

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi kemajuan zaman dan globalisasi (Nurrita, 2018). Tugas guru meliputi pengajaran dan penanaman nilai-nilai positif yang nantinya bermanfaat bagi kehidupan siswa (Nisa, 2020). Seiring dengan dinamika zaman di era global saat ini, sistem pendidikan perlu berinovasi agar dapat terus berkembang ke arah yang lebih baik. Penerapan pendidikan secara optimal sangat penting karena berdampak pada peningkatan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia. Namun, salah satu masalah yang kerap muncul adalah kurang efektifnya proses pembelajaran.

Pendidikan memiliki peran yang dinamis dan berpengaruh dalam kehidupan manusia ke depan. Melalui pendidikan, potensi peserta didik dapat dikembangkan secara optimal, mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik lingkungan fisik serta sosial budaya tempat mereka berada. Pendidikan harus mampu membentuk individu yang utuh, tidak hanya sebagai pribadi tetapi juga sebagai anggota masyarakat dan warga bangsa yang artinya seseorang harus mengenal dirinya, lingkungan sekitarnya, serta bangsanya. Proses pengenalan tersebut menuntut pengembangan kemampuan kognitif, afektif, imajinatif, dan inspiratif pada peserta didik, sejalan dengan tujuan pendidikan menurut Reigeluth (1999) yaitu terbentuknya ranah domain kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Pendidikan dasar merupakan bagian penting dari sistem pendidikan nasional yang telah ditetapkan. Tujuan utamanya adalah mengembangkan sikap,

kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat, serta mempersiapkan peserta didik agar memenuhi syarat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas manusia dari berbagai aspek. Peningkatan kualitas ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran matematika di sekolah, yang dianggap sebagai salah satu cara untuk menyusun pola pikir yang jelas, tepat, dan teliti. Selain sebagai cabang ilmu, matematika juga berperan dalam berbagai bidang pengetahuan, terutama dalam pengembangan teknologi di era saat ini. Oleh karena itu, penguasaan materi matematika secara menyeluruh oleh peserta didik sangatlah penting. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran matematika harus mendapatkan perhatian yang lebih mendalam.

Proses pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan mencapai target pendidikan. Keberhasilan pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada peran guru, yang tidak hanya menyampaikan materi, melainkan juga membimbing siswa dalam perkembangan sikap, fisik, dan psikis mereka. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa tidak cepat merasa jenuh atau bosan. Mengingat tanggung jawab besar yang dipikul, guru harus menyadari bahwa mereka merupakan ujung tombak keberhasilan pendidikan. Menurut Hamalik (dalam Wahyuningtyas, 2020), penggunaan media pengajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan minat baru dan meningkatkan motivasi siswa.

Lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Suasana belajar yang nyaman dan

menyenangkan dapat membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, lingkungan belajar yang baik juga mampu meningkatkan semangat belajar dan interaksi positif antara guru dan siswa. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang menarik agar siswa merasa nyaman dan termotivasi selama belajar di kelas (Werang, 2018).

Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media dan strategi pembelajaran yang kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Werang, 2020).

Guru setidaknya memiliki kemampuan untuk mengamati, melatih, dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal personal, sosial, dan manajerial Supriyanto (2008). Namun, banyak guru yang tidak melakukannya dengan baik. Kemampuan guru sendiri untuk mendukung pelaksanaan tugas adalah salah satu penghalang. Salah satu kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan untuk menggunakan, menyediakan, dan menguasai teknologi media pembelajaran. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah kemampuan guru untuk menguasai media pembelajaran sehingga mereka dapat menyampaikan pelajaran kepada siswa secara efektif dan efisien Asnawir (2002).

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terhubung untuk mencapai tujuan tertentu. Komponen-komponen tersebut mencakup: (1) tujuan, (2) bahan atau materi ajar, (3) metode, (4) alat/media, dan (5) evaluasi (Ali, 1992). Keberhasilan suatu pembelajaran sangat bergantung pada seberapa efektif masing-masing komponen tersebut berinteraksi. Media, sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal yang wajib ada dalam setiap proses belajar. Jika salah satu komponen tersebut tidak hadir, maka hasil pembelajaran tidak akan maksimal. Seperti yang disampaikan oleh Darma (1983), “belajar memerlukan partisipasi dan latihan.” Karena belajar pada dasarnya melibatkan aktivitas, siswa perlu berperan aktif dengan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan berpikir. Dengan adanya media pembelajaran, penyampaian materi di dalam kelas menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Mata pelajaran matematika sebaiknya diperkenalkan kepada semua siswa sejak sekolah dasar guna mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta meningkatkan keterampilan kerja sama (Silfiana, 2019). Matematika tidak hanya merupakan salah satu bagian penting dari berbagai mata pelajaran di sekolah, tetapi juga memiliki peranan krusial dalam dunia pendidikan. Selain itu, matematika sangat esensial dalam kehidupan sehari-hari karena aplikasinya tersebar di setiap disiplin ilmu, baik di masa kini maupun di masa depan. Menyadari hal tersebut, matematika dijadikan sebagai mata pelajaran wajib dari tingkat dasar hingga tingkat tertinggi, sehingga tidak heran jika sering disebut sebagai raja ilmu pengetahuan. Di samping itu,

kemampuan berhitung merupakan salah satu konsep dasar angka yang relatif mudah dipahami (Humairo & Amelia, 2021).

Berbicara tentang matematika, tidak dapat dipisahkan dari perkembangan IPTEKS saat ini. Hal ini dikarenakan matematika memiliki peran sebagai “ilmu dasar” yang mendukung dan berkembang seiring dengan IPTEKS (Hastaruddin, 2008). Soedjadi (2001) menyatakan bahwa baik aspek terapan maupun aspek penalaran matematika memainkan peran penting dalam penguasaan IPTEKS. Selain itu, Marpaung (2001) menegaskan bahwa matematika perlu dikuasai oleh setiap orang hingga batas tertentu. Mata pelajaran matematika sebagai bagian dari mata pelajaran yang dipilih berdasarkan kepentingan pengembangan kemampuan, kepribadian peserta didik, serta perkembangan ilmu dan teknologi, harus selalu disesuaikan dengan tuntutan kehidupan masa depan peserta didik.

Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Kemampuan yang dimiliki anak sangat penting untuk distimulasi agar kemampuan pada anak meningkat dengan baik dan membekali anak untuk masa depannya kelak. Kemampuan adalah kesanggupan yang ada didalam diri seseorang yang mana bisa dihasilkan dari gen atau bawaan dan dapat dilakukan dengan latihan-latihan yang dapat mendukung seseorang tersebut dalam menyelesaikan tugasnya (Susanto, 2011).

Berhitung merupakan bagian dari konsep matematika awal yang dapat menumbuhkembangkan kemampuan berfikir logis anak. Kemampuan berhitung pada anak sangat penting dikembangkan, karena berhitung dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari anak agar mampu menyiapkan mental untuk masa depan (Rijt et al, 2003). Berhitung juga diperlukan untuk menumbuhkembangkan

keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007).

Menurut Romlah (2016), kemampuan berhitung adalah upaya pengenalan matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian merupakan operasi bilangan yang sangat dasar. Sejalan dengan pendapat (Fatmawati, 2014), bahwa kemampuan berhitung anak pada usia 7 (tujuh) sampai 11 (sebelas) tahun berada pada tahapan operasional konkret. Pada usia ini anak perlu dijembatani dengan sebuah media pembelajaran agar dapat mudah memahami materi operasi hitung yang disampaikan oleh guru.

Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian dari matematika yang meliputi penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Masykur & Fathani dalam Nurmasari, 2011). Menurut Aisyah et al. (2007), kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung (Sukardi dalam Sulis, 2007). Pada dasarnya kemampuan hitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penambahan dan pengurangan (Susanto, 2011).

Menurut Fauzi (2020), pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting bagi peserta didik, karena ilmu yang diperoleh pada jenjang ini akan berpengaruh signifikan pada pendidikan mereka selanjutnya. Hal serupa juga disampaikan oleh Karim (2011) dan Mursalin (2016), yang menyatakan bahwa proses pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar membahas konsep-konsep serta materi dasar yang nantinya akan mendukung pemahaman siswa terhadap materi matematika di tingkat yang lebih tinggi. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat agar materi matematika dapat ditanamkan dengan benar sejak SD (Safrina, Ikhsan, dan Ahmad, 2014). Sukasno (2012) menambahkan bahwa jika siswa mempelajari matematika dengan cara yang benar, kemampuan penalaran mereka akan meningkat.

Faktanya, banyak siswa di berbagai jenjang merasa jenuh, tidak tertarik, bahkan terbebani dengan matematika, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang monoton, seperti penggunaan papan tulis secara berlebihan, sehingga siswa tidak dapat mengoptimalkan kemampuan matematis mereka. Selain itu, ketidakpahaman dalam materi membuat mereka kesulitan menyelesaikan soal-soal yang ada. Sebagian besar siswa sekolah dasar menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan. Banyak yang menyatakan bahwa “Matematika itu susah”, karena bagi mereka ilmu ini terlihat kompleks, rumit, membingungkan, dan sering membuat kepala pusing, sehingga akhirnya menimbulkan rasa malas untuk belajar.

Menurut Husna, Zubaidah, dan Vebrianto (2021), tantangan lain dalam pembelajaran matematika di SD adalah kemampuan pemecahan masalah. Hasil wawancara dengan guru matematika dalam penelitian (Phonapichat et al., 2013) mengungkapkan beberapa kendala, antara lain: 1) Siswa kesulitan membaca dan memahami teks, yang menghambat proses pemecahan masalah; 2) Sering terjadi kesalahan dalam menafsirkan teks; 3) Siswa tidak menyukai soal yang panjang; 4) Siswa cenderung menebak-nebak tanpa menerapkan pemikiran matematis pada soal panjang; 5) Siswa kurang sabar dan enggan membaca soal dengan teliti; 6) Siswa tidak mampu menentukan asumsi yang diperlukan dan mengidentifikasi informasi penting dari suatu masalah; serta 7) Siswa mengalami kesulitan memahami kata kunci dalam masalah sehingga tidak dapat menyajikannya dalam bentuk simbol. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran menjadi penting dalam proses pengajaran, karena guru dituntut untuk mencerdaskan murid secara profesional dan inovatif melalui berbagai metode, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target. Peran guru juga sangat penting dalam meningkatkan keterampilan digital siswa di lingkungan pendidikan formal.

Sebagai pendidik, guru berperan membantu anak mengembangkan potensinya secara maksimal (Suprihatin & Padaela, 2019). Pendekatan pembelajaran aktif terbukti efektif meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga proses belajar di kelas berjalan lebih lancar (Nataliya, 2015). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran pasif kurang efektif untuk siswa. Untuk mengajarkan kegiatan berhitung, diperlukan pendekatan yang tepat dan mendukung seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu pendekatan tersebut adalah metode belajar sambil bermain, di mana penggunaan media permainan

membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengasah serta meningkatkan kecerdasan anak (Humairo & Amelia, 2021).

Menurut Hidayati (2012), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung anak yaitu faktor dari dalam diri anak dan faktor dari luar diri anak. Faktor dari luar diri anak seperti dari proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak, misalnya pembelajaran yang kurang menyenangkan, proses pembelajaran yang monoton, dan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat anak merasa bosan dan kurang bersemangat. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa memiliki peningkatan dalam kemampuan berhitungnya.

Salah satu kendala utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang kondusif, terutama dalam mata pelajaran matematika, adalah penggunaan metode pengajaran yang kurang variatif. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah, yang seringkali membuat siswa merasa bosan selama pembelajaran. Kondisi ini turut menyebabkan kurangnya minat siswa terhadap matematika, hingga membuat mereka asik bermain sendiri di kelas tanpa memperhatikan penjelasan guru. Meskipun demikian, banyak orang tua yang masih meremehkan nilai bermain, padahal aktivitas tersebut memberikan kebahagiaan pada anak. Ketika anak merasa senang, mereka cenderung ingin mengulangi pengalaman tersebut sehingga tidak terasa bosan atau malas. Bermain memiliki manfaat besar bagi perkembangan kognitif, sosial, dan fisik anak. Penelitian menunjukkan bahwa permainan berperan penting dalam memberikan nilai kognitif, emosional, dan sosial (Karlimah et al., 2019). Selain itu, media pembelajaran juga menjadi

alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan perhatian, dan merangsang kreativitas siswa (Tafonao, 2018).

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan atau potensi individu dalam melakukan operasi bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, yang memerlukan kemampuan penalaran serta keterampilan dalam aljabar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Sambangan pada tanggal 13 Maret 2025, dari hasil observasi didapatkan bahwa 1) masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep dari materi yang diajarkan, 2) siswa cenderung cepat bosan jika pembelajaran kurang menarik dan monoton. Dari wawancara bersama dengan guru kelas 1 SD Negeri 3 Sambangan ditetapkan bahwa, 1) kemampuan siswa kelas 1 masih sangat dasar dan masih sesuai dengan kehidupan sehari-hari mereka, bisa dikatakan masih rendah, 2) kemampuan matematika siswa kelas 1 masing kurang dikarenakan siswa kelas 1 masih dalam peralihan dari taman kanak-kanak ke sekolah dasar, 3) media yang digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas guru kelas 1 menggunakan media konkret seperti stik es krim, kelereng, dan bola-bola untuk menghitung pengurangan dan penjumlahan yang dekat dengan lingkungan siswa, 4) guru kelas 1 juga menggunakan media berupa *slide power point* berupa audio dan visual. Hasil rata-rata nilai ulangan siswa kelas I di SD Negeri 3 Sambangan yang terdiri dari 39 siswa menunjukkan angka sebesar 59,917 dapat disajikan dalam tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Kemampuan berhitung siswa

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Baik	≥ 70	13 siswa	33,33%
Cukup	60–69	9 siswa	23,08%
Kurang	< 60	17 siswa	43,59%
Total		39 siswa	100%

Nilai ini mencerminkan capaian akademik siswa secara keseluruhan dan dapat dijadikan acuan untuk melakukan evaluasi serta perbaikan dalam proses pembelajaran ke depannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis ingin membantu guru kelas awal dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran berupa Dakota yang dapat digunakan dalam membelajarkan siswa kelas rendah pengurangan dan penjumlahan yang praktis dan efektif.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh (Yara & Taufik, 2021), Dakota merupakan media pembelajaran yang berasal dari modifikasi permainan tradisional congklak atau dakon. Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar sangat penting untuk memotivasi siswa, karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan melalui partisipasi aktif. Oleh sebab itu, media Dakota dikembangkan dengan mengadaptasi permainan tradisional tersebut menjadi alat bantu pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Handayani et al.,2022) menunjukkan bahwa penggunaan media Dakota memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah pada siswa sekolah dasar. Melalui pemanfaatan media tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami proses

perhitungan karena konsep yang dipelajari divisualisasikan secara nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung. Selanjutnya, penelitian (Savriliana et al., 2020) mengungkapkan bahwa media Dakota dapat dijadikan sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media Dakota mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Nursafitri et al., 2022) menunjukkan bahwa media Dakota memiliki tingkat validitas dan kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media Dakota tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Sejalan dengan temuan tersebut, (Hatim et al. 2020) menjelaskan bahwa media Dakota mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep matematika secara lebih konkret melalui aktivitas manipulatif yang melibatkan penggunaan benda nyata. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan konsep matematika yang abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Temuan-temuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Sugiyanta et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media Dakota dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus mendorong keaktifan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan belajar yang menyerupai permainan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk

berpartisipasi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas matematika yang diberikan. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Dakota memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, hasil belajar, motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media Dakota berbasis lingkungan menjadi upaya yang relevan untuk menghadirkan pembelajaran matematika yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Dari penelitian relevan yang telah dijabarkan tersebut, menurut Wahyuni (2020) menunjukkan bahwa penerapan Dakota mampu meningkatkan minat belajar serta aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga membuat pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna. Selanjutnya, penelitian Ulya (2017) menekankan pentingnya mengaitkan matematika dengan kehidupan sehari-hari melalui proses pencarian solusi. Penelitian Awwalin (2019) juga mendukung bahwa penggunaan media Dakota berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa, minat belajar, dan hasil belajar matematika. Menurut Hidayat (2016), siswa yang diajar dengan menggunakan alat peraga Dakota memperoleh rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan alat peraga tersebut. Selain itu, media dakon bilangan pun dinyatakan efektif (Monica, 2018).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Tingkat pemahaman konsep matematika siswa masih rendah terkhususnya siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.
- b. Faktor yang menyebabkan sulitnya siswa memahami konsep operasi hitung penjumlahan dan pengurangan karena siswa usia Sekolah Dasar masih berada pada tahap operasional kongkrit sedangkan konsep dalam pembelajaran matematika itu bersifat abstrak.
- c. Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan masih banyak yang belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Media yang digunakan hanya stik es krim, kelereng, dan bola-bola dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan 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

Kompleks permasalahan yang dipaparkan pada identifikasi masalah diatas, yang menyebabkan dalam penelitaian ini, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media Dakota untuk dapat meningkatkan keterampilan dasar berhitung.
2. Penelitian dilakukan di kelas I di SD Negeri 3 Sambangan dengan muatan materi matematika penjumlahan dan pengurangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan suatu masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun (*prototype*) pengembangan media Dakota dalam meningkatkan keterampilan dasar berhitung siswa kelas I sekolah dasar pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan ?
2. Bagaimana Validitas pengembangan media Dakota dalam meningkatkan keterampilan dasar berhitung siswa kelas I sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media Dakota dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas I sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media Dakota dalam meningkatkan keterampilan dasar berhitung siswa kelas I sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka didapatkan tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun (*prototype*) pengembangan media Dakota untuk meningkatkan keterampilan dasar berhitung siswa kelas I sekolah dasar pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media Dakota dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dasar berhitung siswa di kelas I pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan.

3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media Dakota dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dasar berhitung siswa kelas I pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan.
4. Untuk mendeskripsikan efektifitas media Dakota dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dasar berhitung siswa kelas I pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah dan tujuan pengembangan yang telah diuraikan diatas, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, pengembangan media Dakota berbantuan lingkungan diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan strategi pembelajaran di sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian pengembangan media Dakota dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain. Manfaat tersebut sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan media Dakota, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 sekolah dasar dalam berhitung baik penjumlahan maupun pengurangan.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Dalam pengembangan Dakota, diharapkan dapat membatu guru dalam memudahkan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan

kemampuan dalam belajar, sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan pengembangan media Dakota, diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan ketika belajar, sehingga siswa akan termotivasi untuk terus belajar, dikarenakan kondisi belajar yang terlihat lebih nyata jika dibandingkan menggunakan media *slide power point*.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian yang dilakukan mengenai media Dakota ini bisa digunakan sumber referensi atau kajian guna mendukung penelitian yang akan dilakukan mendatang dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang beragam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu guru dalam membangkitkan minat dan kemampuan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti perlu merancang sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Dalam penelitian ini, peneliti hendak mengembangkan media Dakota yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan berhitung pada materi penjumlahan dan pengurangan. Adapun beberapa spesifikasi dari media Dakota ini yaitu sebagai berikut.

1. Konten pengembangan media Dakota

Pada media Dakota menggunakan pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan. Adapun materi pada mata pelajaran

Matematika yaitu: menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 20 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan. Dan menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 20.

2. Media Dakota berbentuk ikan yang terbuat dari kayu dengan panjang 41 cm.

Desain media Dakon ini berbeda dengan dakon-dakon lainnya pada umumnya, karena terdapat aturan serta cara memainkan Dakon yang digabungkan dengan pembelajaran matematika. Media Dakon 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 Dakon ini.

Aturan main media Dakon adalah sebagai berikut.

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

Petunjuk penggunaan media Dakota adalah sebagai berikut.

1. Ambillah satu soal yang telah disediakan.
2. Tentukan jumlah biji-bijian yang akan dimasukkan kedalam lubang Dakon sesuai dengan soal yang didapat.
3. Ambil dan masukkan biji-bijian ke setiap lubang Dakon sesuai dengan soal yang diperoleh.
4. Hitung jumlah keseluruhan biji-bijian yang telah di masukkan pada lubang Dakon untuk menentukan hasil dari soal penjumlahan dan pengurangan yang diperoleh.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media Dakota memiliki peranan penting dalam pendidikan karena mampu menggabungkan nilai-nilai budaya lokal dengan metode pembelajaran yang interaktif. Media Dakota ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga mengasah kreativitas, kemampuan berpikir logis, dan kerjasama antar teman. Dengan mengaplikasikan media Dakota sebagai alat peraga, konsep matematika seperti penjumlahan dan pengurangan dapat dijelaskan secara konkret sehingga memudahkan siswa memahami materi. Selain itu, inovasi dalam pengembangan media Dakota mendorong guru untuk mengeksplorasi metode pengajaran yang lebih kreatif, menciptakan suasana kelas yang dinamis, dan mendukung perkembangan potensi siswa secara menyeluruh.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dengan pengembangan media Dakota pada pembelajaran matematika di kelas rendah materi penjumlahan dan pengurangan berasumsi bahwa:

- a. Media Dakota dapat membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan secara konkret.
- b. Media Dakota membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan interaktif.
- c. Media Dakota melatih keterampilan siswa berpikir logis dan pemecahan masalah.
- d. Media Dakota dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran Dakota ini hanya diperuntukkan untuk membantu guru kelas I pada pembelajaran matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan serta pembelajaran yang telah ditentukan.
- b. Uji coba media Dakota ini hanya akan dilakukan pada siswa kelas I sekolah dasar saja yaitu SD Negeri 3 Sambangan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Menurut pustekom Depdikbud mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan sebagai perantara untuk mempermudah dalam menyampaikan suatu materi atau bahan ajar, sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan yang diharapkan (Ramli, 2012).

2. Dakon Matematika (Dakota)

Media Dakota merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya bagi siswa Sekolah Dasar di kelas rendah untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran matematika. Media Dakota berbantuan lingkungan ini berbentuk ikan yang terbuat dari kayu.

3. Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan

Penjumlahan dan pengurangan adalah kemampuan dasar bagi peserta didik sekolah dasar kelas rendah. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di kelas 1 Sekolah Dasar harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan berbantuan kemampuan berpikir logis. Hal ini karena, pada dasarnya, pembelajaran yang menyenangkan dapat menarik perhatian siswa pada proses belajar mengajar dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dengan mencoba, bertanya, dan mengemukakan pendapat mereka.

4. Kemampuan Matematika

Kemampuan matematika adalah pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Bahwa perbedaan dalam tingkat kemampuan matematika turut menentukan variasi cara berpikir dalam menyelesaikan masalah matematika. Hasil tes kemampuan matematika menentukan kemampuan matematika siswa. Siswa dimasukkan ke dalam kelompok berdasarkan kemampuan mereka, yaitu kelompok kemampuan tinggi,

kelompok kemampuan sedang, dan kelompok kemampuan rendah (Nurman, 2008).

