

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakekat Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu yang luas. Ilmu yang universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan mengembangkan daya pikir manusia.

Istilah Matematika berasal dari kata Yunani “*mathein*” atau “*manthanein*”, yang artinya “mempelajari”. Matematika biasa diartikan sebagai ilmu pasti, pemberian arti ini merujuk pada penerjemahan bahasa Belanda. Dalam bahasa Belanda, matematika berasal dari kata “*wiskunde*” dengan menafsirkan kata “*wis*” sebagai “*pasti*”.³⁰

Menurut Wittgenstein, matematika merupakan metode berpikir yang logis. Berdasarkan perkembangannya, masalah yang dihadapi logika makin lama makin rumit dan membutuhkan struktur analisis yang lebih sempurna. Dalam perspektif inilah, logika berkembang menjadi matematika.³¹

³⁰ Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), h. 42.

³¹ Ibid, ... h. 50

Matematika menurut Ruseffendi adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola dan keteraturan, dan struktur yang terorganisir mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, keaksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.³² Matematika juga merupakan pengetahuan untuk mengetahui dan menerapkan dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari.³³ Memang pada matematika yang diharuskan teratur dan sesuai pola dari rumusnya dari awal sampai akhir persoalan, juga sedikit banyak melatih seorang anak menjadi disiplin.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), juga mendefinisikan matematika sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.³⁴ Semua bilangan dari mulai bilangan genap, ganjil, dan lain-lain merupakan bagian dari matematika. Termasuk juga menyelesaikan masalah yang kaitannya dengan hitungan adalah bagian dari matematika.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di sekolah dasar dan termasuk mata pelajaran inti adalah matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari kuantitas pembelajaran matematika di setiap jenjang

³² Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 1.

³³ Nur Indah, Dkk. *Peningkatan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di kelas VII SMPN 5 Palangga Kabupaten Gowa*. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. Vol. 8, No. 2, Desember 2016.

³⁴ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 22.

pendidikan. Waktu yang tersedia untuk jam pelajarannya lebih banyak dibandingkan mata pelajaran yang lain.³⁵ Sebagai seorang pendidik, menyalurkan ilmunya juga memerlukan *istiqomah* dan teliti serta kreatif supaya matematika tidak menjadi mata pelajaran yang membosankan.

Berdasarkan definisi matematika tersebut dapat diartikan bahwa matematika adalah cabang ilmu yang terorganisir tentang bilangan, penalaran, pola yang dinyatakan dalam bahasa simbol.

2. Pembelajaran Matematika

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁶ Seorang guru dalam hal ini juga sebagai perantara mengantarkan para muridnya menerima pengalaman hidup secara bijak.

“Mengajar dimaknai sebagai proses pemberian atau penyampaian pengetahuan”.³⁷ Mengajar matematika diartikan sebagai upaya memberikan rangsangan bimbingan dan pengarahan tentang pelajaran matematika kepada siswa agar terjadi proses belajar yang baik.

Seorang guru terutama guru sekolah dasar bertanggung jawab untuk meletakkan dasar matematika untuk siswa mereka dimana mereka

³⁵Kabut Amrita Nurhayati, dkk. *Development of Media Coklak Math games for Submission of Material Making KPK and FPB Class IV in Primary School*. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Vol. 8, No. 1, Maret 2016.

³⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 2.

³⁷Najib Sulhan, *Pembangunan Karakter pada Anak Manajemen Pembelajaran Guru Menuju Sekolah Efektif*, (Surabaya: Surabaya Intelektual Club, 2006),h. 6.

dapat membangun arus dan pemahaman masa depan tentang konten matematika.³⁸ Supaya dalam mengajar matematika dapat berjalan lancar, seorang guru diharapkan dapat memahami tentang makna mengajar tersebut, karena mengajar matematika tidak hanya menyampaikan pelajaran matematika melainkan mengandung makna yang lebih luas yaitu terjadinya interaksi manusiawi dengan berbagai aspek yang mencakup segala hal dalam pelajaran matematika.

Pembelajaran diartikan sebagai usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.³⁹ Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.⁴⁰ Pembelajaran terdiri atas sejumlah komponen yang terorganisir antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran. Pembelajaran matematika adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk mata pelajaran matematika.

³⁸ Christine Browning, dkk. *Mathematical Content Knowledge For Teaching Elementary Mathematics; A Focus On Geometry And Measurement*. The Mathematics Enthusiast, Vol. 11, No. 2, 2014.

³⁹ Indah Komsiyah, *Diklat Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2011), h. 3.

⁴⁰ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), h. 3.

Tujuan Pelajaran Matematika disekolah menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No 22 Tahun 2006, dijelaskan bahwa agar peserta didik memiliki kemampuan:⁴¹

1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah;

2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika;

3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh;

4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;

5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

⁴¹ Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*,... h. 53

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”.⁴² Dalam bahasa arab, media atau perantara disebut dengan kata وسائل bentuk jamak dari وسيلة.⁴³

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen itu antara lain, tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Empat komponen tersebut menjadi dasar bagi seorang guru dalam menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang sesuai untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung.⁴⁴

Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar.⁴⁵ Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁴⁶ Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar. Media ini bisa membantu peserta didik untuk lebih mudah

⁴² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 3.

⁴³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), h. 27.

⁴⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*. h. 84.

⁴⁵ Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran Yang Lebih Menarik*, *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, Vol. 8 No. 1, April 2011.

⁴⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat, 2002), h.

memahami materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak positif pada pemahaman peserta didik.

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah, media bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar, maka media adalah perantara atau pengantar pesan. Secara sederhana, media bisa diartikan sebagai alat atau segala sesuatu yang bisa menjadi pengantar pesan atau informasi pada penerima pesan.⁴⁷ Menurut Rossi dan Breidle, bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.⁴⁸

Media pembelajaran juga segala sesuatu yang digunakan untuk menjelaskan konsep dari materi yang bersifat verbal atau abstrak menjadi nyata sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik yang terfokus kearah terjadinya proses pembelajaran.⁴⁹ Maka ada beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh guru untuk memilih media. Yaitu pertimbangan siswa, pertimbangan tujuan pembelajaran, pertimbangan strategi pembelajaran, pertimbangan kemampuan dalam merancang dan menggunakan media, pertimbangan

⁴⁷Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*, (Bandung: Pustaka Setia, 2017), h. 130.

⁴⁸Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010), h. 204.

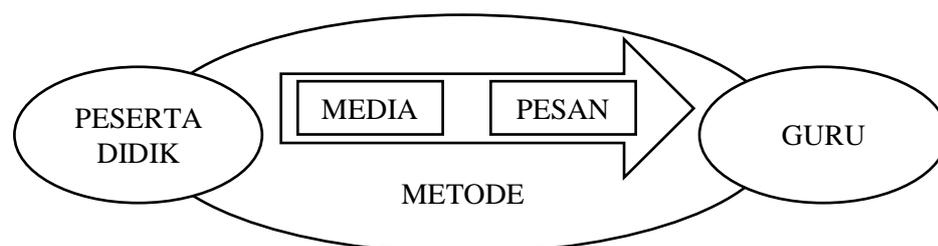
⁴⁹Moh. Arif, *Konsep Dasar Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar/MI Sebuah Pendekatan Teoritis dan Praktis* (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), h. 173.

biaya, pertimbangan sarana dan prasarana, pertimbangan efisiensi dan efektifitas.⁵⁰

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda, media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.⁵¹

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau segala sesuatu yang mampu membantu proses penyampaian pesan berupa materi ajar dari sumber belajar ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan membantu peserta didik lebih mudah dan cepat dalam menangkap atau memahami materi yang diajarkan. Selain itu, proses belajar mengajar yang biasanya bersifat kaku dan membosankan, akan menjadi lebih menarik dengan adanya media pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Fungsi Media Pembelajaran⁵²

⁵⁰ Nunu Mahnun, *Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1, Januari 2012.

⁵¹ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h. 7.

⁵² Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi*. ... h. 131.

Gambar tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar pesan dari guru pada peserta didik melalui metode pembelajaran yang digunakan.

2. Kegunaan Media pembelajaran

Media pembelajaran perlu digunakan oleh guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak dan sulit menjadi materi yang dapat dimengerti oleh siswa, dan tidak terjadi miskonsepsi terhadap pengetahuan siswa. Untuk itu guru perlu membuat dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.⁵³

Media pembelajaran digunakan karena memiliki beberapa kelebihan, antara lain:⁵⁴

- a. Kemampuan fiksatif, yakni kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah terjadi. Misalnya, penggunaan gambar, foto atau film yang bisa ditunjukkan pada saat dibutuhkan. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan inderawi.⁵⁵

⁵³ Rosita Primasari, dkk, *Penggunaan Media Pembelajaran Di Madrasah Aliah Negeri Se-Jakarta Selatan, Jurnal Edusains*. Vol. 4 No. 01, 2014.

⁵⁴ *Ibid.*, h. 131.

⁵⁵ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, CBIS Journal. Volume 3 No 2, 2015.

- b. Kemampuan manipulatif, yakni kemampuan media untuk dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan pembelajaran. Contohnya, media yang digunakan bisa diubah-ubah ukurannya.
- c. Kemampuan distributif, yaitu kemampuan media dalam menjangkau target pembelajaran dalam hal ini peserta didik yang jumlahnya besar dalam sekali penggunaan. Misalnya, media yang digunakan adalah siaran televisi atau radio.

Media dapat digolongkan juga dari segi kerumitan dan besarnya biaya. Yaitu dibedakan antara media rumit dan mahal (*big media*), media sederhana dan murah (*little media*). Menurut daya liputnya, media dikategorikan menjadi media massal, kelompok, media individual. Selain itu dia juga membagi media menurut kontrol pemakaiannya dalam pengertian portabilitasnya dan kesesuaiannya untuk dirumah, kesiapan pemakaiannya setiap saat diperlukan, cepat atau tidaknya dalam penyampaian dan dapat dikontrol, kesesuaiannya untuk belajar mandiri dan kemampuannya untuk memberi umpan balik.⁵⁶

⁵⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran....* h. 27-32.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi:⁵⁷

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang penyampaian pesannya terfokus melalui indra penglihatan. Jenis media ini merupakan yang paling sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk suara yang dapat merangsang pikiran, perhatian, serta semangat peserta didik untuk mempelajari suatu materi ajar. Contoh media audio seperti, kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami topik atau materi yang ia dengar.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan gabungan atau kombinasi dari media audio dan media visual. Penggunaan media ini diharapkan mampu memberikan materi yang lengkap dan optimal pada peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Contoh media audio-visual adalah program televisi, video pendidikan, dan lain sebagainya.

⁵⁷ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*, ... h. 141-147.

C. Coklak

1. Pengertian Coklak

Coklak adalah salah satu permainan tradisional Indonesia yang terkenal di Jawa yang juga disebut dengan istilah dakon.⁵⁸ Media Coklak adalah alat peraga yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami operasi hitung. Permainan Coklak umumnya terbuat dari papan kayu atau plastik.⁵⁹

Permainan Coklak merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantara keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya yang kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.⁶⁰

Secara tradisional aturan Coklak adalah :

- a. Permainan Coklak dilakukan oleh dua pemain, masing-masing saling berhadapan dengan papan Coklak di antara mereka
- b. Setiap lubang berpasangan diisi biji Coklak sesuai dengan banyaknya lubang pada masing-masing pemain.

⁵⁸ A Lestaningrum, *Pengaruh Permainan Tradisional dan Percaya Diri Terhadap Kecerdasan Logis Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Indira Volume III, No 1, Maret 2018.

⁵⁹ Rohimah, *Strategi Pembelajaran PAUD Berbasis Multiple Intelligence* (Wonosobo: Mangku bumi, 2018), h. 71.

⁶⁰ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional* (Jogjakarta: Javalitera, 2012), h. 63.

- c. Permainan Coklak dilakukan dengan mengambil salah satu isi di lubang Coklak kemudian sesuai arah jarum jam membagi masing-masing satu biji Coklak yang berada di tangan pada setiap lubang-lubang keil yang dilewati termasuk lubang besar di pojok sendiri (lubang induk) milik masing-masing pemain, setiap biji habis maka pemain langsung mengambil isi dilubang yang biji terakhir jatuh tersebut dan membagikannya kembali. Demikian dilakukan secara berulang sampai pemain menemukan lubang yang kosong atau pemain melakukan *mbedil* maka permainan untuk pemain berakhir sehingga giliran bermain pindah pada lawannya
- d. *Mbedil* terjadi jika salah satu pemain berhenti pada lubang lawan didepannya terdapat sejumlah biji Coklak, maka semua biji Coklak yang ada di lubang lawannya tersebut boleh dimilikinya dan masuk ke lubang besar miliknya (lambung).
- e. Setiap pemain hanya boleh mengisi lumbungnya sendiri. Pemain yang pada akhir permainan memiliki jumlah biji Coklak yang lebih banyak adalah pemenangnya.

Permainan Coklak perlu mengandalkan cara berpikir cepat terhadap langkah yang ditentukan agar bisa menjadi pemenang.⁶¹ Pada penelitian ini penggunaan permainan Coklak sebagai media pembelajaran

⁶¹Riyati, dkk. *Pengaruh Permainan Coklak Berkartu Bilangan Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Konsep Banyak dan Sedikit Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Early Childhood Education Journal Of Indonesia*, Vol. 1, No. 1, 2018.

sedikit berbeda caranya, hal ini dimaksudkan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika.



Gambar 2.2 Coklak pada umumnya

2. Alat dan Bahan yang Digunakan

a. Alat Pengembangan

- 1) Gunting
- 2) Print
- 3) Listrik
- 4) Laptop

b. Bahan Pengembangan

- 1) Kertas putih tebal
- 2) Tinta
- 3) Dobel Tip atau solatip

3. Langkah-langkah Penggunaan

a. Peralatan yang diperlukan :

- 1) Papan Coklak

- 2) Biji, biji berwarna 2 atau 3 dan biji yang hitam secukupnya
- 3) Beberapa pemain
- 4) Seorang Operator

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media pembelajaran

Coklak :

b. Aturan permainan :

- 1) Guru menjelaskan cara main Coklak dan setelah itu, Soal dibacakan oleh guru sebagai operator
- 2) Anak mengambil biji yang berwarna satu, dan mengambil biji hitam secukupnya (sesuai soal)
- 3) Biji dijalankan sesuai arah jam melompat dari lubang Coklak ke lubang Coklak lain
- 4) Ketika Biji berwarna dijalankan, biji hitam dapat ditambahkan atau dikurangkan (sesuai soal dan jawaban) ketika menduduki lubang Coklak
- 5) Ketika berada di lubang Coklak yang dituju anak menyebutkan jawaban soalnya
- 6) Jawaban yang benar bisa dilihat dari jumlah biji hitam dan penjelasan singkat dari anak.

4. Kelebihan media Coklak

Kelebihan media Coklak diantaranya yaitu:

- a. Melatih ketelitian pada anak⁶²
- b. Meningkatkan daya kreativitas anak.
- c. Menjalin rasa kebersamaan dan daya saing yang sportif
- d. Membiasakan menggunakan indera penglihatan, ketepatan dan kecepatan
- e. Membangun rasa percaya diri
- f. Membiasakan diri untuk berkomunikasi dengan yang lain

5. Kekurangan media Coklak

Kekurangan media ini antara lain:

- a. Sulit digunakan untuk pelajaran lainnya
- b. Membutuhkan alat modern seperti laptop dan print
- c. Materi-materi yang butuh pemaparan dan penjelasan tidak bisa dijelaskan menggunakan media Coklak

D. Materi

1. Konversi Satuan Panjang

- a. Kilometer

Kilometer (Km) menjadi Hektometer (Hm)

=> 1 Km = 10 Hm (Dikali 10)

⁶² Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional Jawa* (Sleman: t.p, 2005), h. 128.

Kilometer (Km) menjadi Dekameter (Dam)

=> 1 Km = 100 Dam (Dikali 100)

Kilometer (Km) menjadi Meter (M)

=> 1 Km = 1.000 M (Dikali 1.000)

Kilometer (Km) menjadi Desimeter (Dm)

=> 1 Km = 10.000 Dm (Dikali 10.000)

Kilometer (Km) menjadi Centimeter (Cm)

=> 1 Km = 100.000 Cm (Dikali 100.000)

Kilometer (Km) menjadi Milimeter (Mm)

=> 1 Km = 1.000.000 Mm (Dikali 1.000.000)

b. Hektometer

Hektometer (Hm) menjadi Kilometer (Km)

=> 1 Hm = 0,1 Km (Dibagi 10)

Hektometer (Hm) menjadi Dekameter (Dam)

=> 1 Hm = 10 Dam (Dikali 10)

Hektometer (Hm) menjadi Meter (M)

=> 1 Hm = 100 M (Dikali 100)

Hektometer (Hm) menjadi Desimeter (Dm)

=> 1 Hm = 1.000 Dm (Dikali 1.000)

Hektometer (Hm) menjadi Centimeter (Cm)

=> 1 Hm = 10.000 Cm (Dikali 10.000)

Hektometer (Hm) menjadi Milimeter

=> 1 Hm = 100.000 Mm (Dikali 100.000) er (Mm)

c. Dekameter

Dekameter (Dam) menjadi Kilometer (Km)

=> 1 Dam = 0,01 Km (Dibagi 100)

Dekameter (Dam) menjadi Hektometer (Hm)

=> 1 Dam = 0,1 Hm (Dibagi 10)

Dekameter (Dam) menjadi Meter (M)

=> 1 Dam = 10 M (Dikali 10)

Dekameter (Dam) menjadi Desimeter (Dm)

=> 1 Dam = 100 Dm (Dikali 100)

Dekameter (Dam) menjadi Centimeter (Cm)

=> 1 Dam = 1.000 Cm (Dikali 1.000)

Dekameter (Dam) menjadi Milimeter (Mm)

=> 1 Dam = 10.000 Mm (Dikali 10.000)

d. Meter

Meter (M) menjadi Kilometer (Km)

=> 1 M = 0,001 Km (Dibagi 1.000)

Meter (M) menjadi Hektometer (Hm)

=> 1 M = 0,01 Hm (Dibagi 100)

Meter (M) menjadi Dekameter (Dam)

=> 1 M = 0,1 Dam (Dibagi 10)

Meter (M) menjadi Desimeter (Dm)

=> 1 M = 10 Dm (Dikali 10)

Meter (M) menjadi Centimeter (Cm)

$$\Rightarrow 1 \text{ M} = 100 \text{ Cm (Dikali 100)}$$

Meter (M) menjadi Milimeter (Mm)

$$\Rightarrow 1 \text{ M} = 1.000 \text{ Mm (Dikali 1.000)}$$

e. Desimeter

Desimeter (Dm) menjadi Kilometer (Km)

$$\Rightarrow 1 \text{ Dm} = 0,0001 \text{ Km (Dibagi 10.000)}$$

Desimeter (Dm) menjadi Hektometer (Hm)

$$\Rightarrow 1 \text{ Dm} = 0,001 \text{ Hm (Dibagi 1.000)}$$

Desimeter (Dm) menjadi Dekameter (Dam)

$$\Rightarrow 1 \text{ Dm} = 0,01 \text{ Dam (Dibagi 100)}$$

Desimeter (Dm) menjadi Meter (M)

$$\Rightarrow 1 \text{ Dm} = 0,1 \text{ M (Dibagi 10)}$$

Desimeter (Dm) menjadi Centimeter (Cm)

$$\Rightarrow 1 \text{ Dm} = 10 \text{ Cm (Dikali 10)}$$

Desimeter (Dm) menjadi Milimeter (Mm)

$$\Rightarrow 1 \text{ Dm} = 100 \text{ Mm (Dikali 100)}$$

f. Centimeter

Centimeter (Cm) menjadi Kilometer (Km)

$$\Rightarrow 1 \text{ Cm} = 0,00001 \text{ Km (Dibagi 100.000)}$$

Centimeter (Cm) menjadi Hektometer (Hm)

$$\Rightarrow 1 \text{ Cm} = 0,0001 \text{ Hm (Dibagi 10.000)}$$

Centimeter (Cm) menjadi Dekameter (Dam)

$$\Rightarrow 1 \text{ Cm} = 0,001 \text{ Dam (Dibagi 1.000)}$$

Centimeter (Cm) menjadi Meter (M)

=> $1 \text{ Cm} = 0,01 \text{ M}$ (Dibagi 100)

Centimeter (Cm) menjadi Desimeter (Dm)

=> $1 \text{ Cm} = 0,1 \text{ Dm}$ (Dibagi 10)

Centimeter (Cm) menjadi Milimeter (Mm)

=> $1 \text{ Cm} = 10 \text{ Mm}$ (Dikali 10)

g. Milimeter

Milimeter (Mm) menjadi Kilometer (Km)

=> $1 \text{ Mm} = 0,000001 \text{ Km}$ (Dibagi 1.000.000)

Milimeter (Mm) menjadi Hektometer (Hm)

=> $1 \text{ Mm} = 0,00001 \text{ Hm}$ (Dibagi 100.000)

Milimeter (Mm) menjadi Dekameter (Dam)

=> $1 \text{ Mm} = 0,0001 \text{ Dam}$ (Dibagi 10.000)

Milimeter (Mm) menjadi Meter (M)

=> $1 \text{ Mm} = 0,001 \text{ M}$ (Dibagi 1.000)

Milimeter (Mm) menjadi Desimeter (Dm)

=> $1 \text{ Mm} = 0,01 \text{ Dm}$ (Dibagi 100)

Milimeter (Mm) menjadi Centimeter (Cm)

=> $1 \text{ Mm} = 0,1 \text{ Cm}$ (Dibagi 10)

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.⁶³ Berdasarkan pemaparan diatas peneliti menggunakan hipotesis:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Coklak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDIT Empat Mei.

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Coklak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDIT Empat Mei.

⁶³ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 76.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan pengembangan media Coklak, antara lain:

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	
					Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1.	Rahma Zuraida.	Pengaruh Penggunaan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Matematika di MI Al-Istiqamah Banjarmasin	penggunaan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Al-Istiqamah Banjarmasin.	<ul style="list-style-type: none"> a. Diterapkan di tingkat sekolah dasar b. Menggunakan media dakon c. Menggunakan mata pelajaran matematika 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan istilah “dakon” b. Diterapkan di kelas II c. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2015/2016 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan istilah “Coklak” b. Diterapkan di kelas III c. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2018/2019
2.	Astutik Sulaiman	Penerapan Media Permainan Dakon Dalam Peningkatan Hasil Belajar Berhitung Siswa Kelas 1 SD Al-Amin Surabaya	penggunaan media permainan dakon pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan aktivitas guru sebesar 29.29%, aktivitas siswa sebesar 21.15%, dan hasil belajar siswa sebesar 17.60%.	<ul style="list-style-type: none"> a. Diterapkan di tingkat sekolah dasar b. Menggunakan media dakon c. Menggunakan mata pelajaran matematika 	<ul style="list-style-type: none"> a. Diterapkan di kelas II b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2011/2012 c. Menggunakan istilah “dakon” 	<ul style="list-style-type: none"> a. Diterapkan di kelas III b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2018/2019 c. Menggunakan istilah “Coklak”

No	Nama	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan	
<i>Lanjutan Tabel 2.1</i>						
3.	Ika Ratna Indra Astutik	Dakon Untuk Pembelajaran Artimatika Berbasis Kognitif Menggunakan Metode Bayesian Network	Hasil yang didapat dari pengujian diperoleh prediksi kemampuan dengan tingkat keakuratan 60 %.	a. Diterapkan di tingkat sekolah dasar b. Menggunakan media dakon c. Menggunakan mata pelajaran matematika	a. Diterapkan di kelas II b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2015/2016 c. Menggunakan istilah “dakon”	a. Diterapkan di kelas III b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2018/2019 c. Menggunakan istilah “Coklak”
4.	Asrul Sani Kurniawan , Suropto, Moh. Salimi	Penerapan Model Direct Instruction Dengan Media Dakon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Siswa Kelas II SD Negeri 2 Tamanwinangun Tahun Ajaran 2015/2016	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model direct instruction dapat meningkatkan hasil belajar siswa	a. Diterapkan di tingkat sekolah dasar b. Menggunakan media dakon c. Menggunakan mata pelajaran matematika	a. Diterapkan di kelas II b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2015/2016 c. Menggunakan istilah “dakon”	a. Diterapkan di kelas III b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2018/2019 c. Menggunakan istilah “Coklak”
5.	Tria Libriani Styaningrum Tomas Iriyanto	Pengaruh Penggunaan Media Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Siswa Kelas IV Tunagrahita Di SDLB	ada peningkatan dari awal sampai kondisi intervensi yang dipengaruhi oleh dakon penggunaan media untuk siswa dengan ringan mental pada SDLB Dharma Putra Daha Gurah Kediri.	d. Diterapkan di tingkat sekolah dasar e. Menggunakan media dakon f. Menggunakan mata pelajaran matematika	a. Diterapkan di kelas IV b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2014/2015 c. Menggunakan istilah “dakon”	a. Diterapkan di kelas III b. Diterapkan pada Tahun Ajaran 2018/2019 c. Menggunakan istilah “Coklak”

Penelitian terdahulu yang paling paling relevan untuk penelitian peneliti ini adalah penelitian dari Rahma Zuraida yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Matematika di MI Al-Istiqamah Banjarmasin. Judul dan isi dianggap paling relevan dengan penelitian peneliti karena dari memiliki sangat sedikit perbedaan, selain sampel percobaan, tahun percobaan dan istilah yang digunakan peneliti tidak menemukan perbedaan lain dalam penelitian tersebut. Penelitian serupa juga belum dilakukan pada beberapa tahun belakangan ini, sehingga peneliti masih layak menguji cobakan media coklak pada siswa-siswi sekolah dasar pada tahun 2019.

Peneliti berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu adalah sebagai penguji kelayakan media Coklak tersebut ketika digunakan sebagai media belajar siswa, mengingat tahun 2019 merupakan era modern, dimana permainan tradisional kurang diminati siswa usia dasar. Dari beberapa hasil penelitian terdahulu dikatakan jika media Coklak atau Dakon dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa sekolah, sehingga peneliti ingin mencoba menggunakan media yang sama dengan kondisi siswa yang berbeda dengan penelitian sebelumnya.