan yang sangat berharga bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal. Penggunaan media dakon diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran yang lebih bermakna bagi semua peserta didik. Selama proses pembelajaran, media yang dapat dilihat dan dirasakan oleh siswa akan digunakan sebagai alat bantu. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mendorong aktivitas belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang mendalam bagi mereka. (Risnawati, Ari Wibowo, 2019, h. 125) Sebelum menggunakan media pembelajaran dakon untuk mengetahui adanya masalah bisa dilakukan dengan wawancara, dan juga observasi.

Menurut hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 68 Palembang menemukan bahwa kurangnya pemahaman dan minat siswa mengenai materi pembelajaran matematika dan juga dalam proses pembelajaran matematika, guru hanya menerapkan metode konvensional, yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang telah dijelaskan.

Masalah tersebut dapat dipecahkan dengan memanfaatkan media pembelajaran dakon, karena media ini mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, terutama dalam konsep pembelajaran matematika. Hal ini dapat ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Azhari et al., 2021) yang berjudul “Pemanfaatan alat peraga Dakota untuk menguatkan pemahaman konsep matematika siswa”, membuktikan bahwa penggunaan alat peraga dakon dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa sebelum dan sesudah digunakannya alat peraga Dakota menjadi semakin meningkat. Demikian pula dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan terdapat pengaruh alat peraga Dakota terhadap pemahaman konsep matematika siswa di MIS Terpadu Langsa. Dan juga seperti hasil penelitian yang (Risnawati, Ari Wibowo, 2019) Menyatakan bahwa Media dakon matematika memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa, “Penggunaan Media dakon matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas tinggi SD”.

Dari latar belakang di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dakon dalam sebuah pembelajaran matematika di SD memang sangat membantu dan berpengaruh bagi para peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Media Dakon terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 68 Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari hasil latar belakang di atas, identifikasi masalah yang didapatkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran matematika
2. Di SDN 68 Palembang belum menggunakan media pembelajaran dakon.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan isu dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Materi yang di ambil dalam penelitian ini adalah materi pengukuran hubungan antar satuan baku berat mata pembelajaran matematika kelas III di SDN 68 Palembang.

- 2) Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada pencapaian kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diidentifikasi, dapat disusun permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini “Apakah ada pengaruh media dakon terhadap hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 68 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan penjelasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh media dakon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 68 Palembang”.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoristik

- a. Memberikan wawasan tentang bagaimana media tradisional dapat membantu dalam diferensi pembelajaran
- b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat Memberikan masukan kepada guru sebagai upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar terutama dalam pembelajaran matematika
- b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dan masukan sebagai bahan Pembelajaran matematika menggunakan media dakon
- c. Bagi peserta didik, Penggunaan media dakon dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan menyenangkan, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan topik dan permasalahan penelitian yang sama.