BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa depan merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi berbagai permasalahan yang akan muncul dalam kehidupan sekarang maupun yang akan datang. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengembangkan potensi diri baik secara jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi suatu Negara karena melalui pendidikan yang baik dapat meningkatkan kesejahteraan dan kecerdasan sumber daya manusia. Seperti yang tertuang dalam UUD 1945 pasal (31) ayat (1) yang berbunyi "Setiap Warga Negara Berhak Mendapatkan Pendidikan". Pernyataan dalam pasal 31 tersebut sekaligus merupakan landasan dan jaminan bagi setiap warga Negara Indonesia untuk memperoleh pendidikan tanpa membedakan suku, agama, dan golongan. Hasil pendidikan yang diperoleh setiap warga negara diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa kini dan masa mendatang. Sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas tersebut memiliki ciri sebagaimana yang tertuang dalam tujuan pendidikan nasional yaitu: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". (UUD RI Sistem Pendidikan Nasional: 2003, 2). Tujuan pendidikan nasional tersebut menunjukkan betapa penting dan strategisnya peranan pendidikan dalam membentuk dan membangun generasi penerus bangsa. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut ditempuh jalur pendidikan sekolah dan jalur pendidikan luar sekolah.

Pendidikan telah dianggap sebagai pusat dari keunggulan dalam menyiapkan karakter manusia yang baik, oleh sebab itu saat ini pendidikan karakter lebih diutamakan dalam jenjang pendidikan sekolah dasar (Rokhman, Hum, Syaifudin, & Yuliati, 2014). Beberapa nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika yaitu : disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, dan tanggung jawab (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pelajaran Matematika). Menginterpretasikan nilai-nilai karakter pada setiap mata pelajaran dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai pada peserta didik akan pentingnya pendidikan karakter sehingga diharapkan peserta didik mampu menginternalisasikan nilai-nilai itu ke dalam tingkah laku sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik itu yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama Nahdi (dalam

Andiyani, Mahpudin, & Cahyaningsih, 2019). Matematika menjadi salah satu bagian dari sekian banyak pelajaran di sekolah yang berperan sangat penting di dunia pendidikan. Selain itu matematika juga berperan penting dalam kehidupan, karena matematika dibutuhkan dalam setiap disiplin ilmu, baik masa sekaran dan masa depan nanti. Melihat pentingnya matematika dalam kehidupan, maka matematika merupakan mata pelajaran yang dijadikan sebagai bagian dari mata pelajaran wajib, baik dari tingkat paling dasar, hingga tingkat paling tinggi. Oleh karena itu tak heran jika matematika dianggap sebagai rajanya ilmu pengetahuan (Ahmar et al., 2018). Selain itu berhitung merupakan salah satu dari konsep angka yang paling mudah untuk dimunculkan (Humairo & Amelia, 2021).

Faktanya banyak dari siswa di berbagai tingkatan sekolah merasa bosan, tidak suka, merasa terbebani bahkan matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. sebagaimana dijelaskan dalam penelitian dari salah satunya adalah penelitian dari (Suprihatin & Padaela, 2019) dimana dalam penelitian ini dijelaskan bahwa siswa mengalami ketidakmaksimalan dalam kemampuan matematis salah satu faktornya yaitu merasa bosan dengan metode guru yang hanya fokus dipapan tulis. Juga dijelaskan beberapa faktor penyebab hal tersebut adalah ketidakpahaman, sehingga mereka kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang ada.

Oleh karena itu memanfaatkan media belajar menjadi hal yang penting ketika guru dituntut untuk mencerdaskan murid dan tuntutan tanggung jawabnya untuk lebih profesional. Jadi guru dituntut untuk berinovasi dengan berbagai metode, sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai target. Sebagaimana diketahui peran guru sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan digital anak di

pendidikan formal. Hal tersebut karena Guru adalah mereka yang selalu berdiri di depan kelas dan menyebarkan ilmu (Nurdin, 2005).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Tegaljadi, dari hasil observasi didapatkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dari materi yang diajarkan, dan siswa cenderung cepat bosan jika pembelajaran kurang menarik dan monoton. Dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas III SD Negeri 1 Tegaljadi yaitu Ibu Winarti mengenai proses pembelajaran yang dilakkan, Ibu Winarti mengatakan "Tentu saja terdapat banyak kendala yang dihadapi saaat proses pembelajaran dikelas, salah satunya ibu sulit menentukan media yang cocok digunakan pada beberapa materi, dan dalam proses pembelajaran ibu juga menggunakan media, namun lebih sering tidak menggunakan media".

Sebagai seorang pendidik, guru akan membantu anak tumbuh sesuai dengan potensidan kemampuannya secara optimal (Suprihatin & Padaela, 2019). Keterampilan belajar aktif merupakan cara efektif untuk meningkatkan perhatian, motivasi dan keterlibatan siswa diyakini dapat memperlancar proses pembelajaran di kelas (Nataliyah, 2015). Banyak penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran pasif tidak efektif bagi siswa. untuk melakukan kegiatan berhitung diperlukan suatu metode yang sesuai dan fokus pada semua aspek pendukung anak. Salah satu metodenya adalah belajar sambil bermain yaitu menggunakan media permainan agar belajar terkesan lebih menyenangkan pada anak. Metode belajar sambil bermain ini dapat membantu mengasah dan meningkatkan kecerdasan anak (Humairo & Amelia, 2021).

Salah satu faktor penghambat dari tercapainya pembelajaran yang kondusif dan maksimal, khususnya dalam mata pelajaran matematika adalah metode yang digunakan oleh guru, yakni metode dengan ceramah masih banyak digunakan oleh guru, yakni motode ceramah masih banyak digunakan oleh para tenaga pendidik sehingga kebanyakan siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga yang membuat siswa kurang menyukai mata pelajaran matematika, sehingga menyebabkan siswa bermain sendiri di kelas tanpa memperhatikan gurunya (Lindung & Setiyowati, 2017). Banyak orang tua yang menganggap bahwa bermain merupakan hal yang sia - sia , karena membuat lelah dan dirasakan tidak akan bermanfaat bagi anak. Tidak sedikit orang tua yang menganggap bahwa bermain adalah sesuatu yang tidak penting. Padahal bermain adalah suatu kegiatan yang membuat anak senang, ketika anak merasa senang tentunya akan mengulanginya lagi, sehingga tanpa terasa mereka tidak terkesan bosan bahkan malas. Bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak baik itu perkembangan kognitif, sosial dan fisik anak. Padahal dari hasil penelitian tentang permainan sebagian besar mengarah pada tiga hal yaitu nilai kognitif, nilai emosional, dan nilai sosial (Suminar, 2019).

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak-anak dengan teman-temanya di waktu luang, baik itu di sekolah, rumah maupun di taman bermain. Akan tetapi zaman sekarang ini banyak yang tidak tahu bahwa Indonesia mempunyai begitu banyak permainan tradisional. CCN Indonesia melaporkan bahwa Indonesia mempunyai kurang lebih 2.600 permainan tradisional dan slah satunya yaitu permainan dakon atau yang lebih dikenal dengan sebutan Congklak (Khoiri, 2018).

Dakon merupakan permainan yang banyak digemari oleh anak-anak Indonesia, khususnya para perempuan muda. Permainan ini memiliki nama yang berbeda setiap daerahnya, namun panggilan yang paling terkenal yaitu congklak. Media permainan ini sangat fleksibel, karena dapat memanfaatkan benda sekitar. Sebagai contoh ketika tidak ada papan congklak maka dapat diganti dengan menggali lubang kecil di tanah, membuat lingkaran di lantai, dan bijinya dapat diganti dengan batu kerikil kecil dan biji-bijian lainnya. Dakon atau Congklak merupakan permainan yang seru, mudah mendapatkan materi permainan dari lingkungan. Hal tersebut melatih kecerdasan logika matematika dan membantu anak-anak dalam meningkatkan keterampilan matematika mereka (Suprihatin & Merci Padaela, 2019). Menurut hasil serangkaian penelitian yang ada, permainan dakon atau congklak merupakan media yang efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa selama proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Erlin Prasetyo, 2019). Permainan tradisional mengandung banyak nilai budaya dan warisan para nenek moyang Indonesia. Jika permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan, maka permainan tradisional adalah kebiasaan yang biasa dipraktekkan oleh nenek moyang. Hal tersebut karena permainan ini mengandung nilai budaya, sehingga permainan tradisional tidak sekedar permainan aktif biasa (Rida et al., 2020)

Masalah penerapan media pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan jiwa anak didik tanpa memperhatikan dan memahami perkembangan tingkat daya pikir anak didik akan menyebabkan pendidik sulit untuk mencapai hasil pembelajaran yang di inginkan. Hal ini dikuatkan dengan pendapat yang diungkapkan

oleh James L. Mursell yang menyatakan bahwa "Belajar yang sukses (*seccesful learning)* merupakan belajar dengan mengalami sendiri". Pendapat ini dapat dijadikan landasan pendidik untuk lebih melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Maka penelitian ini mengangkat metode pembelajaran dengan menggunakan permainan Dakon sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran di jenjang sekolah dasar masih sangat dibutuhkan sebagai penyemangat belajar. Karena dengan adanya media pembelajaran suasana belajar akan lebih efektif dan menyenangkan sebab peseta didik akan ikut aktif dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut dikembangkanlah media Dakota (dakon matematika) yang merupakan permainan tradisional yang telah dimodifikasi kedalam media pembelajaran. Seperti media pembelajaran Dakota. Menurut Linguistika (dalam Risnawati et al., 2019) permainan Dakota (dakon matematika) merupakan media pembelajaran yang merupakan hasil dari modifikasi salah satu permainan tradisional congklak atau dakon. Menurut Kumullah (2020) Dakota dapat meningkatkan minat belajar, aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga pembelajaran matematika dapat menjadi bermakna. Dan juga dapat mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari yang mengutamakan proses untuk menemukan penyelesaiannya (Ulya, 2017).

Berdasarkan latar belakang di atas, guna mengembangkan pembelajaran matematika yang menggunakan media pembelajaran dakota (dakon matematika) maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul "**Pengembangan Media Dakota Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Cacah Siswa Kelas III SD".**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut: Tingkat pemahaman konsep matematika siswa masih rendah terkhususnya siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung perkalian. Ada beberapa faktor yang menyebabkan sulitnya siswa memahami konsep operasi hitung perkalian yaitu karena siswa usia Sekolah Dasar masih berada pada tahap operasional kongkrit sedangkan konsep dalam pembelajaran matematika itu bersifat abstrak. Selain itu, pada proses pembelajaran yang dilaksanakan masih banyak yang belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa dalam memahami konsep operasi hitung bilangan cacah pada pengalaman nyata atau hal-hal yang konkrit akibat minimnya media yang digunakan. Media yang digunakan hanya papan tulis sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dan malas untuk belajar karena tidak adanya media yang menarik yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep operasi hitung bilangan cacah.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian yaitu siswa dan siswi kelas III SDN 1 Tegaljadi
2. Materi pembelajaran yaitu konsep Opersai Hitung Bilangan Cacah
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah Dakota

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan utama yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana validitas media Dakota untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas III ?
2. Bagaimana efektifitas media Dakota untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas III ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui validitas media Dakota (Dakon Matematika) untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas III.
2. Mengetahui efektifitas media Dakota untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah pada siswa kelas III.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki dua manfaat yakni manfaat praktis dan manfaat teoritis. Berikut ini dijelaskan mengenai kedua manfaat penelitian tersebut.

1) Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan, menambah referensi di bidang pendidikan dan dapat memberikan informasi tentang media pembelajaran Dakota serta dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran Matematika. Dan penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya, khususnya di bidang pendidikan.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran berupa Dakota khususnya dalam pembelajaran matematika, diharapkan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media ini, karena dengan menggunakan media ini siswa juga dapat melatih kemampuan dan keterampilan siswa, khususnya pada materi operasi hitung perkalian dan pembagian.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menyampaikan materi ajar menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber rujukan dan sumber informaasi untuk melakukan penelitian baru

yang lebih mendalam tentang sejauhmana keefektivan penggunaan media ini dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan sejauhmana keberhasilan penggunaan media ini bagi siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Dakota pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas III SD pada materi Operasi Hitung Perkalian. Berikut ini uraian secara singkat.

1. Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk visual pada mata pelajaran matematika untuk Kelas III SD.
2. Materi yang disajikan yaitu tentang Konsep Opersi Hitung Perkalian.
3. Konstruk atau tampilan pengembangan media Dakota.

   Media Dakota berbentuk persegi panjang yang terbuat dari kardus dengan panjang 43 cm dan lebar 54 cm. Kertas warna untuk melapisi papan dakota serta alat tulis, penggaris, gunting, lem, dan lain-lainnya sebagai alat pendukung pembuatan media Dakota. Desain media Dakota ini berbeda dengan dakon-dakon pada umumnya, karena terdapat aturan serta cara memainkan dakon yang digabungkan dengan pembelajaran matematika. Media Dakota merupakan media pembelajaran yang dibuat dari gabungan permainan tradisional dan dituangkan dalam pembelajaran.

Petunjuk penggunaan media Dakota ini mengikuti aturan permainan congklak, namun tidak semua aturan permainan congklak berlaku untuk media Dakota ini.

Aturan main media Dakota adalah sebagai berikut:

1. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang.
2. Setiap siswa mendapat 2 kali kesempatan bermain menggunakan media.
3. Siswa melakukan suit untuk menentukan siapa pemain pertama dan pemain kedua.
4. Siswa mengambil soal yang telah disediakan dalam kotak.
5. Kemudian siswa menentukan jumlah biji-bijian yang akan dimasukkan sesuai dengan soal yang diperoleh.

Petunjuk penggunaan media Dakota adalah sebagai berikut:

1. Ambilah satu soal yang telah disediakan dalam kotak.
2. Tentukan jumlah biji-bijian yang akan dimasukkan kedalam lubang dakon sesuai dengan soal yang didapat.
3. Ambil dan masukkan biji-bijian yang terdapat pada kotak ke setiap lobang dakon sesuai dengan soal yang diperoleh.
4. Hitung jumlah keseluruhan biji-bijian yang telah di masukkan pada lobang dakon untuk menentukan hasil dari soal perkalian yang diperoleh.

Gambar 1.1 Media Dakota

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media Dakota pada pembelajaran matematika materi konsep operasi hitung perkalian memiliki manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan pengembanngan ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi konsep operasi hitung perkalian pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

Dengan pengembangan ini, diharapkan dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi serta dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Dengan pengembangan ini, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa akan lebih senang belajar matematika dan dapat melatih kemampuan berhitungnya.

d. Bagi Peneliti

Dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa dapat melatih kemampuan berhitungnya dengan menggunakan media ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Dakota (Dakon Matematika) pada penelitian ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Media Dakota dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berhitungnya, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
2. Media Dakota dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media Dakota dapat membuat susasana yang efektif dan menyenangkan karena siswa turut aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang dibuat sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran Dakota ini hanya diperuntukkan untuk membantu guru SD kelas rendah pada mata pelajaran matematika pada materi Operasi Hitung Bilangan Cacah serta pembelajaran yang telah ditentukan saja.
2. Uji coba media pembelajaran Dakota ini hanya dilakukan pada dua sekolah dasar saja yaitu SD Negeri 1 Tegaljadi dan SD N 2 Tegaljadi.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka dibutuhkan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

   Menurut Gagne dan Briggs (1975) yang dikutip oleh Arsyad (2011) media pembelajaran meliputi alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video recorder, film, slide (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Zilmi, 2017).
2. Media Dakota (Dakon Matematika)

   Dakon merupakan permainan tradisional yang diambil dari bahasa Jawa dalam bahasa Indonesia yang disebut dengan permainan congklak. Wadah congklak terdiri dari cekungan setengah lingkaran yang berjumlah 12 buah.

Dua buah cekungan besar terletak diujung kanan dan kiri. Sisanya berjajar diantara diantara dua cekungan yan besar masing masing 5 buah. Husna A (2009).

3. Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan himpunan bilangan bulat yang nilainya tidak negatif, yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5…dst. Anggota bilangan ini bisa didefinisikan sebagai himpunan bilangan asli, yaitu 1, 2, 3, 4, 5…dst ditmbah 0. Ciri utamanya yang paling mudah dikenali yaitu nilainya yang selalu positif dan memiliki angka 0.