

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai sejumlah persoalan yang selalu berkembang dan tidak lepas dari akibat tindakan-tindakan pelaku pendidikan. Pada pelaksanaannya, pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu mencerminkan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Hal ini dikuatkan oleh teori menurut Hamalik yaitu “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”.<sup>1</sup> Maka perlu adanya penyelesaian permasalahan pendidikan, sehingga dapat dijadikan bekal pelaku pendidikan di masa depan.

Menyikapi perkembangan persoalan tersebut pendidikan akan membutuhkan perhatian yang lebih, terutama dalam pelaksanaan pendidikan harus sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yaitu :

Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Undang-undang tersebut menjelaskan tentang perkembangan potensi peserta didik. Mengingat hal tersebut maka diharapkan melalui pendidikan

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, 2014., Jakarta: Bumi Aksara, hal. 48

<sup>2</sup>Zuhri, *Convergentive Design Kurikulum Pendidikan Pesantren (Konsepsi dan Aplikasinya)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal.86

nasional, sumber daya manusia di Indonesia menjadi sumber daya yang berkualitas dan memiliki daya saing dengan negara-negara lainnya. Meskipun kenyataannya pada saat ini Indonesia merupakan negara dengan peringkat pendidikan tingkat rendah.

Kondisi tersebut jelas menunjukkan terjadinya ketimpangan antara harapan dan kenyataan. Maka perlu di kembangkan kembali wadah pelaksanaan pendidikan seperti sekolah, tempat pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar, tempat yang ditujukan untuk mendidik dan membentuk karakter siswa.<sup>3</sup>

Dalam proses menyiapkan peserta didik tersebut sasaran pendidikan adalah manusia, yang mengandung banyak aspek dan sifat kompleks, dan proses dalam mewujudkan usaha tersebut adalah tertuang dalam proses belajar mengajar yaitu pembelajaran proses pembelajaran ini nantinya akan melibatkan perhatian dari guru dan peran orangtua.

Penerapan proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik baik tentang model, metode, Alat Peraga maupun media pembelajaran serta lingkungan belajar. Lingkungan belajar tersebut sangat berpengaruh pada kenyamanan peserta didik dalam belajar. Kenyamanan belajar tersebut yang kemudian dijadikan alasan sebagai sumber awal peserta didik untuk menumbuhkan minat dalam belajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran akan dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang

---

<sup>3</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), hal. 11

rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar<sup>4</sup>.

Minat merupakan gairah, keinginan ataupun perasaan suka terhadap sesuatu. Minat belajar merupakan ketertarikan seseorang terhadap proses pembelajaran. Slameto menerangkan minat adalah “Kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu”.<sup>5</sup> Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan seseorang untuk dapat memperhatikan dan terlibat terhadap sesuatu, hal ini karena peserta didik menyadari pentingnya hal tersebut.

Maka dalam proses belajar mengajar ini pendidik (guru) dituntut untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan seperti memberikan hadiah, menjalin komunikasi yang baik, ataupun pengembangan bahan ajar yang menarik sehingga dapat menumbuhkan ketertarikan minat belajar siswa, siswa yang mempunyai minat belajar tinggi akan mendorong kualitas hasil belajar siswa akan menjadi baik.

Minat belajar pada pembelajaran matematika siswa di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung pada kelas V tergolong rendah. Masalah yang sangat krusial adalah kebanyakan siswa sering bosan sehingga mengakibatkan siswa berbicara dengan teman meskipun sedang dalam proses belajar mengajar. Hal ini sangat jelas dapat mengganggu keberlangsungan proses belajar mengajar. Siswa yang berbicara tersebut dapat mengganggu siswa lain yang sedang konsentrasi terhadap pembelajaran, hal ini berakibat siswa yang sedang konsentrasi tidak dapat menyerap materi dengan baik.

---

<sup>4</sup> Rizka Aspriliana, *Penggunaan Media Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Siswa SDN 34 Pontianak*, (Pontianak : Artikel Penelitian, 2018), hal. 01

<sup>5</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta:Rineka Cipta, 1995), hal.57

Siswa di SDN 3 Ketanon kedungwaru Tulungagung, berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan menganggap mata pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, karena sulit tersebut mereka jadi tidak berminat untuk mempelajarinya. Kaitanya dengan metode yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran matematika juga sangat berpengaruh. Seperti menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi juga akan menambah tidak berminatnya siswa dalam pelajaran tersebut.

Pada tahun ajaran 2019 ini metode ceramah masih digunakan di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung, ini yang mengakibatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika menjadi rendah. Hal tersebut dapat di buktikan dengan nilai harian hasil belajar pada pembelajaran matematika mereka yang menempati kategori taraf cukup.<sup>6</sup>

Minat belajar siswa akan dapat mencapai kategori taraf sangat baik apabila faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar ini terpenuhi, dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya tingkat intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga dan sebagainya.

Adapun keberhasilan dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa itu berbeda-beda, begitu juga untuk mengetahui tingkat kemampuan dari setiap peserta didik juga berbeda. Tidaklah mudah seorang pendidik atau guru untuk

---

<sup>6</sup> *Ibid*, hal.05

bisa mengetahui potensi dan kemampuan peserta didik jika hanya dilihat pada nilai keseharian peserta didik disekolah. Perlu adanya penilaian tambahan yang harus diterapkan oleh guru. Karena hal tersebut dapat berpengaruh pada kemampuan peserta didik terutama pada mata pelajaran yang kurang menarik atau kurang diminati bahkan ditakuti oleh peserta didik, misalkan mata pelajaran matematika.<sup>7</sup>

Mata pelajaran matematika, seringkali dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi anak karena tingkat kesulitannya yang tinggi. Padahal dengan belajar matematika, peserta didik dilatih untuk selalu berpikir logis dan kritis dalam memecahkan permasalahan, serta dapat melatih kejujuran dan keuletan peserta didik. Sehingga metode dengan melibatkan keaktifan siswa perlu diterapkan dalam pembelajaran.<sup>8</sup>

Azhar Arsyad mengungkapkan, Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat lebih menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.<sup>9</sup>

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, maka guru perlu melandasi proses pembelajaran dengan langkah-langkah yang sesuai dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”<sup>10</sup>.

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hal.10

<sup>8</sup> *Ibid* hal.01

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), Cet.13, h.16

<sup>10</sup> Al-Quran, *Ar-Razzaq*, An –Nahl, 2012: 44, hal.99

Sesuai dengan ayat Al-Quran di atas bahwa seorang guru diharuskan untuk menjelaskan materi kepada peserta didik adalah agar peserta didik berfikir bagaimana mereka menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Hal ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Media pembelajaran akan diperlukan untuk menunjang penyampaian teori dalam setiap mata pelajaran terutama pada mata pelajaran matematika yang bersifat abstrak.

Menurut Piaget tahap operasional konkret siswa sekolah dasar adalah pada usia 7-12 tahun. siswa pada usia ini masih belajar menggunakan hal-hal yang nyata. Untuk itu guru dalam pembelajarannya terkhusus pada pelajaran matematika perlu menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.<sup>11</sup>

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. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.<sup>12</sup>

Masalah penerapan media pembelajaran, yang berkaitan dengan perkembangan jiwa anak didik, tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, pendidik akan sulit untuk dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Hal ini di kuatkan dengan pendapat yang diungkapkan oleh James L. Mursell yang menyatakan

---

<sup>11</sup>Piaget dalam Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta, Rineka Cipta, 1993, hal. 73

<sup>12</sup> Hermahnita, Artikel penelitian "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Dakon Bilangan Di Sekolah Dasar*" Universitas Tanjungpura, Pontianak, di akses pada tanggal 12 November 2018, pukul 06:09, hal.04

bahwa “Belajar yang sukses (*successful learning*) adalah belajar dengan mengalami sendiri”.<sup>13</sup> Pendapat ini dapat dijadikan landasan pendidik untuk lebih melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Maka penelitian ini mengadopsi metode pembelajaran dengan menggunakan permainan Dakon sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar masih dibutuhkan. Pada masa sekolah dasar ini peserta didik membutuhkan bantuan dakon sebagai penyemangat belajar. Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang dengan cara memasukkan manik-manik ke dalam wadah hitung. Seperti yang dilakukan masyarakat Jawa khususnya Jawa Timur, mereka mempunyai tradisi turun menurun dalam aktivitas budaya permainan tradisionalnya, seperti permainan layang-layang, congklak/dakon, lompat tali dan lain-lain.

Aktivitas budaya dan permainan tradisional ini akan mendarah daging dalam diri anak-anak karena seringnya permainan ini dilakukan. Anak-anak mempunyai energi yang tak terbatas, apalagi untuk terlibat dalam sebuah permainan mereka sangat bersemangat, sehingga anak-anak dapat dengan mudah berinteraksi langsung dengan lingkungannya.

Kegiatan mengkolaborasi permainan tradisional dengan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika merupakan salah satu kegiatan penunjang keluhannya bahwa matematika adalah pelajaran membosankan. Hal tersebut membuat guru harus mampu menemukan cara terbaik dalam menyampaikan konsep matematika yang diajarkan. Keadaan

---

<sup>13</sup> Hendriyo Widi, “Ketika Dakon Menjadi Alat Peraga Matematika...”, *Harian Kompas*, Selasa, 14 Oktober 2008.

seperti ini diindikasikan menjadi salah satu faktor pemicu peningkatan hasil belajar matematika siswa

Penelitian ini mengakat metode pembelajaran yang menggunakan permainan Dakon sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika. Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang di mainkan oleh dua orang dengan cara memasukkan manik-manik ke dalam wadah hitung. Dakon merupakan permaianan yang berbahan dasar papan dan wadah hitung. Tetapi dalam pembelajaran matematika ini dakon di modifikasi sedemikian rupa untuk menarik perhatian dalam proses pembelajaran.

Dakon yang awalnya dimainkan oleh dua orang menjadi satu orang dengan tetap memasukkan manik-manik kedalam wadah hitung. Dakon matematika pada penelitian ini diawali dengan mencari materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dengan Sistem permainan tetap sama seperti permainan dakon pada umumnya yaitu mencari wadah hitung yang paling banyak mendapatkan manik-manik yang kemudian dinyatakan sebagai nilai yang di cari.

Berdasarkan rencana penelitian yang akan dilakukan di SDN 3 Ketanon, guna mengembangkan pembelajaran matematika yang menggunakan alat peraga dakon matematika (Dakota) maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan media Dakon Matematika (Dakota) Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019”.



## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya Minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika yang belum mencapai kriteria ketuntasan belajar di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019 .
2. Siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung menggunakan model pembelajaran traditional dan siswa terlihat bosan.
3. Guru hanya memberikan catatan biasa yang siswa tidak semuanya mau mencatat.

Masalah dalam penelitian ini dibatasi oleh Pengaruh Penggunaan Media Dakota (Dakon Matematika) Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019.

## **C. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah diatas, maka peneliti akan memaparkan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan media dakon matematika (Dakota) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019?

2. Adakah pengaruh penggunaan media dakon matematika (Dakota) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 3 Katanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019?
3. Adakah pengaruh penggunaan media dakon matematika (Dakota) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 3 Katanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat dituliskan bahwa tujuan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Dakota (dakon matematika) terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 3 Katanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Dakota (dakon matematika) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 3 Katanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dakota (dakon matematika) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 3 Katanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Media Dakon Matematika (Dakota) Berpengaruh

Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019”.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian adalah sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan, menambah referensi di bidang pendidikan dan dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media dakota (dakon matematika) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penulis selanjutnya, khususnya di bidang pendidikan.

##### 2. Secara praktis

###### a. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pihak sekolah dapat lebih mengembangkan perannya bagi perkembangan pendidikan anak didiknya melalui program-program sekolah.

###### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi bagi guru untuk dapat menggunakan media dakota (dakon matematika) guna menarik minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi siswa

Dengan penggunaan media dakota (dakon matematika), siswa dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran matematika.

d. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberikan pemahaman kepada pembaca akan pentingnya pengaruh penggunaan media Dakota (Dakon Matematika) terhadap minat belajar dan hasil belajar Matematika siswa.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan penelitian, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai acuan pada penelitian selanjutnya serta sebagai kajian yang lebih mendalam tentang seberapa besar pengaruh penggunaan media dakota (dakon matematika) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

## **G. Penegasan Istilah**

### 1. Penegasan konseptual

Untuk menghindari kesalahan pemahaman tentang istilah yang digunakan, maka akan dipaparkan tentang pengertian dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Media Dakota (Dakon Matematika)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif<sup>14</sup>.

Dakon adalah permainan tradisional. Dakon matematika dapat dipakai untuk membantu anak belajar konsep bilangan prima dan menentukan bilangan prima, menentukan faktor-faktor pembagi suatu bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan faktor pembagi persekutuan atau kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih, serta mencari FPB dan KPK dari dua bilangan atau lebih.<sup>15</sup>

Jadi media dakon matematika adalah suatu permainan tradisional yang di kembangkan kedalam pembelajaran matematika dan di desain sedemikian rupa sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada siswa sebagai penunjang minat belajar dan hasil belajar siswa agar pembelajaran matematika menjadiefektif dan efisien.

b. Minat belajar

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka,

---

<sup>14</sup> Asyhar, R, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada, 2011, hal.08

<sup>15</sup> Pitajeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Jakarta:Depdiknas, 2006, hal.108

ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasannya, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.<sup>16</sup>

Jadi minat belajar merupakan suatu yang muncul dari diri seseorang berdasarkan rangsangan dari luar yang merupakan ketertarikan untuk melakukan kegiatan aktif dalam pembelajaran.

#### c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni hasil dan belajar. Hasil menurut kamus umum Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang diadakan, dibuat dan dijadikan oleh usaha.<sup>17</sup> Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.<sup>18</sup>

Jadi hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar tersebut berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.<sup>19</sup>

#### d. Matematika

*Mathematika* merupakan kata latin dari matematika yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan ini asal katanya bahasa Yunani kuno *mathema*, yang berarti

---

<sup>16</sup> *Ibid*, hal.174

<sup>17</sup> Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 348

<sup>18</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usana offset Printing, 1994), hal. 21

<sup>19</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal.13

pengkajian, pembelajaran, ilmu, ruang lingkupnya menyempit, dari kata teknisnya menjadi pengkajian Matematika.<sup>20</sup> Kata *matein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir) termasuk kata lain dari *mathematike*. Kata matematika juga diduga erat hubungannya dengan kata dari Bahasa Sanskerta, “*medha*” atau “*widya*” yang berarti kepandaian, ketahuan, atau intelegensia.<sup>21</sup>

Menurut Marshal Walker, “*Mathematics maybe defined as the study of abstract structures and their interrelations,*” matematika dapat didefinisikan sebagai studi tentang struktur-struktur abstrak dengan berbagai hubungannya.<sup>22</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak, mulai dari konsep yang paling sederhana hingga konsep yang paling kompleks menggunakan penalaran deduktif. yang kemudian diberi simbol-simbol, tersusun secara hirarkis, logis, terstruktur, dan sistematis.

## 2. Penegasan operasional

Penggunaan media dakota (dakon matematika) sebagai salah satu modifikasi dalam pembelajaran matematika ini merupakan salah satu bentuk inovasi baru pembelajaran yang menggunakan media yang di kombinasikan dari permainan traditional pada pembelajaran khususnya

---

<sup>20</sup> Afidah dan Khairunnisa, *Matematika Dasar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal.88

<sup>21</sup>Wahyudi Kriswandani, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD unit 1*, di unduh pada 22 september 2018, pukul 11:05, [http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/2479/10/BOOK\\_WahyudiKriswandani\\_Pengembangan%20pembelajaran%20matematika%20SD\\_unit%201.pdf](http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/2479/10/BOOK_WahyudiKriswandani_Pengembangan%20pembelajaran%20matematika%20SD_unit%201.pdf)

<sup>22</sup> Rostina Sudayana, *Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orang tua dan pencinta matematika)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.2-3

pembelajaran matematika. Matematika ini masuk dalam kategori pembelajaran sulit dimengerti sehingga menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika.

Media Dakota (dakon matematika) tersebut akan mendorong siswa untuk menyukai pelajaran matematika. Berdasarkan rasa suka, siswa akan dapat menumbuhkan minat belajar khususnya pada mata pelajaran matematika yang di anggap sulit sekalipun. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi sekaligus akan mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Hal ini sesuai dengan harapan penulis yaitu dengan bantuan alat peraga dalam pembelajaran, siswa mampu mendapatkan nilai belajar yang maksimal.

#### **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh tentang proposal ini, peneliti akan mengemukakan pokok-pokok pikiran di bawah ini :

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul, judul, persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar lampiran, daftar bagan, daftar lambang dan singkatan, pedoman transliterasi, abstrak, dan daftar isi. Bagian inti terdiri dari enam bab yang tersusun dalam pembahasan yang sistematis, yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan, di dalam masalah-masalah yang akan dibahas pada Bab berikutnya, meliputi : identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.



Bab II merupakan landasan teori, dalam bab ini memuat dua hal pokok yaitu deskripsi teori-teori tentang objek (variabel) yang di teliti dan kesimpulan tentang kajian yang antara lain berupa argumentasi atas hipotesis yang akan di ajukan dalam bab yang mendahuluinya. Pada bab ini juga berisi penelitian terdahulu dengan tema yang sama atau mirip.

Bab III merupakan metode penelitian. Dalam hal ini membahas rancangan penelitian, variabel peneliti, populasi, sampel dan sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian. Di sini berisi pemaparan dan temuan hasil penelitian tentang hasil pengujian hipotesa.

Bab V adalah pembahasan. Dalam pembahasan di jelaskan temuan-temuan penelitian yang telah di kemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI adalah penutup, yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil penelitian mulai dari judul hingga proses pengambilan kesimpulan, implikasi teoritis maupun praktis dan saran-saran yang berkaitan dalam penelitian.

Bagian akhir adalah penutup, terdiri dari tiga hal pokok yaitu kesimpulan, implikasi, dan saran<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi Tahun 2018*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2015), hal.14-2