

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah merupakan proses upaya meningkatkan nilai peradaban individu atau masyarakat dari suatu keadaan tertentu menjadi suatu keadaan yang lebih baik. Serta dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 dikemukakan, bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Bagaimanapun sederhananya peradaban suatu masyarakat di dalamnya pasti ada atau sedang berlangsung proses pendidikan. Hal ini sering dinyatakan bahwa pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia, salah satunya adalah pendidikan matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Tetapi fakta mengatakan bahwa kualitas pendidikan matematika di Indonesia sampai sekarang belum meningkat secara signifikan. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan matematika ke dalam situasi kehidupan nyata. Beberapa siswa menganggap pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit dibanding dengan pelajaran-pelajaran lain. Hal inilah yang mengakibatkan pelajaran matematika menjadi pelajaran yang membosankan dan paling tidak disukai oleh siswa. Penyebab tidak banyaknya siswa yang menyukai matematika salah satunya adalah karena matematika memiliki banyak rumus dalam pembahasan materi dan konsep yang

¹ Suara nurani guru, " pengertian ilmu pendidikan", diakses dari <https://suaranurani guru.wordpress.com>, pada tanggal 29 November 2011

saling terkait yang harus dipahami secara menyeluruh sehingga dianggap sulit bagi siswa.

Pembelajaran matematika di dalam kelas khususnya SD masih banyak menggunakan metode ceramah yang sifatnya teoritis sehingga siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman konsepnya. Padahal taraf berfikir anak usia SD masih konkrit operasional. Artinya untuk memahami suatu konsep, siswa masih harus diberikan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata yang dapat diterima akal mereka. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa khususnya kelas 4 SD adalah Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Pelajaran KPK dan FPB merupakan salah satu materi penting yang wajib dikuasai siswa di jenjang SD yang dibelajarkan sejak kelas 4. Namun seringkali siswa masih kesulitan saat memecahkan soal KPK dan FPB. Agar pembelajaran matematika khususnya materi FPB dan KPK tidak membosankan bagi siswa, maka perlu memberikan pembelajaran yang menarik sejak dini dengan memberikan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata yang dapat diterima akal mereka. Salah satunya dengan menggunakan benda nyata yang berupa media permainan yaitu DAKONMATIKA.

Dakonmatika adalah suatu inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika. Dakonmatika menggabungkan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika. Sehingga diharapkan selain mampu menjadi media pembelajaran matematika yang menyenangkan, dakonmatika juga mampu melestarikan salah satu permainan tradisional yaitu dakon. Masalah-masalah tentang kesulitan belajar dan mengajarkan FPB dan KPK dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang nyata. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran yaitu sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat

keras.² Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.³ Media pembelajaran dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Media dakonmatika juga akan lebih menarik dan menyenangkan jika dibungkus dalam media pembelajaran yang menarik. Sehingga siswa akan mudah menerima pembelajaran dengan menggunakan benda nyata berupa media pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran matematika khususnya materi FPB dan KPK.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelajar yang termotivasi dalam pembelajaran akan menunjukkan minat, semangat dan ketekunan yang tinggi dalam pelajaran, tanpa banyak bergantung kepada guru. Sehingga jika motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, maka proses pembelajaran pun akan semakin mendekati tujuan pembelajaran.⁴ Pembelajaran matematika dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi setiap siswa. Hal ini akan menghasilkan sesuatu yang positif tergantung guru dapat menyampaikan pembelajaran matematika menggunakan suatu media atau tidak.

Oleh karena itulah, penulis tertarik untuk mengembangkan media permainan dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media permainan Dakonmatika untuk menerapkan konsep Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar”**.

² Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 160

³ Azhar arsyad, *media pembelajaran*, (Jakarta: PT rajagrafindo persada, 2011), h. 15

⁴ Rusman, *Op.Cit.*, h.163

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media Dakonmatika materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di MI Baitur Rohim Sidoarjo?
2. Bagaimana kualitas media Dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di MI Baitur Rohim Sidoarjo?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media Dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di MI Baitur Rohim Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di MI Baitur Rohim Sidoarjo.
2. Mengetahui kualitas media dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di MI Baitur Rohim Sidoarjo.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di MI Baitur Rohim Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti
Memberikan wawasan dan gambaran yang lebih jelas tentang proses pengembangan media Dakonmatika yang layak digunakan dan menerapkan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).

2. Manfaat bagi siswa
 - a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menghilangkan anggapan bahwa matematika itu sulit dan membingungkan.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.
 - d. Mengurangi rasa jenuh, mudah putus asa, dan takut dalam menghadapi permasalahan matematika.
3. Manfaat bagi guru
 - a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).
 - b. Sebagai tambahan informasi bagi guru mengenai media pembelajaran yang tepat.
 - c. Memberi masukan bagi guru untuk mengembangkan media Dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK), yang diharapkan efektif terhadap proses pembelajaran.
 - d. Meningkatkan kualitas dan kreatifitas guru, karena guru dituntut dapat menggunakan media pembelajaran secara efektif.
4. Manfaat bagi sekolah
Pengembangan media Dakonmatika pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan prestasi belajar dan kinerja guru.

E. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini batasan masalah yang digunakan adalah :

1. Penelitian ini menggunakan 6 tahapan pertama dari 10 tahapan yang ada dalam model pengembangan menurut Sugiyono. Enam tahapan tersebut adalah: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi

desain, perbaikan desain, uji coba produk. Ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan dalam penelitian ini hanya menghasilkan produk terbatas, bukan produk massal.

2. Penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran untuk materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).
3. Media permainan dakonmatika ini hanya terbatas pada faktor dan kelipatan yang nilainya ≤ 48 .
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di MI Baitur Rohim Sidoarjo.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dakonmatika adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, yang dibentuk dalam sebuah permainan tradisional yang kita kenal dengan nama Dakon. Permainan ini digunakan agar murid-murid dapat mempelajari dan memahami materi tentang FPB dan KPK menjadi mudah dan cepat. Cara bermain dakonmatika ini juga mirip dengan dakon/congklak sehingga mereka akan antusias untuk memainkannya.
2. **FPB** merupakan kependekan dari "**Faktor Persekutuan Terbesar**". FPB adalah faktor pembagi persekutuan terbesar dari dua atau lebih bilangan. Sedangkan **KPK** merupakan kependekan dari "**Kelipatan Persekutuan Terkecil**". KPK adalah bilangan persekutuan terkecil yang merupakan kelipatan dari dua atau lebih bilangan.
3. Kualitas media dakonmatika ini dikatakan valid jika rata-rata total dari hasil penilain dari para validator termasuk kriteria valid atau sangat valid dan dikatakan praktis jika para validator menyatakan bahwa media tersebut dapat digunakan di lapangan dengan sedikit atau tanpa revisi.
4. Media dakonmatika ini dikatakan efektif jika respon siswa dan hasil tes belajar siswa dinyatakan positif terhadap pembelajaran.

5. Pengembangan Media adalah proses pembuatan media yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan pada proposal skripsi ini, penulis mengatur secara sistematis untuk menghindari kerancuan pembahasan, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut :

- Bab Pertama : Merupakan bab pendahuluan yang membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, batasan masalah dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.
- Bab Kedua : Merupakan bab kajian pustaka yang terdiri dari Dakonmatika sebagai media pembelajaran, pengembangan media dakonmatika, teori pengembangan media dakonmatika, kriteria kualitas media dakonmatika, karakteristik media Dakonmatika dan materi.
- Bab Ketiga : Merupakan bab yang memuat tentang langkah-langkah pengembangan, perencanaan desain produk, validasi desain, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan analisis data.
- Bab Keempat : Merupakan bab yang memuat analisis data dan pembahasannya.
- Bab Kelima : Merupakan bab yang memuat simpulan dan saran.