

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pemahaman Konsep

Purwanto mengartikan pemahaman sebagai tingkat kemampuan yang menghendaki peserta didik dapat mengenali definisi, konsep, situasi, dan peristiwa yang ditemukannya.¹

Pemahaman konsep itu sendiri menurut Moh Faizuddin dalam artikelnya mengungkapkan bahwa pemahaman konsep merupakan dasar dari pemahaman prinsip dan teori. Artinya, untuk dapat memahami prinsip dan teori harus dipahami terlebih dahulu konsep-konsep yang menyusun prinsip dan teori yang bersangkutan.²

Menurut Duffin dan Simpson dalam Kesumawati mengungkapkan bahwa pemahaman konsep sebagai kemampuan siswa untuk: (1) menjelaskan konsep, (2) menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, Dan (3) mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep, dapat diartikan

¹ Yoni Febriati, Asep Saefurohman, and Juhji Juhji, "Efektivitas Penerapan Model Children Learning in Science terhadap Pemahaman Konsep Ipa," *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol. 6, No. 01 (June 25, 2019), 29, <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v6i01.2488>.

² Moh Faizuddin, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pencapaian Konsep dengan Bantuan Alat Peraga Dakon Bilangan Pada Materi KPK Dan FPB Kelas IV SDN 001 Petapahan Kecamatan Tapung," 2016.

bahwa siswa paham terhadap suatu konsep akibatnya siswa mempunyai kemampuan untuk menyelesaikan setiap masalah dengan benar.³

Depdiknas mengungkapkan bahwa, pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.⁴

Sejalan dengan pendapat di atas, lebih jelas Bloom mengemukakan bahwa yang dimaksud pemahaman konsep adalah kemampuan siswa yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur kognitif (pengetahuan) yang dimilikinya. Dalam hal ini, indikator pemahaman konsep diantaranya yaitu:

- a. Penerjemahan (*Translation*), yaitu kemampuan dalam memahami sesuatu objek yang dinyatakan dengan cara lain dari pernyataan awal yang dikenal sebelumnya, atau pemahaman yang berkaitan dengan pemahaman siswa dalam menerjemahkan kalimat dalam soal menjadi bentuk lain.

³ Nila Kesumawati, "Pemahaman Konsep Matematik Dalam Pembelajaran Matematika." (Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, FKIP Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang, 2008), 2-230.

⁴ Nila Kesumawati, "Pemahaman Konsep Matematik Dalam Pembelajaran Matematika," 2-231.

- b. Penafsiran (*interpretation*), yaitu pemahaman yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menginterpretasikan dan menentukan konsep-konsep yang tepat untuk digunakan dalam menyelesaikan soal.
- c. Ekstrapolasi (*Ekstrapolation*), yaitu pemahaman yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyimpulkan konsep yang telah diketahui dengan menerapkannya dalam perhitungan matematis dalam menyelesaikan soal.⁵

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan dalam menemukan, menjelaskan, menerjemahkan, menyimpulkan dan mengaplikasikan suatu konsep berdasarkan pembentukan pengetahuannya sendiri (bukan sekedar menghafal).

2. Pembelajaran Matematika di SD/MI

1) Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan seseorang secara sengaja dan sadar sehingga terjadi interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.⁶

⁵ Miar Muslimah, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 5 Pada Materi FPB Dan KPK Melalui Metode Learning Tournament" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015).

⁶ Juhji, *Model Pembelajaran IPA Untuk Calon Guru SD/MI* (Serang: Media Madani, 2018), 47.

Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar guna meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya.⁷ Matematika merupakan salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan. Hampir setiap hidup kita menggunakan matematika.

Menurut Amin Suyitno, pembelajaran matematika merupakan suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan matematika kepada para peserta didiknya yang didalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika tersebut.

Menurut Bruner, belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat didalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah

⁷ Eka Maulindah Putri Sanjaya, "Pengembangan Media Kantongmatika Materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI AL-Ma'arif 09 Singosari Malang" (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018), 168.

kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

Untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya. Bruner melalui teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak baiknya diberi kesempatan memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak atik oleh siswa dalam memahami suatu konsep matematika. Melalui alat peraga yang ditelitinya anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang diperhatikannya.⁸

2) Ciri- Ciri Pembelajaran Metematika di SD/MI

Ciri- Ciri Pembelajaran Metematika di SD/MI adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, metode spiral ini melambangkan adanya keterkaitan antara suatu materi dengan materi lainnya. Topik sebelumnya menjadi prasyarat untuk memahami topik berikutnya atau sebaliknya.
- b. Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap. Materi pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap yang dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih kompleks.

⁸ Rora Rizki Wandini and Oda Kinata Banuera, *Pembelajaran Metematika Untuk Calon Guru SD/MI* (Medan: Widya Puspita, 2019). 5-6

Karena tahap berfikir anak usia sekolah dasar masih dalam tahap berpikir konkret.

- c. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif sedangkan matematika merupakan ilmu deduktif namun sesuai tahap perkembangan siswa maka pembelajaran matematika di SD digunakan metode induktif.
- d. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.
- e. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna konsep matematika tidak diberikan dalam bentuk jadi, tapi sebaliknya siswalah yang harus mengonstruksi konsep tersebut.⁹

3. KPK dan FPB

KPK dan FPB masing-masing adalah singkatan dari Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar. KPK yaitu kelipatan yang sama yang dimiliki oleh dua bilangan atau lebih yang nilainya paling kecil. Sedangkan FPB yaitu faktor yang sama yang dimiliki oleh dua bilangan atau lebih yang nilainya paling besar.¹⁰ Lebih lanjut menurut Sumanto dalam artikel R.Monica, FPB dua bilangan adalah bilangan terbesar yang habis membagi kedua bilangan tersebut. Cara untuk menentukan FPB yaitu dengan memfaktorkan bilangan, yaitu tentukan dulu faktor-faktor dari a dan b

⁹ Rora Rizki Wandini and Oda Kinata Banuera. 8

¹⁰ Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI* (Serang: Media Madani, 2018). 215-221.

kemudian identifikasi dan kumpulkan faktor yang sama, selanjutnya pilih yang terbesar. Faktor persekutuan terbesar dari a dan b ditulis dengan notasi FPB (a,b) .

KPK dari dua bilangan adalah bilangan terkecil yang habis membagi kedua bilangan tersebut. KPK dari dua bilangan a dan b , atau lebih maka proses pengerjaannya yaitu mencari semua kelipatan dari a dan b , kemudian diidentifikasi dan dikumpulkan semua kelipatan yang sama. Selanjutnya dari kumpulan itu pilihlah yang terkecil. Dari dua bilangan a dan b ditulis dengan notasi KPK (a,b) .¹¹

Konsep KPK dan FPB banyak dipergunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, konsep KPK dapat digunakan untuk menentukan jadwal liburan, menentukan jumlah barang yang disusun dalam baris dan kolom, dan masih banyak lagi. Sedangkan konsep FPB sering digunakan untuk menentukan berapa potong kain yang terbesar, pembagian kue yang sama banyak ke beberapa bagian (kotak/plastik), dan sebagainya. Selain itu, dengan konsep KPK dan FPB ini dapat mengajari kita untuk berlaku adil dalam setiap tindakan. Misalnya, untuk membagi sejumlah buah apel dan jeruk yang berbeda kepada saudara dengan porsi yang sama. Dan masih banyak

¹¹ Ririn Monica, "Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB Dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", (Skripsi, Universitas Jambi, 2018), 17.

contoh lain dalam penerapan KPK dan FPB yang berguna bagi kehidupan kita.¹² Dengan kata lain, materi KPK dan FPB sangat penting dipelajari

4. Indikator Pemahaman Konsep KPK dan FPB

Indikator bahwa siswa dapat memahami konsep KPK dan FPB diantaranya yaitu:

- a. Dapat menjelaskan pengertian Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).
- b. Dapat menerjemahkan kalimat dalam soal yang berkaitan dengan KPK dan FPB menjadi bentuk lain yang mudah dimengerti.
- c. Dapat mencari Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dari suatu bilangan.
- d. Dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan KPK dan FPB dengan benar.
- e. Dapat mengaplikasikan konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dalam kehidupan sehari-hari.

5. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gagne dalam artikel Risnawati mengemukakan bahwa media adalah berbagai macam komponen dalam lingkungan siswa yang dapat

¹² Zulfa Setiadi, Fenny Roshayanti, and Wawan Priyanto, "Pengaruh Model TGT Media Dakonmatika Materi FPB & KPK Terhadap Hasil Belajar" 3 (2019), 506.

merangsangnya untuk belajar. Pendapat tersebut diperjelas oleh Briggs bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.¹³

Menurut Margiati, media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga komunikasi akan berlangsung secara efektif antara guru dan siswa serta dapat memberikan rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.¹⁴

Lebih lanjut menurut Ashyar dalam artikel Ririn Monica mengungkapkan bahwa 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. Proses belajar yang efektif dan efisien tentu akan memberikan pengaruh yang besar pada hasil belajar siswa.¹ Dalam hal ini, kualitas pembelajaran yang berupa keaktifan belajar siswa, hasil belajar siswa yang mencakup aspek afektif, psikomotorik, dan aspek kognitif seperti pemahaman konsep siswa dapat

¹³ Risnawati, Ari Wibowo, and Bahar, "Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD Di Kabupaten Gowa. *PEPATUDZU: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*," *PEPATUDZU: Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, Vol. 15, No. 2 (2019), 119.

¹⁴ Carsan, K. Y. Margiati, and Sugiyono, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Media Dakon Bilangan Di Kelas IV SDN 13 Sentimok" (Program Studi PGSD, FKIP Untan Pontianak, n.d.).

¹ Ririn Monica, "Pengembangan Media Dakon Bilangan Pada Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Pemahaman Konsep FPB Dan KPK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

ditingkatkan melalui Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.¹⁵

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Azhar Arsyad 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.¹⁶

3) Manfaat Media dalam Pembelajaran Matematika

Dalam pembelajaran matematika, penggunaan media memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:¹⁷

- a. Meningkatkan sensor motorik anak Hal ini di karenakan dalam penggunaan media mewajibkan anak bergerak aktif memindahkan barang ketika melakukan perhitungan. Perangkat media yang

¹⁵ Sudjana and Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013).

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Raja Grafindo Persada, 2007). 27.

¹⁷ Azhar Arsyad. 17.

mempunyai macam-macam warna juga dapat mendorong imajinasi anak untuk pada usia Sekolah Dasar (SD) lebih kreatif dan bersemangat dalam proses belajar mengajar.¹⁸

- 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 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 diminta 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. Media Dakonmatika

1) Pengertian Media Dakonmatika

Media dakonmatika adalah salah satu media berupa alat peraga yang merupakan suatu inovasi baru dalam pembelajaran matematika.¹⁹ Media

¹⁸ Afidah and Khairunnisa, *Matematika Dasar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 29.

¹⁹ Asep Hidayat, "Pengaruh Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), 4.

dakonmatika ini adalah alat atau sarana yang mengadopsi dari permainan dakon atau congklak.²⁰ Media dakonmatika merupakan penggabungan permainan tradisional dakon dengan pembelajaran matematika yang dapat membantu menemukan dan memahami konsep KPK dan FPB.²¹

Dakonmatika merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu anak belajar konsep bilangan prima, menentukan faktor-faktor pembagi suatu bilangan, menentukan kelipatan suatu bilangan, menentukan faktor persekutuan atau kelipatan persekutuan dua bilangan atau lebih, serta mencari KPK dan FPB dari dua bilangan atau lebih.²²

Dari beberapa pengertian di atas, dapat dipahami bahwa dakonmatika merupakan suatu inovasi sebagai media pembelajaran yang diadopsi dari permainan tradisional dakon yang dikhususkan untuk pembelajaran matematika yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep bilangan khususnya pada konsep bilangan KPK dan FPB.

2) Langkah-Langkah Mencari KPK dan FPB dengan Dakonmatika

Cara menggunakan dakonmatika mengikuti aturan permainan dakon hanya saja tidak semua aturan permainan dakon diterapkan dalam dakonmatika ini. Karena, permainan yang didesain untuk kepentingan

²⁰ Muhammad Tamyiz Alkhamidy, "Pengaruh Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelipatan Persekutuan Terkecil Dan Faktor Persekutuan Terbesar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*, Vol. 8, No. 19 (2019).

²¹ Endang Kusmadewi, "Pengaruh penggunaan Alat Peraga Dakon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, 2018), 5.

²² Adhysta Indah Dwi Noviyanti, Sumarno Sumarno, and Ervina Eka Subekti, "Model Kefektifan Pembelajaran Talking Stick Dengan Media Dakon Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Sekolah (JS)*, Vol. 2, No. 1 (2017), 113.

pembelajaran tidak harus sama persis dengan cara memainkan aslinya. Dalam artian dapat dimodifikasi. Termasuk dalam permainan dakonmatika yang dapat digunakan untuk konsep KPK dan FPB ini. Langkah-langkah menggunakan media dakonmatika ini adalah sebagai berikut:

- a. Permainan ini dilakukan oleh dua orang/dua siswa
- b. Siapkan biji-bijian yang terdiri dari dua warna, misal hijau dan putih. Biji dakon warna putih diletakkan di lumbung A, dan warna hijau di lumbung B.
- c. Berikan permasalahan mudah terlebih dahulu, misal mencari KPK dari 2 dan 3. Maka orang pertama mencari kelipatan dari 2 dan orang kedua mencari kelipatan dari 3.
- d. Orang pertama mengambil biji putih yang berada di lumbung A dan memasukkan biji putih untuk kelipatan dari 2 yakni memasukkan biji putih pada lobang dakon nomor 2, 4, 6, 8, 10, 12, dan seterusnya.
- e. Kemudian orang kedua memasukkan biji hijau untuk kelipatan dari 3 yakni memasukkan pada lubang nomor 3, 6, 9, 12, 15, dan seterusnya. Maka akan ditemukan 2 biji pada lobang yang sama, yakni nomor 6, 12 dan kelipatannya. Disini kita bisa menjelaskan bahwa 6, 12,... adalah kelipatan persekutuan dari 2 dan 3. Dan dari kelipatan persekutuan tersebut, bilangan yang terkecil adalah 6. Jadi KPK dari 2 dan 3 adalah 6.

Kita lanjutkan dengan konsep mencari FPB. Kita berikan soal yang mudah terlebih dahulu, misal mencari FPB dari 6 dan 8. Caranya adalah:

- a. Masukkan biji warna putih untuk faktor dari 6 ke dalam lobang berlabel nomor 1, 2, 3, 6. Kemudian masukkan biji warna hijau untuk faktor dari 8 (1, 2, 4, 8).
- b. Maka lubang yang berisi 2 biji adalah pada nomor 1 dan 2. Disini kita bisa menjelaskan bahwa 1 dan 2 merupakan faktor persekutuan dari 6 dan 8. Dan dari faktor persekutuan tersebut, bilangan yang terbesar adalah 2. Jadi, FPB dari 6 dan 8 adalah 2.

3) Keunggulan dan Kelemahan Media Dakonmatika

Keunggulan Media Dakonmatika:

- a. Menjadikan pembelajaran matematika lebih variatif, inovatif dan kreatif.
- b. Media dakonmatika ini cocok diterapkan untuk anak SD karena media ini merupakan cerminan dari kegiatan yang sering mereka lihat dalam kehidupan sehari – hari, sehingga mereka dapat terus teringat dengan apa yang telah disampaikan dengan media tersebut.
- c. Dapat merangsang siswa untuk aktif ikut serta dalam menggunakan media sebab media tersebut dapat digerakkan.
- d. Desain yang sederhana dan menarik, dapat digerak-gerakkan sehingga siswa tidak bosan dengan media yang diam atau monoton.
- e. Mempermudah pemahaman peserta didik karena lebih konkret.
- f. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi KPK dan FPB.

- g. Memotivasi peserta didik untuk menyukai pelajaran matematika. Lebih menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya KPK dan FPB.
- h. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- i. Dapat digunakan berulang kali.

Kelemahan Media Dakonmatika:

- a. Tidak bisa menjangkau ke sudut ruangan yang luas sebab media berukuran sedang.
- b. Tidak bisa untuk mencari KPK dan FPB dengan nilai yang besar karena jumlah loang dakon yang terbatas.
- c. Tidak adanya audio sehingga harus dijelaskan oleh guru.
- d. Sulit ditampakkan dalam kelas dengan kuantitas peserta didik yang banyak
- e. Alat ini kurang fleksibel untuk dibawa karna ukuran yang memang besar dan tidak bisa ditekek.

B. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Cara berfikir secara logis, kritis, analitis, kreatif dan sistematis dapat diperoleh siswa dengan

mempelajari ilmu matematika.²³ Materi matematika terdiri atas konsep-konsep yang abstrak sehingga seorang guru dituntut mampu menemukan cara yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan konsep matematika sehingga konsep matematika dapat dipahami siswa dengan mudah.²⁴ Setiap pembelajaran guru mengharapkan semua siswa mengikuti kegiatan pembelajaran matematika yang menyenangkan, mudah diterima, aktif dan lain sebagainya. Namun, pada kenyataannya menunjukkan pembelajaran matematika di dalam kelas khususnya kelas IV SD masih banyak yang sifatnya teoritis, monoton, dan masih minimnya media yang digunakan sehingga siswa merasa bosan dan sulit dalam mempelajari matematika.

Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa khususnya kelas IV SD adalah Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Pembelajaran materi KPK dan FPB pertama kalinya didapatkan anak di Kelas IV SD dan akan kembali dipelajari pada jenjang berikutnya. Selain di lingkungan sekolah, KPK dan FPB juga sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, materi KPK dan FPB sangat penting dipelajari.²⁴ Namun, fenomena di lapangan menunjukkan dalam proses pembelajaran guru

²³ .Wida Racmiati, Helnanelis, Juhji, "Utilization of Literature Based Math in Developing Didactic Designs for Student' Mathematical Understanding in the Decimal Concept," *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 7 No. 2 (2020): 148-165.

²⁴ Ummu Khairiyah, "Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan," *AL-MURABBI: Jurnal Studi dan Kependidikan Keislaman*, Vol. 5, No. 2 (2019), 8.

²⁴ Rindu Rahayu Agustin, Tiurlina, and Dewi Wardana, "Media Pemahaman Konsep KPK Dan FPB Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berdasarkan Analisis Permainan Congklak," 4 (2016), 11.

kurang melibatkan siswa dalam memahami konsep KPK dan FPB pada pengalaman nyata atau hal-hal yang konkret karena masih minimnya media yang digunakan sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dan malas untuk belajar karena tidak adanya media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep KPK dan FPB.

Jika permasalahan tersebut tidak diatasi, maka pembelajaran menjadi tidak efektif dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal dan efeknya menjadikan hasil belajar siswa kurang baik. Agar siswa mudah memahami konsep KPK dan FPB dan tujuan pembelajaran tercapai, maka diperlukan suatu media konkret yang menarik. Salah satu media konkret yang dapat digunakan untuk memahami konsep KPK dan FPB adalah media dakonmatika. Dalam penelitian, konsep KPK dan FPB ditemukan dalam sistem permainan dakonmatika. Pembelajaran dengan menggunakan media dakonmatika dapat menjembatani pemahaman siswa pada ranah konkret dengan konsep KPK dan FPB yang bersifat abstrak.²⁵

Dakonmatika adalah suatu inovasi baru sebagai media pembelajaran matematika. Dakonmatika menggabungkan antara permainan tradisional dan pembelajaran matematika²⁶ sehingga diharapkan selain mampu menjadi media pembelajaran juga mampu melestarikan salah satu permainan tradisional yaitu

²⁵ Asep Hidayat, "Pengaruh Alat Peraga Dakon Matematika (Dakota) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," (Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), 2.

²⁶ Endang Kusmadewi, "Pengaruh penggunaan Alat Peraga Dakon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, 2018), 5.

dakon. Berdasarkan hal ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan media dakonmatika. Melalui penggunaan media pembelajaran dakonmatika dengan penggunaan dua biji dakon dengan warna yang berbeda diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep KPK dan FPB.

C. Hipotesis Produk

Dalam penelitian ini dirumuskan terlebih dahulu hipotesis produk sebagai dugaan awal peneliti bahwa ada pengaruh pengembangan serta penggunaan dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) siswa kelas IV SDN Jerang Ilir kota Cilegon.