

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Dakota (Dakon Matematika)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Bentuk jama' dari media adalah "*Wasai*" atau "*Wasilah*" yakni sinonim *Al-Wasth* yang artinya tengah kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (*Wasilah*) atau mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari sisi ke sisi lainnya.¹ Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.²

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai 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'.³

¹ Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2012), hal.387

² *Ibid*, hal.4-5

³ Asyhar, R, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada, 2011, hal.08

Proses belajar yang efektif dan efisien ini tentu akan memberikan pengaruh yang besar pada hasil belajar siswa. Maka dengan menggunakan media yang konkrit diharapkan siswa menjadi lebih berminat dalam belajar, terlebih media yang digunakan dalam pembelajaran dibuat dan dirancang semenarik mungkin tanpa menghilangkan fungsi dan tujuan utamanya.

2. Pengertian Dakon

Indonesia memiliki banyak beragam permainan tradisional, salah satunya adalah dakon. Dakon merupakan sebuah permainan tradisional. Permainan dakon atau congklak berasal dari Arab atau Afrika, Dakon atau yang lebih familiar dengan sebutan congklak adalah permainan tradisional yang jumlah pemainnya hanya dua orang.

Hal ini berdasarkan dari penemuan arkeologi yang menemukan sebuah benda kuno berupa kepingan batu kapur yang berbentuk seperti papan yang mirip dengan papan congklak seperti sekarang, bukti ini diperkirakan sudah berusia 5000 SM. Dari Timur Tengah, permainan ini tersebar ke Afrika dan Asia, penyebaran permainan ini di Asia dilakukan melalui para pedagang Arab. Khusus di Asia Tenggara, permainan ini berkembang dari Malaka, mengingat wilayah ini merupakan pusat perdagangan pada zaman dahulu.⁴

Pada Zaman dahulu hanya orang istana yang bisa memainkan permainan ini. Mereka menggunakan papan dengan ukiran berwarna

⁴ Rostina Sudayana, *Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orang tua dan pencinta matematika)*, Bandung: Alfabeta, 2013. Hal. 04

merah. Namun, bagi rakyat biasa yang juga ingin memainkan permainan ini harus mencongkel/menggali dahulu tanah hingga membentuk lubang-lubang menyerupai papan congklak. Sedangkan biji congklak bisa diganti dengan biji buah-buahan atau batu kerikil.⁵

Dakon atau congklak memiliki berbagai macam sebutan di berbagai macam daerah di Indonesia seperti di Sumatera permainan ini kebanyakan dikenal sebagai congkak, di Jawa permainan ini dikenal sebagai congklak, dakon, dhakon atau dhakonan, di Lampung, permainan ini disebut dentuman lamban, di Sulawesi, permainan ini disebut sebagai mokaotan, maggaleceng, aggalacang dan nogatara⁶.

Jadi dakon merupakan media pembelajaran baru yang dibuat dari gabungan permainan tradisional dan di tuangkan dalam pembelajaran. Media dakon ini di aplikasikan dalam pembelajaran matematika dan kemudian disebut media DAKOTA (Dakon Matematika). Sebutan Media dakon matematika adalah pengembangan dari teori dakon bilangan menurut Pitajeng yaitu:

“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.⁷

Berlandaskan dari pendapat Pitajeng tersebut maka dakon bilangan digunakan sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran

⁵*Ibid*, hal.15

⁶*Ibid*, hal.18

⁷ Pitajeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Jakarta:Depdiknas, 2006, hal.108

khususnya pada materi FPB dan KPK karena dapat membantu siswa mencari FPB dan KPK dari dua bilangan.

3. Macam-Macam Media dalam Pembelajaran

Terdapat beberapa macam media dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sudayana Secara garis besar media dapat di kelompokkan menjadi tiga yaitu⁸ :

a) Media visual.

Media yang hanya dapat di lihat dengan menggunakan indra penglihatan.

b) Media audio.

Media yang hanya dapat di dengar dengan menggunakan indra pendengaran saja.

c) Media audio visual.

Media yang dapat di gunakan melalui penglihatan dan melalui pendengaran

Berdasarkan pengelompokan media pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam matematika adalah media pembelajaran visual karena dalam penerapannya dengan menggunakan indra penglihatan.

Media pembelajaran matematika memiliki dampak positif terhadap kreativitas dan daya ingat anak. Adapun dalam penerapan pembelajaran

⁸ Rostina Sudayana, *Media Pembelajaran Matematika*, ... hal. 10

matematika terdapat banyak media pembelajaran lainnya di antaranya sebagai berikut⁹ :

a) Neraca bilangan

Neraca ini terdiri dari sebuah timbangan dan beberapa kayu atau batu timbangan. Batu tersebut dibuat memiliki bobot yang sama dengan neraca dan diberi suatu batas memakai paku untuk menggantung batu timbangan. Media ini merupakan media pembelajaran dalam matematika yang dipakai untuk menghitung perkalian, pembagian, dan penjumlahan untuk anak Sekolah Dasar (SD).

b) Jam sudut

Media jam sudut sering dipakai siswa tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat SMP. Media jam sudut digunakan untuk memahami cara membaca jam, pengenalan jenis sudut dan menentukan besar sudut. Media ini terdiri dari angka 1 sampai 12 lengkap dengan dua jarum jam seperti layaknya jam asli. Jam sudut terdiri dari dua lingkaran, lingkaran pertama sebagai papan jam dan lingkaran kedua dipakai untuk mengukur besarnya sudut antar kedua jarum jam.

c) Menara Hanoi

Media pembelajaran yang bernama menara Hanoi dikembangkan oleh Edouard Lusac, seorang ahli matematika pada tahun 1885 media pembelajaran ini dibuat untuk menanamkan

⁹ *Ibid*, hal.15

konsep urutan dan besaran. Secara khusus Mediaini bertujuan untuk melatih anak berpikir logis dan menemukan relasi antar jumlah loncatan minimum dan kepingan secara induktif.

d) Tangram

Media pembelajaran ini sering di sebut sebagai Tujuh Keping Ajaib atau Bujur Sangkar Ajaib. Media ini terdiri dari tujuh keping bentuk geometri dasar seperti satu bujur sangkar kecil, satu jajargenjang atau lima segitiga siku-siku sama kaki. Media pembelajaran tangram digunakan untuk bangun datar dan cara membentuk bangunan-bangunan tetentu dalam pembelajaran matematika.

Cara memainkan tangram adalah dengan cara merangkai potongan keeping tagram dengan menempelkan antarasisi yang sama panjang untuk memperoleh bentuk bangunan geometri yang diinginkan . permainan ini sangat cocok di mainkan untuk anak Sekolah Dasar (SD) pada materi konsep bentuk-bentuk dasar bangunan datar dan konsep kongruenan.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. dalam bukunya yang berjudul media pembelajaran menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

- b) Dapat meningkatkan gairah dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.
- c) Media dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- d) Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.¹⁰

5. Manfaat Media dalam Pembelajaran Matematika

Sedangkan dalam pembelajaran matematika, penggunaan media memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:¹¹

- a) Meningkatkan sensor motorik anak

Hal ini di karenakan dalam penggunaan media mewajibkan anak bergerak aktif memindahkan barang ketika melakukan perhitungan. Perangkat media yang mempunyai macam-macam warna juga dapat mendorong imajinasi anak untuk pada usia Sekolah Dasar (SD) lebih kreatif dan bersemangat dalam proses belajar mengajar¹².

- b) Meningkatkan daya ingat

Dalam kegiatan perhitungan yang di lakukan dengan cara menyenangkan dan mudah di pahami oleh anak Sekolah Dasar (SD) layaknya sedang melakukan permainan akan lebih memudahkan anak untuk mengingat. Hal menyenangkan semacam ini akan

¹⁰ Azhar arsyad, *media pembelajaran* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2007), hal.27

¹¹ *Ibid*, hal.17

¹² Afidah dan Khairunnisa, *Matematika Dasar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal 29

membuat anak menyukai matematika dan tidak menganggap sebagai hal yang menyulitkan.

c) Memotivasi anak

Kaitanya dengan media pembelajaran biasanya anak – anak Sekolah Dasar (SD) merasa enggan ketika di minta mempelajari sesuatu yang baru apalagi mempelajari matematika yang rumit. Namun dengan media pembelajaran yang menyenangkan membuat anak merasa tertantang untuk mencoba sesuatu tersebut dan memunculkan rasa tidak putus asa meskipun sudah memberikan jawaban yang salah.

6. Langkah-Langkah dalam Menggunakan Media Dakota

Langkah-langkah menggunakan dakon matematika mengikuti aturan permainan congklak, hanya saja tidak semua aturan permainan congklak diterapkan dalam dakon matematika ini. Sebelum dakon dimainkan terlebih dahulu pemain harus memahami konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).

Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) sebagai berikut: Bila $A = B \times C$ maka A merupakan kelipatan dari B, juga A merupakan kelipatan dari C. Apakah A merupakan kelipatan A dan 1? Benar, sebab $A = 1 \times A$ atau $A = A \times 1$.

Himpunan bilangan A adalah himpunan yang bilangan terkecilnya adalah A dan bilangan-bilangan berikutnya diperoleh

dengan cara menambahkan A kepada bilangan sebelumnya, atau diperoleh dengan cara mengalikan A dengan bilangan secara berurutan. Sehingga bilangan kelipatan A adalah $\{A, 2A, 3A, 4A, \dots\}$. A bilangan ke-1, 2A bilangan ke-2, 3A bilangan ke-3, 4A bilangan ke-4, 5A bilangan ke-5, dan seterusnya.¹³

Kelipatan persekutuan adalah himpunan irisan dari himpunan-himpunan kelipatan. Secara umum dapat dikatakan bahwa jika A dan B merupakan dua himpunan kelipatan dari dua bilangan yang berbeda, maka irisan antara A dan B, merupakan himpunan kelipatan persekutuan dari A dan B.

Contohnya: himpunan kelipatan A (2) = $\{2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, \dots\}$, dan himpunan B (4) = $\{4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, \dots\}$, maka himpunan kelipatan persekutuan atau irisan dari himpunan kelipatan A dan B = $\{4, 8, 12, 16, \text{ dan } 20\}$. Di antara persekutuan tersebut terdapat anggota persekutuan terkecil yang disebut Kelipatan Persekutuan Terkecil.¹⁴

Dengan demikian 4 KPK dari 2 dan 4 secara umum dapat dikatakan, jika P merupakan himpunan kelipatan persekutuan, maka anggota terkecil dari P disebut KPK¹⁵. Faktor suatu bilangan adalah himpunan bilangan-bilangan yang habis membagi bilangan tersebut. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut : Zacky memiliki 10 buah kelereng. Zacky akan menyimpan kelereng ke dalam beberapa

¹³ Tatang Herman, dkk., *Pendidikan Matematika 1*, (Bandung: UPI Press, 2007), hal.106

¹⁴ Nahrowi Adjie dan Maulana, *Pemecahan Masalah Matematika*, (Bandung: UPI Press, 2006), hal.207

¹⁵ *Ibid*, hal.107

kotak, dengan syarat setiap kotak berisi kelereng dengan jumlah yang sama. Dapat disimpan ke dalam berapa kotak saja manik-manik tersebut. Penyelesaiannya sebagai berikut:

2.1 Jika tersedia 1 kotak, maka kelereng yang dapat di simpan ada 10 buah. Jika tersedia 2 kotak, maka kelereng yang dapat di simpan ada 5 buah.

2.2 Jika tersedia 5 kotak, maka kelereng yang dapat di simpan ada 2 buah.

2.3 Jika tersedia 10 kotak, maka kelereng yang dapat di simpan ada 1 buah.

Jadi, banyaknya kotak yang dapat menyimpan 10 kelereng dengan jumlah yang sama adalah 1, 2, 5, dan 10, yang merupakan bilangan-bilangan yang habis membagi 10. Apabila A adalah himpunan faktor dari 18, dan B adalah himpunan faktor dari 24. Maka; $A = \{1, 2, 3, 6, 9, 18\}$, dan $B = \{1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 24\}$.²³ Maka himpunan faktor persekutuan dari A dan B adalah irisan dari himpunan faktor dari A dan $B = \{1, 2, 3, 6\}$.¹⁶

Dari himpunan faktor persekutuan di atas, 6 merupakan faktor persekutuan terbesar (FPB), maka 6 disebut FPB dari 18 dan 24. Sehingga dapat dikatakan apabila A dan B adalah himpunan faktor-faktor dua buah bilangan, maka FPB dari A dan B adalah anggota terbesar dari himpunan sekutu A dan B.

¹⁶ *Ibid*, hal.44

Cara menggunakan dakon matematika ini adalah sebagai berikut¹⁷:

a. Menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB) Penggunaan dakon matematika untuk menentukan FPB adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapkan media dakon matematika dengan masing-masing siswa memegang manik-manik.
- 2) Setelah siswa diberi soal untuk menentukan FPB. Kemudian siswa diminta untuk menentukan faktor pembagi bilangan yang ditandai dengan menggunakan manik-manik.
- 3) Siswa akan mencari faktor pembagi dari bilangan yang di tentukan dengan memasukkan satu buah manik yang merupakan faktor pembagi bilangan tersebut. Begitu pun seterusnya dengan angka yang lain.

b. Menentukan Faktor Persekutuan Terkecil (KPK) Penggunaan dakon matematika untuk menentukan Faktor Persekutuan Terkecil sebagai berikut¹⁸:

- 1) Persiapkan media dakon matematika dengan masing-masing siswa memegang manik-manik dakon.

¹⁷ Ririn Monica, *Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, (Jambi:Artikel Ilmiah, tidak di terbitkan, 2018), di akses pada Maret 2018, hal.08

¹⁸ *Ibid*, hal.10

- 2) Setelah siswa diberi soal untuk menentukan KPK. Kemudian siswa diminta untuk memasukkan manik-manik pada kotak bilangan.
- 3) Siswa mencari kelipatan dari bilangan yang pertama dengan memasukkan satu buah manik yang merupakan kelipatan bilangan tersebut, begitu pun dengan angka yang lain.

B. Minat belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar. Menurut Berhard minat timbul atau muncul tidak secara tiba-tiba, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dengan kata lain, minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan. Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang di sengaja.¹⁹

Jadi minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa di dorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran di karenakan pengaruh dari gurunya, temannya, dan orangtuanya. Oleh sebab itu

¹⁹ *Ibid*, hal. 173-174

sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat siswa terhadap belajar.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Crow and Crow yang dikutip oleh Robert Gague,²⁰ ada tiga faktor yang menimbulkan minat yaitu faktor yang ditimbulkan dari dalam diri sendiri, faktor motif sosial, dan faktor emosional. Faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut:

1) Faktor kebutuhan dari dalam.

Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

2) Faktor motif sosial.

Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan di mana ia berada.

3) Faktor emosional.

Faktor yang merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan/objek tertentu.

²⁰ Robert Gague, *Prinsip-prinsip Belajar untuk Pengajaran di Sekolah*, Surabaya: Usaha Nasional, 1988), hal. 134-35

Sementara itu, Sujanto mengatakan bahwa minat dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut :²¹

- a) Pengetahuan, untuk mengetahui minat pada diri seseorang maka sangat diperlukan adanya pengetahuan atau informasi tentang kegiatan atau objek yang diminatinya.
- b) Pengamatan, yaitu proses mengenal dunia luar dengan menggunakan indra.
- c) Tanggapan, yaitu gambaran pengamatan yang ditinggal di kesadaran sesudah mengamati.
- d) Persepsi, yaitu menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia.
- e) Sikap, yaitu kesadaran diri manusia yang menggerakkan untuk bertindak dan menyertai manusia dalam menanggapi objek²².

3. Ciri-Ciri Minat Belajar

Minat belajar menurut Elizabeth Hurlock memiliki tujuh ciri-ciri minat belajar sebagai berikut²³:

- a) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b) Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c) Perkembangan minat mungkin terbatas
- d) Minat tergantung pada kesempatan belajar

²¹ Sujanto, *Faktor-faktor dan Aspek-aspek Minat* (<http://www.psychologymania.com>, diakses tanggal 5 April 2018 pukul 15.00, hal. 05

²² *Ibid*, hal.78

²³ *Ibid*, hal.62

- e) Minat dipengaruhi oleh budaya
- f) Minat berbobot emosional
- g) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Sedangkan Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut²⁴:

- a) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- b) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- c) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- d) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- e) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Siswa yang mempunyai minat dalam belajar akan

²⁴ *Ibid*, hal.57

senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

4. Usaha Meningkatkan Minat Belajar

Dalam proses belajar mengajar guru berperan aktif dalam untuk mendorong minat yang berjenis minat cultural dan social. Untuk mengembangkan minat belajar maka pendidik di tuntut untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Sebab kesenangan atau minat yang tinggi seseorang di pengaruhi oleh pengalaman belajar.²⁵

Cara yang di lakukan adalah dengan mengajar yang menyenangkan dengan melalui pembebasan pada siswa, perlakuan dan menjalin komunikasi yang baik, pujian hadiah, metode mengajar yang efisien dan efektif sehingga peserta didik dapat memahami dan menguasai, dan pengembangan bahan ajar. Kepribadian guru menjadi sorotan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. salah satu hal yang penting bagi pendidik adalah kepribadian.

Beberapa kepribadian guru yang berperan adalah : pengayatan nilai-nilai kehidupan, motivasi kerja dan sikap sifat. Dengan kepribadian yang positif siswa akan merasa senang, gembira, puas,

²⁵ Sujanto, *Faktor-faktor dan Aspek-aspek Minat*, ... hal.05

dan mampu menimbulkan pengalaman positif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.²⁶

Jadi usaha dalam meningkatkan minat belajar siswa membutuhkan peran aktif dari pendidik dengan kepribadian yang baik. Di samping itu lingkungan rumah juga harus mendukung, orang tua harus berusaha meningkatkan minat belajar anaknya dengan cara menemaninya ketika belajar. Dengan demikian maka minat belajar siswa akan meningkat prestasi belajar siswa.

5. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian.²⁷ Menurut Slameto beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.

Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu²⁸:

a. Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar.

²⁶ *Ibid*, hal.44

²⁷ *Ibid*, hal.132

²⁸ *Ibid*, hal.180

Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b. Keterlibatan siswa dan ketertarikan akan obyek

Alasan yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c. Ketertarikan berhubungan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.²⁹

d. Perhatian siswa terhadap peristiwa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

²⁹ *Ibid*, hal.22

C. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³⁰ 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 di jadikan oleh usaha.³¹ Sedangkan belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.³²

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. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan pembelajaran adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.³³

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam belajar. Berhasil tidaknya seseorang

³⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

³¹ Sriyanto, *Strategi Sukses Menguasai Matematika*, (Yogyakarta: Indonesia Cerdas, 2007), hal. 348

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usana offset Printing, 1994, hal. 21

³³ *Ibid*, hal. 13

dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar.

2. Faktor-Faktor Yang Menentukan Pencapaian Hasil Belajar

a. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)³⁴

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang selalu tidak sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairahnya untuk belajar.

2) Intelegensi dan Bakat

Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah. Demikian pula, jika dibandingkan dengan orang yang intelegensinya tinggi tetapi bakatnya tidak ada dalam bidang tersebut³⁵.

3) Motivasi dan Minat

Sebagaimana halnya intelegensi dan bakat maka minat dan motivasi adalah dua aspek yang psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari.

³⁴ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 55-60.

³⁵ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, ... hal.56

Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Sedangkan motivasi merupakan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilannya.

4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)³⁶

1) Keluarga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Anak yang tidak mempunyai masalah dalam keluarga, keberhasilan belajarnya akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang mempunyai masalah dalam keluarga.

2) Sekolah

Keadaan sekolah, tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Bila suatu sekolah kurang memperhatikan tata tertib (disiplin), maka murid-muridnya kurang mematuhi perintah guru.

³⁶ *Ibid*, hal.10

Menurut Suhana faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar antara lain³⁷:

- a) Latar belakang peserta didik
- b) Pengajar yang profesional
- c) Atmosfir pembelajaran partisipatif dan interaktif
- d) Sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran
- e) Kurikulum
- f) Lingkungan
- g) Atmosfir kepemimpinan pembelajaran yang sehat
- h) Pembiayaan yang memadai

Sedangkan menurut Masrun dan Martniah faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat di golongkan menjadi beberapa di antaranya³⁸:

- a) Kemampuan bawaan anak
- b) Kondisi fisik dan psikis anak
- c) Kemauan belajar anak
- d) Sikap murid terhadap guru dan mata pelajaran serta pengertian mereka mengenai kemajuan mereka sendiri
- e) Bimbingan

Jadi dapat di simpulkan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah dari dalam diri pembelajar

³⁷ *Ibid*, hal.8

³⁸ *Ibid*, hal 58

atau eksternal dan dari luar pembelajar atau internal, yang keduanya saling berkaitan satu sama lain.

3. Indikator Hasil Belajar

Kunci pokok untuk memperoleh data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau di ukur. Penelitian ini mengambil indikator dari prestasi belajar disesuaikan dengan indikator yang digunakan oleh guru untuk memperoleh nilai rapot semester genap tahun ajaran 2018/2019.³⁹

D. Pengaruh media Dakon (Dakon Matematika) Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa.

Dakon matematika merupakan media pembelajaran yang di desain untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa, minat belajar yang tumbuh akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media dakon matematika ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika yang tergolong sulit, maka dengan Mediaini siswa tidak akan menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah sulit. Karena anak usia SD masih membutuhkan pembelajaran dengan bermain dan dakon matematika ini merupakan permainan yang di aplikasikan dalam pembelajaran.

³⁹ Kemendikbud, *Panduan Penilaian Untuk SD*, Jakarta, Kemendikbud, 2016,

Salah satu contohnya dapat dilihat dalam kajian jurnal yang dilakukan oleh Ana Istiani yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran matematika SD membutuhkan teknik tertentu. Dan permasalahan yang muncul pada guru matematika di SD adalah kurangnya pengetahuan dalam memilih dan menggunakan alat peraga. Maka dalam hal ini guru harus menggunakan media pembelajaran yang abstrak. Untuk mengatasinya guru dapat menggunakan media pembelajaran dakon matematika karena dapat memudahkan pemahaman siswa.⁴⁰

Dakota merupakan salah satu media pembelajaran matematika untuk materi KPK dan FPB yang menggabungkan antara permainan tradisional dakon dan pembelajaran matematika. Dakota memiliki bentuk yang berbeda dengan dakon yang digunakan sebagai permainan tradisional pada umumnya.

Media pembelajaran dakon matematika ini sangat berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa. Dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Asep Hidayat yang menyatakan bahwa “siswa yang diajar dengan menggunakan media Dakota memperoleh nilai rata-rata hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan MediaDakota”.⁴¹

⁴⁰ Ana Istiani, *pendampingan pembuatan dan penggunaan Mediadakon matematika pada pembelajaran KPK dan FPB*, Lampung, Jurnal publikasi pendidikan, di akses pada 1 Pebruari 2018.

⁴¹ Asep Hidayat, *Pengaruh Penggunaan MediaDakon Matematika (Dakota) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jakarta, Skripsi, di akses pada 2016, hal.70

E. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, dan membedakan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti:

Bagan 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil penelitian	Perbedaan dan Persamaan
1.	Asep Hidayat ⁴²	Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika (Dakota) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas IV SD Negeri Cogreg 01, Ciseeng – Gn. Kapur, Parung – Bogor	Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan menggunakan Media Dakota memperoleh nilai rata-rata hasil belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar tanpa menggunakan Media Dakota. Selain itu, berdasarkan hasil perhitungan uji pengaruh (effect sizes) dengan menggunakan rumus perhitungan Cohen's d, diperoleh nilai effect sizes (d) sebesar 0,5. Nilai effect sizes yang diperoleh menginterpretasikan bahwa penggunaan Media Dakota memiliki pengaruh dalam kategori yang sedang. Dengan demikian, ini menunjukkan terdapat pengaruh yang baik dari penggunaan Media Dakota terhadap hasil belajar	Persamaan: Penggunaan media Media dakon matematika, menggunakan variabel yang sama yaitu hasil belajar, dan mata pelajaran matematika. Perbedaan: Penelitian ini menggunakan 1 variabel bebas, sedangkan peneliti menggunakan 2 variabel bebas dan sampel penelitian adalah kelas IV.

⁴² *Ibid*, hal.77

			matematika siswa kelas IV SD Negeri Cogreg 01.	
2.	Renita ⁴³	Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Tunanetra Kelas V Di Sekolah Luar Biasa A Yaketunis Yogyakarta	Hasil penelitian: Media dakon modifikasi efektif terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa tunanetra kelas V di SLB A Yaketunis Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan media permainan dakon. Rata-rata nilai pretest siswa sebelum diberi perlakuan adalah 57,33 dan setelah diberi perlakuan nilai rata-rata posttest menjadi 82,67. Nilai posttest semua siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 71. Hasil observasi proses belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media dakon modifikasi berada dalam kategori baik dan sangat baik. Analisis data menggunakan tes tanda menunjukkan bahwa P hitung 0,031 lebih kecil dari P (α) 0,05	Persamaan: Menggunakan Media dakon, variabel bebas hasil belajar, mata pelajaran matematika dan sampel penelitian kelas V Perbedaan: Penelitian ini menggunakan 1 variabel bebas, sampel penelitian siswa Tunanetra.

⁴³ Renita, *Keefektifan Media Dakon Modifikasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Tunanetra Kelas V Di Sekolah Luar Biasa A Yaketunis Yogyakarta*, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Hal. 5

3.	Ririn Monica ⁴⁴	Pengembangan media dakon bilangan pada pembelajaran matematika untuk melatih pemahaman Konsep FPB dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini berupa prosedur pengembangan yang menghasilkan sebuah produk berupa media dakon bilangan yang valid, praktis dan efektif. Hasil validasi media memperoleh persentase keseluruhan 97,69 % dan validasi materi mendapat persentase keseluruhan 86,13 %. Untuk keefektifan media termasuk pada klasifikasi tinggi dengan nilai 0,702 dan media dakon bilangan dinyatakan efektif. Hasil dari angket respon guru memperoleh persentase keseluruhan 90% dan respon siswa memperoleh persentase 91,68 %.	Persamaan: Media dakon, pembelajaran matematika, materi KPK dan FPB Perbedaan: Sampel kelas IV dan Variabel
4.	Anif Pujiati	Pengaruh Media Dakon Bilangan Terhadap Hasil Belajar FPB dan KPK Siswa SDN 34 Pontianak	Hasil penelitian: Diperoleh data bahwa $T\text{-hitung} = -16,293$ kurang dari $T\text{-tabel} = -2,039$ dalam taraf signifikan 5%. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan “Ada pengaruh penggunaan Media Dakon Matematika terhadap pemahaman konsep matematika materi bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Sumber III No.162 Surakarta tahun pelajaran 2016/2017” terbukti	Persamaan: Media dakon, Variabel bebas, materi KPK dan FPB Perbedaan: jumlah variabel dan jumlah sampel yang digunakan.

⁴⁴ Ririn Monica, “*Pengembangan media dakon bilangan pada pembelajaran matematika untuk melatih pemahaman Konsep FPB dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”, Jambi: Universitas Jambi, 2018, hal.02

			kebenarannya dan dapat diterima.	
--	--	--	----------------------------------	--

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut bahwa tujuan penelitian yang dilakukan Asep Hidayat adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan MediaDakota terhadap hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Penelitian ini mempunyai perbedaan yaitu variabel yang digunakan Asep Hidayat menggunakan 1 variabel, sedangkan peneliti menggunakan 2 variabel. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran yaitu Dakota yaitu sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian yang dilakukan Renita bertujuan untuk menguji keefektifan media dakon modifikasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa tunanetra kelas V di SLB A Yaketunis Yogyakarta. Persamaan penelitian ini adalah pada penggunaan media yang digunakan yaitu dakon dan kelas yang digunakan adalah kelas V. Kemudian perbedaannya adalah sampel yang digunakan Renita yaitu siswa tunanetra sedangkan peneliti menggunakan sampel siswa non tunanetra.

Penelitian yang dilakukan Ririn Monica bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan model Hannafin & Peck, mengetahui kevalidan media, mengetahui kepraktisan media, dan mengetahui keefektifan media pembelajaran pada materi KPK dan FPB

di kelas IV Sekolah Dasar. Persamaan dalam penelitian tersebut adalah terletak pada media pembelajaran dan materi pembelajaran KPK dan FPB. Perbedaan dalam penelitian tersebut adalah sampel yang digunakan yaitu kelas IV dan variabel yang digunakan berbeda.

Penelitian yang dilakukan Anif Pujiati bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Media Dakon Matematika terhadap pemahaman konsep matematika materi bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Sumber III No. 162 Surakarta. Persamaan pada penelitian ini adalah media yang digunakan adalah dakon matematika. perbedaan pada penelitian ini adalah materi yang digunakan adalah bilangan bulat dan sampel yang digunakan kelas IV.

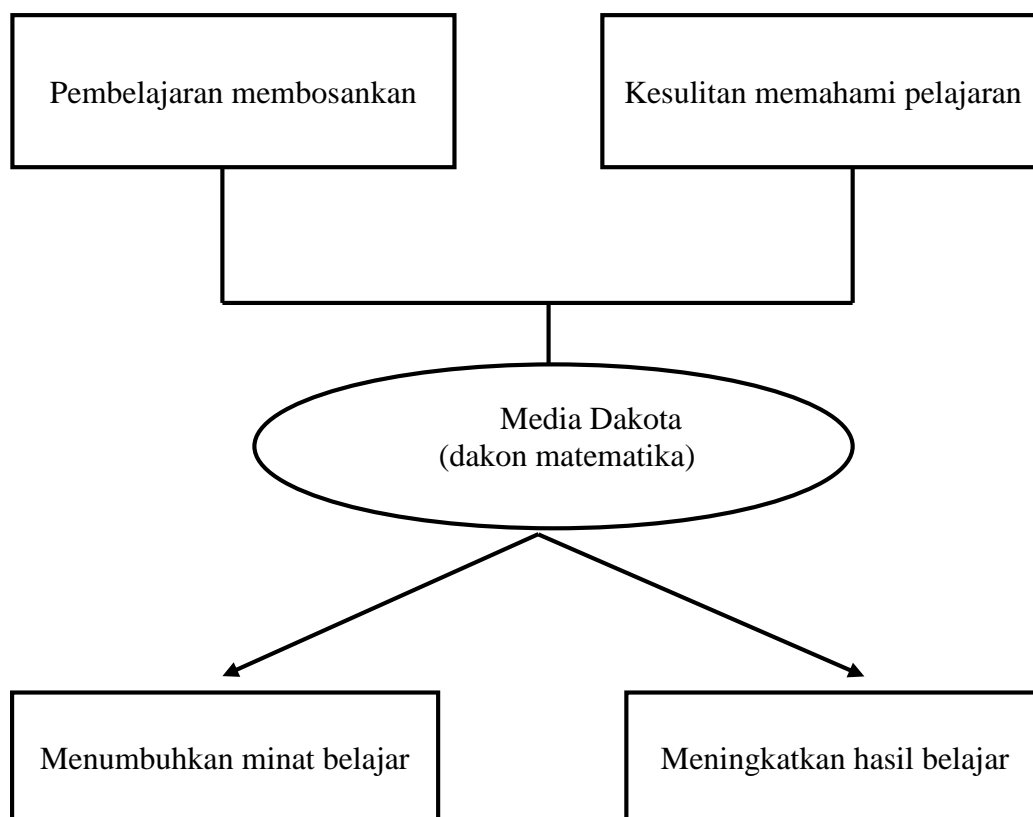
Maka dapat disimpulkan bahwa ada keterkaitan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilaksanakan sekarang yaitu adanya “Pengaruh Penggunaan Media Dakota (Dakon Matematika) Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran Matematika di SDN 3 Ketanon Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2019”.

Keterkaitan itu lebih banyak terletak pada penggunaan media dakon matematika yang digunakan dalam proses penelitian. Seluruh hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media/Mediadakon mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi yang diajarkan. Adapun untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang lain adalah berkaitan dengan variabelnya

yaitu minat belajar dan hasil belajar siswa yang di teliti dan juga terkait kelas yang dijadikan sebagai penelitian berbeda-beda atau tidak hanya pada kelas V (lima).

F. Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini kerangka konseptual adalah sebagai berikut:⁴⁵



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual media Dakon Matematika Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa.

⁴⁵ Hamid Darmadi, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal.184

Permasalahan yang dihadapi siswa adalah kurangnya minat belajar dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Dari pengalaman di lapangan banyak siswa kesulitan memahami pelajaran matematika di tambah lagi kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika, oleh sebab itu perlu penanganan khusus agar minat belajar siswa kembali meningkat dan hasil belajar yang di dapat siswa juga meningkat.

Peneliti berfikir untuk untuk menggunakan media Dakota (dakon matematika) sebagai salah satu penunjang pembelajaran, dengan media ini minat belajar siswa akan tumbuh kembali. Pada pembelajaran matematika menggunakan media Dakota (dakon matematika) ini adalah pembelajaran dengan menggabungkan permainan traditional sehingga siswa tidak mudah bosan atau belajar sambil bermain pada pembelajaran matematika.