

**KEEFEKTIFAN MEDIA DAKON SATUAN PINTAR  
BERBASIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
KELAS III**

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**HUDA RIYAYA  
NIM. 2002101249**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI MADIUN  
Juni 2024**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Purnamasari (2017), hasil belajar matematika matematika berfungsi sebagai barometer atau acuan dalam menentukan keberhasilan pemahaman siswa dalam memahami konsep matematika. Dengan mengetahui hasil belajar matematika, maka seorang guru akan dengan mudah mengukur pemahaman siswa terhadap konsep matematika yang telah diajarkan. Menurut Gulo (2022), penilaian yang berbentuk tes dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, dimana hasil tes tersebut akan menggambarkan sejauh mana kriteria penilaian telah dicapai. Maka penting bagi seorang guru untuk melakukan penilaian yang dimaksudkan untuk mengetahui kriteria-kriteria yang telah dikuasai oleh siswa. Menurut Putri (2022), pada semua mata pelajaran selalu memuat tiga bidang penilaian, akan tetapi dari ketiga bidang atau aspek penilaian tersebut berorientasi dengan fokus yang berbeda, aspek kognitif cenderung mengutamakan teori, sedangkan aspek psikomotorik lebih berorientasi pada praktik. Namun, dalam kedua aspek tersebut, aspek afektif selalu terintegrasi. Menurut Pratycia (2023), Pada Kurikulum 2013, evaluasi hasil belajar terdiri dari penilaian sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik), serta menerapkan pendekatan saintifik yang menempatkan siswa sebagai fokus utama (*student centered*). Setiap mata pelajaran disusun dengan diorganisasikan berbasis tematik integratif.

Dalam pembelajaran matematika tidak selalu berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tidak jarang siswa kesulitan dalam menguasai indikator

pembelajaran. Hal ini akan tercermin dalam hasil belajar matematika siswa pada aspek kognitif. Berdasarkan pengamatan di SDN 02 Nambangan Kidul, pada pembelajaran tematik integratif kelas III, tema 3, sub tema 2, pembelajaran 3, pada indikator mengetahui satuan panjang baku siswa kelas III di SDN 02 Nambangan Kidul telah menguasainya, namun banyak siswa yang belum menguasai indikator menentukan konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari. Dengan nilai rata-rata matematika siswa sebesar 65, hasil belajar ini menunjukkan bahwa siswa belum mencapai standar nilai minimal yang ditetapkan (KKM) sebesar 75.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suhada (2020), Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berdampak secara positif dan signifikan dalam peningkatan hasil belajar matematika. Namun penelitian ini dilakukan di kelas tinggi bukan di kelas rendah. Berdasarkan penelitian dari Sulkhana (2022), media pembelajaran dakon satuan pintar telah terbukti meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam materi satuan panjang dan berat. Namun, dalam penelitian ini, penggunaan media dakon satuan pintar dilakukan tanpa menerapkan model PBL. Dengan memperhatikan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, pada penelitian ini model PBL dengan mengkombinasikannya dengan media dakon satuan pintar, berpotensi untuk menjadi solusi permasalahan hasil belajar matematika pada pembelajaran tematik integratif kelas III pada tema 3 sub tema 2 pembelajaran 3 pada indikator menentukan

konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran menurut Dwi (2017), merupakan semua hal yang dapat dimanfaatkan guna menyalurkan informasi dari guru kepada siswa dengan maksud agar informasi dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Maka penting bagi guru untuk menentukan media yang relevan terhadap apa yang siswa butuhkan. Menurut Aghni (2018), penggunaan media akan menimbulkan efek khusus kepada siswa, efek tersebut timbul karena beberapa hal misalnya bagaimana media pembelajaran itu diaplikasikan, bagaimana media pembelajaran itu mempengaruhi penggunaannya, dan bagaimana media pembelajaran itu relevan dengan materi yang akan disampaikan. Terdapat variasi atau jenis media yang digunakan dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Ibrahim (2022), beberapa di antaranya meliputi media visual, media audio, dan media audio visual. Dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika yang cenderung abstrak, maka penting untuk memilih media pembelajaran yang mampu mewakili keabstrakan matematika ke dalam bentuk yang nyata. Menurut Kusumaningrum (2022), salah satu jenis media pembelajaran yang dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran matematika adalah media konkret. Menurut Indriyani (2019), media konkret dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, keaktifan ini dapat dilihat dalam proses pembelajaran baik itu ketika di dalam maupun ketika diluar kelas. Media dakon satuan pintar adalah salah satu contoh media konkret yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Media dakon satuan pintar menurut Sulkhana

(2022), merupakan media pembelajaran yang dipergunakan untuk penyampaian materi khususnya satuan panjang yang terinspirasi dari permainan tradisional dakon atau congklak. Dalam penggunaan media pembelajaran perlu juga memperhatikan model yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Paradina (2019), model PBL adalah model yang pada dasarnya berbasis pada masalah kontekstual yang merangsang siswa untuk menemukan pemecahan masalah yang dibarengi dengan proses penggalian informasi yang bersifat *student centered*. Model PBL sejalan dengan pendekatan yang diterapkan dalam kurikulum 2013, yang mengedepankan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Menurut Novelni (2021), model PBL menjadikan pembelajaran lebih bermakna, serta siswa akan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya dan mencari informasi tambahan yang diperlukan untuk diterapkan dalam pemecahan masalah yang relevan sesuai dengan konteksnya.

Dengan mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti akan mengkaji dan menangani masalah hasil belajar matematika dalam konteks pembelajaran tematik integratif kelas III, tema 3, sub tema 2, pembelajaran 3, dalam indikator menentukan konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media dakon satuan pintar berbasis model PBL dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah berkaitan dengan indikator menentukan konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam

kehidupan sehari-hari, sehingga akan tercapainya hasil belajar matematika yang optimal.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media dakon satuan pintar.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model PBL.
3. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar matematika siswa kelas III pada indikator menentukan konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah media dakon satuan pintar berbasis model PBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III?

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yaitu untuk mengetahui apakah media dakon satuan pintar berbasis model PBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis, manfaat dalam penelitian ini adalah untuk menyediakan informasi tentang keefektifan penggunaan media dakon satuan pintar berbasis model PBL terhadap hasil belajar matematika kelas III pada indikator menentukan konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan arahan guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas III pada indikator menentukan konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari.

### **2. Kegunaan praktis**

#### **a. Bagi siswa**

Penelitian ini berguna untuk memberikan suasana baru untuk yang menyenangkan bagi siswa saat belajar menentukan konversi satuan panjang. Siswa akan terdorong untuk lebih aktif ketika berada dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, siswa akan menciptakan pengalaman belajarnya secara mandiri dan aktif.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi guru saat merancang rencana pembelajaran. Penggunaan media dakon satuan pintar berbasis model PBL dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini berpotensi menjadi referensi dalam penelitian-penelitian berikutnya. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih inovatif. Ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam topik penelitian yang sama.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar matematika merupakan nilai tes yang didapatkan sesudah melaksanakan proses pembelajaran matematika pada indikator menentukan konversi antar satuan panjang dan pada indikator menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar satuan panjang dalam kehidupan sehari-hari.

### **2. Media Dakon Satuan Pintar Berbasis Model PBL**

Media dakon satuan panjang adalah media papan yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pemahaman konsep konversi satuan panjang yang dipadukan dengan model PBL yang akan menjadikan siswa mandiri dalam pembelajaran dan mengaplikasikan pengetahuan yang



sudah dikuasai untuk menggali pengetahuan baru untuk menyelesaikan masalah.