

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang diadakan disekolah merupakan salah satu wadah untuk mempelajari atau menambah pengetahuan. Dari sisi pengetahuan umum maupun pengetahuan ilmu teknologi (iptek). Perkembangan ilmu pengetahuan berkembang semakin pesat dan terjadi perubahan yang sangat cepat sesuai perkembangan yang ada. Dari arus perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi (iptek), tentunya akan berdampak pada kehidupan yang dijalani. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi (iptek) tersebut, secara proporsional dan optimal. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang logis, sistematis, dan aktif yang dapat dilakukan melalui peningkatan atau perbaikan mutu pendidikan. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan serta strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika¹.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam membentuk konsep pemikiran manusia. Penggunaan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari telah menunjukkan bahwa matematika sangat dibutuhkan dan digunakan sebagai dasar perhitungan berbagai bidang seperti sosial, ekonomi

¹RostinaSundayana, Media dan AlatPeraga Dalam Pembelajaran Matematika, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.1-2

serta bidang jasa. Begitu pentingnya matematika, sehingga siswa sudah harus dibekali matematika sejak dini. Selain itu, dengan mempelajari matematika, banyak pendidikan karakter yang bisa diterapkan oleh guru kepada siswanya seperti teliti, hemat, jujur, tegas, bertanggung jawab, pantang menyerah dan percaya diri.

Dalam kesuksesan mencapai minat pembelajaran matematika, tidak terlepas dari kesiapan guru dalam memberikan pembelajaran, serta kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran dari guru. Guru memiliki peranan besar dalam membantu perkembangan dan kemajuan minat siswa. Oleh sebab itu, guru harus mempunyai kreatifitas dan inovasi belajar yang menyenangkan. Sehingga matematika tidak lagi menjadi ketakutan pada siswa SD/MI karena dianggap sulit, rumit, sehingga bisa menarik minat siswa dalam pembelajarannya serta bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan².

Pada penerapannya, pembelajaran di sekolah dasar cenderung menggunakan cara-cara abstrak atau dengan metode hafalan, sehingga siswa sekolah dasar yang berfikirnya masih konkrit merasa kesulitan dan menganggap matematika sulit. Menurut Jean Piaget dalam teori kognitif, kesiapan anak untuk mampu belajar disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan anak. Anak usia SD/MI (7-12 tahun) pada umumnya memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan orang dewasa. Bahkan dengan usia yang sama anak mempunyai perbedaan antara satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut dilihat dari cara berpikir, bertindak, berkerja dan lain sebagainya.³ Pendidikan yang diterapkan harus sesuai



² Wawancara dengan Elok Ambar A, Tanggal 22 Desember 2020 di kediaman Ibu Elok Ambar A.

³ Musrikah, "Model Pembelajaran Matematika Realistik sebagai Optimalisasi Kecerdasan Logika Matematika pada Siswa SD/MI". Ta'allum. Vol.04 No. 01, Juni 2016, 2.

dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh sebab itu guru dan penerapan pembelajaran sekolah ikut andil dalam pembelajaran siswa.

Akan tetapi sampai saat ini matematika khususnya materi perkalian masih menjadi ketakutan pada siswa karena dianggap sulit dan cenderung hafalan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V MI The Noor Pacet, salah satu kesulitan belajar siswa kelas V MI The Noor Pacet, dalam pembelajaran matematika adalah mengenai kemampuan menghitung operasi perkalian⁴. Siswa dianggap mengalami kesulitan pada saat melakukan proses perhitungan. Hal ini diperkuat dengan hasil observasi terhadap siswa kelas V MI The Noor Pacet yang terlihat tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Hasil wawancara dan observasi tersebut menjadi dasar permasalahan peneliti. Bentuk permasalahan ini sangat urgent mengingat siswa kelas V masih di usia kemasannya. Diperkirakan dengan adanya solusi yang tepat dapat mempermudah siswa di jenjang yang lebih tinggi. Permasalahan ini terletak pada minat belajar siswa yang mulai luntur dalam proses pembelajaran matematika. Peneliti beranggapan bahwa mengajarkan materi perkalian membutuhkan media yang tepat dan menyenangkan, sehingga siswa bisa lebih tertarik lagi untuk mempelajari materi perkalian. Penggunaan media yang tepat sangat membantu siswa dalam memahami berbagai konsep. Hal ini didukung dengan pendapat Gagne media bahwa media termasuk komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs juga menyatakan bahwa media



⁴ Wawancara dengan Elok Ambar, Tanggal 22 Desember 2020 di kediaman Ibu Elok Ambar.

adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar⁵.

Penggunaan media pembelajaran itu sendiri harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, kondisi siswa serta guru harus peka terhadap keadaan siswa⁶. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia dari sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media menarik dan keterampilan pengajaran melalui media tersebut. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar dan sebagai penunjang pembelajaran⁷.

Media yang digunakan peneliti dalam meningkatkan minat belajar matematika kelas V SD/MI yaitu dakon. Media dakon yaitu salah satu permainan tradisional yang erat kaitannya dengan angka dan perhitungan. Permainan tradisional dakon menggunakan aturan sendiri dalam mengenalkan konsep perkalian serta manfaat permainan dakon yaitu “permainan yang akan membuat anak tertarik dalam mempelajari materi perkalian serta mengajarkan siswa untuk terus berfikir. Bentuk media permainan dakon ini dipilih peneliti mengingat siswa kelas V masih dalam dunia anak yang berisi permainan. Diharapkan bentuk eksplorasi materi perkalian matematika ke dalam bentuk media game mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui media permainan tradisional dakon sehingga

⁵Harjito, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 2003, Hal .6

⁶ Amanda Purwandari dan Dyah tri wahyuningtyas, “*Eksprimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Materi Hasil Belajar*

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 2003, Hal.2-3

berpengaruh baik terhadap minat belajar siswa kelas V MI The Noor Pacet. Selain itu diharapkan siswa kelas V MI The Noor Pacet juga mengerti dan paham mengenai konsep perkalian melalui media yang mudah dan menyenangkan tanpa harus menggunakan pembelajaran abstrak bahkan hafalan. Adapun Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan judul **“Pengaruh Media Tradisional Dakon Terhadap Minat Belajar Matematika Materi Operasi Perkalian Pada Siswa Kelas V MI The Noor Pacet Mojokerto”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana pengaruh media tradisional dakon terhadap minat belajar matematika materi operasi perkalian pada siswa kelas V MI The Noor Pacet Mojokerto?
2. Berapa besar sumbangan pengaruh media minat siswa permainan tradisional dakon terhadap minat belajar matematika materi operasi perkalian pada siswa kelas V MI The Noor Pacet Mojokerto?



C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media minat siswa permainan tradisional dakon terhadap minat belajar matematika materi operasi perkalian pada siswa kelas V MI The Noor Pacet Mojokerto.

2. Untuk mengetahui besarnya sumbangan pengaruh media minat siswa permainan tradisional dakon terhadap minat belajar matematika materi operasi perkalian pada siswa kelas V MI The Noor Pacet Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat dalam dua kerangka berikut:

1. Manfaat teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang penggunaan permainan dakon untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika materi operasi perkalian di kelas V MI The Noor Pacet.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, dapat memperoleh manfaat dari hasil penelitian serta dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan belajar dalam mempelajari matematika materi operasi perkalian.

- b. Bagi guru

- 1) Dapat menambah wawasan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam materi operasi perkalian.
- 2) Kompetensi dalam penggunaan media pada pembelajaran matematika materi operasi perkalian pada kelas V MI.
- 3) Dapat menjadikan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, inovatif serta menyenangkan melalui permainan sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.



- c. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dalam rangka peningkatan kualitas hasil belajar sekolah.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari masalah-masalah yang dihadapi didalam dunia pendidikan.

