

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan yang melibatkan perkembangan diri baik itu dari ranah kognitif, afektif, ataupun psikomotor yang dilakukan secara terus menerus dari generasi ke generasi untuk membuat seseorang menjadi kritis akan segala sesuatu dan bisa menyaring ilmu atau budaya luar yang masuk ke Indonesia. Usia 4-6 tahun adalah masa anak-anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan potensi dirinya baik dari luar maupun dari dalam.

Dalam perkembangan dunia pendidikan kurang minatnya siswa terhadap mata pelajaran matematika membuat siswa malas dan enggan untuk mempelajari matematika. Ini terjadi karena kurangnya pemahaman dan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Maka dari itu pendidik dituntut aktif dalam menjalankan model-model pembelajaran yang sudah ada dan membuat media pembelajaran, untuk mempermudah proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran di tentukan oleh guru yang cakap dalam menyampaikan materi jika tidak, maka proses pembelajaran tersebut tidak membuahkan hasil yang maksimal. Menurut (UU RI No. 20 Tahun 2003 pasal 12) menyatakan bahwa “setiap siswa pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan layanan pendidikan sesuai bakat, minat dan kemampuannya”.

Agar dapat mencapai pembelajaran yang diharapkan maka dalam pembelajaran harus tercipta suasana kelas yang menyenangkan. Salah satu cara untuk menciptakan proses belajar yang diharapkan yaitu dengan bantuan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dibuat oleh pendidik, yang dipakai oleh peserta didik guna mempermudah pemahaman konsep ataupun materi dalam proses pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad Azhar: 2013), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder,

film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Maka dari itu media pembelajaran sangat mempengaruhi peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Maka disini peneliti memilih media Dakota Matematika (Dakota) diharapkan bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran akan dilakukan dengan belajar sambil bermain sehingga pembelajaran tidak akan terasa membosankan. Dakota merupakan gabungan antara permainan tradisional dan matematika. Sehingga diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan. Dakota juga mampu melestarikan permainan tradisional.

Media dakota ini bertujuan agar peserta didik lebih bisa mengembangkan pemahaman konsep matematika dan dapat melatih keterampilan berhitungnya, karena di dalam media Dakota ini terdapat beberapa lubang yang di atasnya ada nomor atau angka, yang nanti lubang tersebut di isi dengan kancing baju warna warni yang menarik peserta didik, dan juga memudahkan peserta didik dalam berhitung dan bermain permainan tradisional ini. Dakota ini menarik perhatian peserta didik agar peserta didik dalam melakukan pembelajaran bisa dilakukan sambil bermain. Maka dari sini pendidik dituntut harus kreatif dalam menerapkan media dalam pembelajaran sesuai dengan model-model pembelajaran yang sudah ada.

Keterampilan Berhitung yaitu keterampilan intelektual yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, pemahaman konsep, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Dali S Naga(dalam Rahayu, Ira Silvia 2015 :115) “salah satu cabang ilmu matematika”. Tetapi sekalipun sebagai cabang, berhitung telah menelusuri seluruh bagian matematika. Demikianlah berhitung ada di aljabar, berhitung ada di ilmu ukur (geometri), di teori kemungkinan (probabilitas), di statistika, analisis, teori fungsi, dan topologi. Melalui pembelajaran matematika dengan bantuan media Dakota peserta didik lebih aktif dan terampil dalam memahami materi dan berhitung.

Dari uraian latar belakang diatas peneliti mencoba meneliti tentang “Pengaruh Media Dakota Terhadap Keterampilan Berhitung Siswa kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya”. Dengan menggunakan

media permainan dakota ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Matematika.

B. Batasan Masalah

Berdasar identifikasi masalah diatas, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, masyarakat dan sekitar diharapkan dapat memperhatikan beberapa keterbatasan diantaranya :

- a. Keterampilan Berhitung digunakan untuk melihat kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah terkait masalah kehidupan sehari-hari.
- b. Menggunakan Media Dakon Matematika (Dakota) yang merupakan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan materi perkalian dan pembagian.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Adakah pengaruh Media DAKOTA terhadap keterampilan berhitung siswa kelas II di SDN Menanggal 601 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka kegiatan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media dakota terhadap keterampilan berhitung pada kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Dari pelaksanaan penelitian di harapkan dapat manfaat bagi berbagai pihak. Adapun pihak-pihak tersebut adalah :

a) Manfaat Teoritis

Mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas maka diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis diantaranya :

1. Memberi pemaparan tentang pengaruh media dakota terhadap keterampilan berhitung pada kelas II SDN Menanggal 601 Surabaya.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti, dapat memberi gambaran untuk peneliti saat terjun dalam dunia pendidikan, baik saat melakukan penelitian maupun saat menjadi guru kelak yaitu dengan bertambahnya pemahaman dan pengalaman melalukan proses pembelajaran dengan pemanfaatan media agar tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Bagi Siswa, dengan menggunakan media Dakota siswa akan lebih mudah mengingat materi dan juga dapat lebih mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran. Juga dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dimilikinya.
3. Bagi Guru, menambah wawasan bagi guru dalam mengelola pembelajaran menjadi lebih berkreasi dengan pemanfaatan media Dakota.