

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan untuk penyelesaian suatu masalah.<sup>1</sup> Mata pelajaran matematika telah diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat kanak-kanak, pendidikan dasar, hingga ke jenjang perguruan tinggi. Pembelajaran matematika dilaksanakan sejak dini dimaksudkan untuk memberikan bekal kepada siswa agar memiliki ketrampilan berpikir secara kritis, analitis, logis, dan sistematis.<sup>2</sup>

Dari segi filosofisnya, ilmu matematika telah banyak dibahas dalam ayat-ayat Al-Qur'an tentang pentingnya menggunakan ilmu tersebut untuk perhitungan bulan dan tahun. Seperti dalam Surat Al-An'am ayat 96 yang membahas mengenai peredaran bumi dan matahari sebagai perhitungan manusia untuk menentukan tahun, yang berbunyi sebagai berikut :

فَالِقُ الْإِصْبَاحِ وَجَعَلَ اللَّيْلَ سَكَنًا وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ حُسْبَانًا ذَلِكَ تَقْدِيرُ  
الْعَزِيزِ الْعَلِيمِ {96}

Artinya : *“Dia menyingsingkan pagi dan menjadikan malam untuk beristirahat, dan (menjadikan) matahari dan bulan untuk perhitungan. Itulah ketetapan Allah Yang Maha Perkasa, Maha Mengetahui”*

---

<sup>1</sup>Abdul Halim dan Fatan. *Matematika Hakikat dan Logika*, (Yogyakarta : Ar-Ruz Media, 2009), hal. 67

<sup>2</sup>Ahmad Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), Edisi kedua hal. 183

Matematika disebut ratu karena, dalam perkembangannya matematika tidak pernah bergantung kepada ilmu yang lain. Namun matematika selalu memberikan *pelayanan* kepada berbagai cabang ilmu pengetahuan untuk mengembangkan diri, baik dalam bentuk teori, terlebih dalam aplikasinya. Banyak aplikasi dalam berbagai disiplin ilmu, menggunakan matematika, terutama dalam aspek penalarannya. Oleh sebab itu, kedewasaan suatu ilmu ditentukan oleh ada tidaknya ilmu tersebut menggunakan matematika dalam pola pikir maupun pengembangan aplikasinya. Akan tetapi mengapa kehadiran matematika di dunia pendidikan di Indonesia umumnya, masih merupakan momok yang menakutkan bagi sebagian siswa yang mempelajarinya. Padahal ia hadir bukan untuk menjadi hantu yang menakut-nakuti siswa. Matematika hadir untuk menata nalar para siswa agar memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri dalam matematika khususnya, maupun dalam berbagai disiplin ilmu lainnya.<sup>3</sup>

Dengan memiliki kemampuan penalaran matematika yang memadai, diharapkan para peserta didik akan mampu mendalami berbagai disiplin ilmu yang menjadi keahliannya, terutama ilmu yang terkait dengan teknologi. Pada akhirnya, dengan menguasai matematika, anak bangsa akan sanggup menghadapi perubahan zaman, dan mampu bersanding serta bersaing dengan bangsa lain dalam pengembangan sains dan teknologi. Oleh sebab itu nilai mata pelajaran matematika merupakan salah satu syarat kelulusan seorang siswa (lulus ujian akhir atau lulus ujian masuk) pada setiap jenjang pendidikan. Akan

---

<sup>3</sup> Kamarullah, "Pendidikan Matematika di Sekolah Kita". Jurnal Pendidikan dan Matematika: Al Khawarizmi, Vol. 1 No. 1 tahun 2017, Hal. 22

tetapi, akibat kenyataan tersebut, maka selama ini tujuan pembelajaran matematika di lembaga pendidikan telah bergeser dari penataan nalar, menjadi *penataan* kelulusan peserta didik semata (pendidikan berorientasi pada produk bukan pada proses). Sehingga dewasa ini sering nampak pemandangan siswa yang sangat lancar menyelesaikan soal-soal rutin matematika dengan cara cepat (*carcep*), tetapi tidak memahami apa yang dia lakukan merupakan pemandangan yang tidak aneh lagi. Akibat perubahan tujuan tersebut, ditambah dengan rasa benci serta malas siswa dalam mempelajari matematika, dewasa ini banyak muncul cara-cara cepat penyelesaian soal matematika yang terkadang dapat menyebabkan miskonsepsi dalam matematika. Miskonsepsi tersebut juga terkadang banyak disebabkan oleh informasi yang diterima tidak lengkap. Sepintas di antara miskonsepsi yang timbul terlihat tidak memberikan efek negatif bagi perkembangan peserta didik. Namun jika ditelusuri miskonsepsi tersebut akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan daya nalar siswa pada tahap lebih lanjut.<sup>4</sup>

Dalam pembelajaran matematika biasanya guru cenderung lebih menjelaskan dengan gaya yang monoton seperti menghafal rumus untuk bisa menyelesaikan soal dan hanya dengan metode ceramah serta jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik. Akibatnya siswa cenderung akan merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran matematika sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Ibid, hal 23

<sup>5</sup> Runtutahu, J.T & Kondau, S, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz media, 2016 ), Hal. 17

Menurut Sugiyanto daya tarik siswa terhadap mata pelajaran itu dipengaruhi oleh dua hal, yaitu dari mata pelajaran tersebut dan faktor dari cara guru dalam memberikan penjelasan. Oleh karena itu guru harus dapat menjadikan suasana dalam pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta merubah asumsi dari pelajaran yang dirasa sulit menjadi pelajaran yang mudah difahami dan lebih memiliki makna.<sup>6</sup>

Matematika pada pendidikan dasar masih dirasa sulit dipahami oleh para siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika memerlukan tingkat konsentrasi yang tinggi dan perlu memahami langkah-langkah penyelesaian soal secara urut. Sedangkan pada usia SD/MI siswa masih dalam tahap berpikir konkret dan pada umumnya tidak semua siswa memiliki daya ingat dan konsentrasi yang tinggi.<sup>7</sup> Oleh karena itulah diperlukan konsep pembelajaran yang tepat untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Salah satu materi yang ada dalam pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan dasar adalah materi FPB dan KPK. FPB adalah Faktor Persekutuan Besarsedangkan KPK adalah Kelipatan Persekutuan Terkecil. Materi ini diajarkan pada siswa kelas IV SD/MI. Dalam penyampaian sendiri guru cenderung hanya menggunakan salah satu konsep pembelajaran yaitu dengan menggunakan pohon faktor maupun dengan tabel.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Sugiyanto, *Model-model pembelajaran inovatif*, (Jakarta:Yuma Pustaka, 2008), Hal. 5

<sup>7</sup>Dessi Selvianiresa. "Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Nilai Tempat Mata Pelajaran Matematika di Kelas 4 SD", *Jurnal Pendas* Vol. 2 No.1 Tahun 2017, Hal. 66

<sup>8</sup>Een Unaenah et. al., "Analisis Pembelajaran FPB dan KPK Dengan Model Pohon Faktor dan Tabel Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal PENSA*, Vol. 2, No. 1 Tahun 2020, Hal. 77

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV MI Najatus Salikin Kediri yaitu ibu Eviana Novidiyanti, S.Pd dan Ibu Ayu Nurawanti, S.Pd pada hari senin-selasa, tanggal 10-11 Oktober 2022 terkait hasil belajar matematika kelas IV dan kesulitan yang dihadapi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika khususnya pada materi faktor persekutuan besar (FPB) dan kelipatan persekutuan kecil (KPK). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti menemukan bukti bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal faktor persekutuan besar (FPB) dan kelipatan persekutuan kecil (KPK). Hal ini dilihat dari hasil pengerjaan soal yang telah diberikan, hanya beberapa siswa saja yang nilainya diatas rata-rata. Sedangkan nilai siswa yang lainnya dibawah rata-rata.<sup>9</sup>

Ada beberapa faktor penyebab yang mengakibatkan siswa sulit memahami pembelajaran matematika materi faktor persekutuan besar (FPB) dan kelipatan persekutuan kecil (KPK) yaitu: Pertama, siswa masih menganggap matematika adalah salah satu pelajaran yang sulit karena harus menghafalkan rumus-rumus dan langkah-langkah penyelesaian soal. Kedua, siswa masih belum menguasai konsep matematika dasar yaitu pembagian (*porogapit*) dimana konsep ini merupakan salah satu kunci untuk menyelesaikan soal faktor persekutuan besar (FPB) dan kelipatan persekutuan kecil (KPK). Kedua, beberapa siswa juga merasa bosan ketika diajar oleh guru yang hanya menerangkan dipapan tulis dan menjelaskannya secara langsung tanpa ada media, metode atau konsep yang mendukung siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi FPB dan KPK. Guru hanya menggunakan konsep pohon faktor dan tabel untuk

---

<sup>9</sup> Hasil Observasi tanggal 10-11 Oktober 2022

menerangkan materi kelipatan persekutuan kecil (KPK) dan faktor persekutuan besar (FPB). Sehingga dari beberapa faktor tersebut mengakibatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV berada dibawah standar.<sup>10</sup>

Untuk mengatasi problematika siswa tersebut, peneliti berusaha untuk memberikan solusi dengan menawarkan penggunaan media pembelajaran berupa Dakota (Dakon Matematika). Orang yang pertama kali menciptakan media dakon matematika adalah Slamet, seorang guru yang mengajar di SD Negeri Tuyuhan Kecamatan Rembang Jawa Tengah. Media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang bisa merangsang perhatian siswa dan dapat dipakai untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan atau materi pelajaran.<sup>11</sup>

Dakon Matematika (Dakota) sebagai media pembelajaran KPK dan FPB merupakan variasi dari permainan tradisional dan konsep matematika yang dituangkan dalam pembelajaran. Menurut Sumanto Kusumawati & Aksin (2008). Dakon Matematika dapat dipakai untuk membantu belajar konsep 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 Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dari dua bilangan atau lebih. Cara mencari FPB adalah menentukan faktorfaktor dari bilangan-bilangan yang diminta kemudian identifikasi dan kumpulkan faktor yang sama, selanjutnya dipilih yang terbesar. Sedangkan untuk

---

<sup>10</sup>Hasil Observasi tanggal 10-11 Oktober 2022

<sup>11</sup>Fitri Rahmawati et.al. "*Pengaruh Media Dakota Dan Keaktifan Terhadap Hasil belajar Siswa Materi FPB Dan KPK*", Jurnal Cendikiawan Vol. 2 No. 2 Tahun 2020, Hal. 95-96

menentukan KPK didapat dari faktor-faktor dari bilangan-bilangan yang diminta kemudian diidentifikasi dan dikumpulkan semua kelipatan yang sama. Selanjutnya dari kumpulan itu dipilih yang terkecil.<sup>12</sup>

Penggunaan media ini bertujuan untuk mengkongkritkan hal yang masih abstrak pada benak siswa, sehingga dapat dengan mudah diterima siswa. Ini sejalan dengan pendapat Yunus dalam bukunya *Attar biyatu Watta'liim* yang dikutip oleh 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>13</sup> Selain itu, berdasarkan kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) Edgar Dale pemerolehan hasil belajar pengalaman langsung oleh siswa (*what they do*) memiliki presentase sebesar 90%. Hal ini juga di kuatkan dengan pendapat yang diungkapkan oleh James L. Mursell yang menyatakan bahwa belajar yang sukses (*successful learning*) adalah belajar dengan mengalami sendiri.<sup>14</sup>

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan agar siswa lebih termotivasi dan memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK pada siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri. Sedangkan manfaat bagi guru sendiri yaitu akan lebih mudah

---

<sup>12</sup> Muhammad Hatim, et.al, “*Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FBB di Sekolah Dasar*”, Jurnal Edubasic:Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.1 No.1 Tahun 2019 hal. 47

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

<sup>14</sup> Yudi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada, 2012), hal.19

dalam menyampaikan materi FPB dan KPK secara efektif dan efisien dengan bantuan media dakon matematika (Dakota) tersebut.

Berdasarkan dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“PENGARUH MEDIA DAKOTA DALAM MATERI FPB DAN KPK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI MI NAJATUS SALIKIN KEDIRI”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pada pembelajaran FPB dan KPK terhadap siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri yang menggunakan media Dakota (Dakon Matematika) dengan yang tidak menggunakan media (konvensional)?
2. Apakah melalui media Dakota (Dakon Matematika) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri pada materi FPB dan KPK?
3. Apakah implementasi media Dakota (Dakon Matematika) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri pada materi FPB dan KPK?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memahami perbedaan pembelajaran yang menggunakan media Dakota (Dakon Matematika) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pada siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri.
2. Untuk mengetahui bahwa media Dakota (Dakon Matematika) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri pada materi FPB dan KPK.
3. Untuk mengetahui bahwa implementasi media Dakota (Dakon Matematika) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri pada materi FPB dan KPK.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi Guru

Guru lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi serta guru mendapatkan wawasan baru dalam konsep penyampaian materi faktor persekutuan besar (FPB) dan kelipatan persekutuan kecil (KPK) yaitu melalui penggunaan media pembelajaran matematika Dakota (Dakon Matematika).

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih mudah dalam memahami konsep materi faktor persekutuan besar (FPB) dan kelipatan persekutuan kecil (KPK) dengan media Dakota (Dakon Matematika) serta meningkatkan hasil belajar belajar matematika siswa.

### 3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman dalam menemukan sebuah masalah beserta dengan cara penyelesaiannya
- b. Dapat mengetahui keefektifan media dakon matematika (Dakota) dalam meningkatkan hasil belajar belajar matematika siswa.
- c. Memberikan motivasi kepada peneliti lain untuk menemukan hal-hal yang baru bagi dunia pendidikan.

### 4. Bagi Sekolah

Diharapkan memberikan kontribusi yang positif pada sekolah tempat penelitian khususnya dan sekolah lain pada umumnya, dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran matematika.

## **E. Asumsi Penelitian**

Asumsi merupakan anggapan dasar yaitu suatu hal yang diyakini oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Di dalam penelitian, anggapan-anggapan semacam ini sangatlah perlu dirumuskan secara jelas sebelum melangkah mengumpulkan data.

Menurut Suharsimi Arikunto, merumuskan asumsi adalah penting dengan tujuan sebagai berikut:

1. Agar ada dasar pijakan yang kukuh bagi masalah yang sedang diteliti.
2. Untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian.
3. Guna menentukan dan merumuskan hipotesis.

Adapun asumsi yang dikemukakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah: Media Dakota (Dakon Matematika) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri.

## F. Ruang Lingkup / Batasan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka pada penelitian ini hanya membatasi pada pengaruh media Dakon (Dakon Matematika) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MI Najatus Salikin Kediri.

## G. Penelitian Terdahulu

Penggunaan media dakon dalam pembelajaran matematika sebelumnya juga telah diteliti oleh beberapa peneliti, diantaranya yaitu:

1. Paulina Laukamang et.al., Universitas Citra Bangsa Kupang. Dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDI Sikumana 3 Kota Kupang*" Hasil penelitian Paulina Laukamang menunjukkan adanya perbedaan pada hasil belajar matematika antara siswa yang belajar menggunakan alat peraga dakon dan tanpa menggunakan alat peraga dakon, dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar yaitu kelas eksperimen > kelas kontrol yaitu  $(80,23 > 72,36)$  dan dilihat juga dari nilai sig data uji hipotesis  $< 0,05$  yaitu  $(0,045 < 0,05)$  maka kesimpulannya tolak  $H_0$  sehingga dikatakan ada perbedaan hasil belajar menggunakan alat peraga dakon dengan pembelajaran konvensional maka dikatakan ada pengaruh penggunaan alat peraga dakon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDI Sikumana 3 Kota Kupang.<sup>15</sup> Perbedaan dari penelitian Paulina Laukamang

---

<sup>15</sup>Paulina Laukamang et.al. "*Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SDI Sikumana 3 Kota Kupang*" Jurnal SPASI, Vol. 2 No.1 Tahun 2021, Hal. 118

adalah jumlah populasi yang diteliti yaitu sebanyak 44 siswa sedangkan penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 50 siswa.

2. Sitti Sarah et. al, dari Universitas Serambi Mekkah. Dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi KPK Dan FPB di Kelas IV SD Negeri Kuta Japakeh Pidie Jaya*". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan media Dakota terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB di kelas IV SDN Kuta Japakeh Pidie Jaya. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 80,25. hasil pengolahan data  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $11,18 \geq 1,699$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka berdasarkan kriteria keputusan  $H_0$ , yaitu tolak  $H_0$  dan terima  $H_a$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Dakota berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi KPK dan FPB di kelas IV SDN Kuta Japakeh Pidie Jaya.<sup>16</sup> Perbedaan dari penelitian ini adalah sampel yang digunakan hanya satu kelas IV yang berisi 30 siswa saja dan cara menganalisis datanya menggunakan rumus statistik.
3. Rahma Kumullah dan Amrullah Mahmud dari STKIP Andi Matappa dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Dakon Matematika (Dakota) Pada Materi FPB dan KPK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerrakkang*" menunjukkan hasil bahwa media Dakota dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibuktikan padahasil tes siswa dinyatakan tuntas jika kriteria KKM 70 atau ketuntasan

---

<sup>16</sup>Sitti Sarah et. al. "*Pengaruh Media Dakota Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi KPK Dan FPB Di Kelas IV SD Negeri Kuta Japakeh Pidie Jaya*", Jurnal Dedikasi Pendidikan, Vol. 5 No. 2 Tahun 2021, Hal. 457-458

minimal 70%. Pretest diperoleh 58% atau sebanyak 7 siswa yang tuntas sedangkan posttest terdapat peningkatan mencapai 100% dikarenakan semua siswa tuntas dalam belajar. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh Rahma Kumullah dan Amrullah Mahmud adalah metode penelitian yang digunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif.<sup>17</sup>

4. Muhammad Hatim et. al, dari STKIP Surabaya melakukan penelitian yang berjudul "*Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FPB di Sekolah Dasar*". Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan media dakon dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan pemahaman siswa mengenai konsep materi KPK dan FPB. Perbedaan dari penelitian ini adalah menggunakan studi literatur yang mengkaji potensi integrasi permainan dakon untuk digunakan dalam pembelajaran konsep KPK dan FPB di sekolah dasar.<sup>18</sup>
5. Risnawati et. al, dari Universitas Sawerigading Makassar dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa*" menunjukkan bahwa media dakon matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada jenis penelitian *True-Experimental Design*.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Rahma Kumullah dan Amrullah Mahmud. "*Pengembangan Media Dakon Matematika (Dakota) Pada Materi FPB dan KPK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Paccerakkang*", Jurnal Dikdas Matappa, Vol 3 No. 2 Tahun 2020, Hal. 324

<sup>18</sup>Muhammad Hatim et. al. "*Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Media Penanaman Konsep KPK dan FPB di Sekolah Dasar*", Jurnal Edubasic, Vol. 1 No. 1 Tahun 2019, Hal. 50

<sup>19</sup>Risnawati et. al. "*Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi Sd Di Kabupaten Gowa*", Jurnal Papatudzu, Vol. 15 No. 2 Tahun 2019, Hal. 119

Dari hasil kelima penelitian tersebut, menunjukkan bahwa adanya keterkaitan yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul "*Pengaruh Media Dakon Dalam Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Mi Najatus Salikin Kediri*". keterkaitan dari penelitian yang telah dilakukan terdapat dalam penggunaan media dakon matematika yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar matematika dan pemahaman siswa pada materi FPB dan KPK kelas IV secara signifikan.

#### **H. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah suatu konsep yang didalamnya berisi petunjuk untuk mengukur dan meneliti suatu variabel.<sup>20</sup> Untuk menghindari kekeliruan di dalam penelitian ini terhadap variabel penelitian, peneliti akan menguraikan variabel-variabel yang akan diteliti pada definisi operasional ini sebagai berikut :

1. Media dakon pada penelitian ini digunakan sebagai variabel pengaruh.

Menurut Risnawati, et, al., permainan dakon matematika merupakan media pembelajaran yang merupakan hasil dari modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu congklak. Penggunaan media dakon diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami dan mencari mencari nilai FPB dan KPK serta melatih siswa untuk berpikir realistik. Peneliti akan menggunakan media dakon yang berbeda dengan dakon yang biasa digunakan untuk permainan tradisional pada umumnya. Dakon yang akan

---

<sup>20</sup>Zuhairi, et.al, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal. 65

digunakan adalah dakon yang sudah dimodifikasi khusus untuk media pembelajaran matematika materi FPB dan KPK.<sup>21</sup>

2. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terpengaruhnya adalah hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, dimana nilai yang diambil dari tes yang telah dilakukan berupa soal pilihan ganda dan uraian, yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Vina Savriliiana et. al. “*Media Dakota (Dakon Matematika) sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal Basicedu, Vol. 4 No. 4 Tahun 2020, hal. 1162

<sup>22</sup>Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2013), hal 19

