

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah cara yang dilakukan setiap orang untuk menghasilkan perubahan dari hal yang tidak diketahui menjadi tahu. Wahab dan Rosnawati (2021:2) mengungkapkan, belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik. Pendapat ini juga sejalan dengan penelitian Lumban Gaol et al. (2022:771) menyatakan, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang secara sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, serta suatu aktivitas atau pengalaman yang memotivasi seseorang menghasilkan perubahan pengetahuan dan tingkah laku karena adanya pengalaman yang dilakukan dalam kegiatan belajar, belajar disebut juga relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Selama manusia hidup, manusia tidak pernah berhenti belajar. Hrp, et al. (2022:2) menjelaskan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat, maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. Pengertian belajar juga diperjelas oleh Sudirman, et al. (2023:13) menyatakan, belajar tidak hanya berkenaan dengan jumlah pengetahuan tetapi juga meliputi seluruh kemampuan individu.

Berdasarkan kutipan-kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan yang dialami oleh individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Belajar tidak terbatas pada usia, tempat, atau waktu, dan mencakup berbagai aspek perkembangan seperti pengetahuan, pemahaman, perilaku, dan kemampuan. Belajar juga merupakan proses yang berlangsung

seumur hidup, di mana setiap pengalaman atau latihan yang dilakukan dapat memperkuat perubahan yang terjadi dalam diri seseorang. Secara keseluruhan, belajar adalah aktivitas yang mendasar dan berkelanjutan dalam kehidupan manusia yang mencakup perubahan kognitif dan perilaku.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa di sebuah lembaga pendidikan untuk melakukan kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hrp, et al. (2022:7) yang mengungkapkan bahwa, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran juga merupakan usaha yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan. Selanjutnya Wahab dan Rosnawati (2021:2) mengemukakan bahwa, pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan proses belajar. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran sangat berkaitan erat dengan hakikat, jenis belajar, dan prestasi belajar tersebut.

Terjadinya proses pembelajaran tentunya bertujuan untuk mendapatkan hasil atau perubahan yang maksimal. Bunyamin (2021:77) menjelaskan, untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu: komponen tujuan, komponen materi, komponen strategi belajar mengajar, dan komponen evaluasi. Dengan demikian pembelajaran adalah proses di mana guru dan siswa saling berinteraksi di sekolah untuk belajar. Proses ini bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru. Pembelajaran melibatkan beberapa elemen penting, seperti tujuan, materi, metode pengajaran, dan penilaian, yang semuanya bekerja bersama untuk mencapai hasil yang baik dan perubahan positif pada siswa.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Lisnasari (2023:143) menyatakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini diperjelas oleh Alti et al. (2022:2), yang mengemukakan, media merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Keberadaan media dapat memberikan pemahaman langsung kepada peserta didik.

Lebih lanjut, Hasan et al. (2021:29) menyatakan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa dengan tujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala instrumen yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi. Media ini berfungsi untuk merangsang perhatian, minat, dan perasaan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar. Media ini berfungsi untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, dan membuat pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Berikut fungsi media pembelajaran menurut Alti et al. (2022:4):

1. Penggunaan media dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaan peserta didik siswa dalam aktivitas belajar.
3. Konsep-konsep dalam pembelajaran bisa lebih gampang dijelaskan dengan penggunaan media pembelajaran.

2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media yang tepat, informasi bisa disampaikan dengan lebih jelas dan menarik, membuat siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Pagarra et al. 2022:20), berikut adalah manfaat dari media pembelajaran:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

2.1.6 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2019:47) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran:

1. Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun

non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya: radio, kaset audio, MP3

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (soft ware) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan; contohnya foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, video, televisi, sound slide.

4. Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5. Media Realita

Media nyata yang ada di dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dll.

2.1.7 Media Pembelajaran Dakota

Media Dakota adalah alat yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. Wahyuni et al. (2024:3093) menyatakan, dakota merupakan inovasi baru dalam media visual dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya Munawarah et al. (2022:412) menyatakan, media dakon matematika merupakan media pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu dakon. Dakota adalah media yang menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran KPK dan FPB. Hal ini diperjelas oleh Asri dan Muthi (2024:201) menyatakan, dengan menggunakan metode Dakota (Dakon Matematika), siswa tidak hanya belajar konsep matematika secara teoritis tetapi juga menerapkannya dalam konteks permainan yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika.



Gambar 2.1 Media Dakota

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media Dakota adalah alat yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa melalui modifikasi permainan tradisional dakon. Media ini menggabungkan aturan permainan dengan konsep matematika seperti KPK dan FPB. Penggunaan Dakota memungkinkan siswa untuk belajar konsep matematika secara menyenangkan dan interaktif,

sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran matematika.

2.1.8 Langkah – langkah Penggunaan Media Dakota

Langkah-langkah penggunaan media Dakota dijelaskan oleh Rauf et al. (2021:143), yang mengemukakan:

1. Menentukan faktor persekutuan terbesar (FPB)

Penggunaan media Dakota untuk menentukan FPB adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan media Dakota dengan masing-masing siswa memegang manik-manik
- b. Setelah meminta siswa untuk menentukan FPB, siswa diminta untuk menentukan faktor pembagian bilangan yang bertanda manik-manik
- c. Siswa menemukan pembagi bilangan tertentu dengan memasukkan manik-manik yang merupakan pembagi bilangan tersebut. Begitu seterusnya dengan angka lainnya.

2. Menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK)

Penggunaan media Dakota untuk menentukan KPK adalah sebagai berikut:

- a. Siapkan media Dakota dengan setiap siswa masing-masing memegang manik-manik
- b. Setelah siswa diberi soal untuk menentukan KPK kemudian siswa diminta untuk memasukan manik-manik pada kotak bilangan
- c. Siswa akan mencari kelipatan dari bilangan yang pertama dengan memasukkan satu buah manik yang merupakan kelipatan bilangan tersebut. Begitu pun seterusnya dengan angka yang lain

2.1.9 Kelebihan Dan Kekurangan Media Dakota

Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media Dakota menurut Khoirinnisa 2014:

Kelebihan alat peraga ini :

1. Dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat ini, selain itu siswa jadi lebih aktif dan memperoleh pembelajaran yang bermakna dari media “Dakota” (FPB dan KPK) ini.
2. Dapat melatih siswa dalam berkomunikasi saat berkelompok, menimbulkan motivasi (rasa keingintahuan), menimbulkan keceriaan saat mempraktekkan sebab seperti bermain congklak.
3. Sebagai alternatif lain dari penggunaan pohon faktor dan garis bilangan.
Kekurangan alat peraga ini :
 1. Alat ini kurang fleksibel untuk dibawa karna ukuran yang memang besar dan tidak bisa ditekuk.
 2. Siswa yang kurang paham dengan konsep perkalian yang menyangkut tentang kelipatan dan faktor persekutuan akan bingung menggunakan alat ini.
 3. Untuk memahami pelajaran KPK dan FPB dengan alat peraga “Dakota” ini memang sangat membantu, namun perhitungan kelipatan dan faktor persekutuannya terbatas, dimana tidak bisa lebih dari 24 (sesuai jumlah mangkuk yang dibuat). Sebab semakin banyak jumlah mangkuk maka akan semakin panjang wadah dakon.

Berikut adalah upaya penulis mengatasi kelemahan dari media Dakota, agar dapat digunakan lebih maksimal.

1. Untuk kelemahan pertama bisa diatasi dengan membuat media Dakota menjadi lebih kecil. Mangkuk-mangkuk yang digunakan bisa di perkecil. Jika menggunakan gelas bekas air mineral, gelas tersebut bisa dipotong menjadi lebih kecil agar dapat muat banyak di dalam papan Dakota. Agar mudah dibawa bisa membuat plastik yang di desain seperti tas. Atau bisa juga diatasi dengan membawa mangkuk dan sedotan tanpa papan, jadi pada waktu pembelajaran bisa disusun di atas lantai atau di atas meja secara berurutan seperti di papan.
2. Untuk kelemahan kedua bisa diatasi dengan memberi pemahaman dasar tentang perkalian dan pembagian kepada siswa sebelum masuk ke materi KPK dan FPB.

3. Kelemahan yang ketiga bisa diatasi dengan memperkecil mangkuk yang digunakan agar bisa lebih dari 24 mangkuk dalam satu papan.

2.1.10 Pengertian Numerasi

Numerasi adalah kemampuan untuk mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kemendikbud 2020 dalam (Tenny et al. 2021:22) mendefinisikan, numerasi sebagai kemampuan berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika untuk memecahkan masalah kontekstual pada kehidupan sehari-hari yang sesuai untuk individu sebagai warga yang baik. Hal itu juga diperjelas Khakima et al. (2021:780), numerasi merupakan kemampuan dalam memahami konsep bilangan dan operasi hitung dalam matematika mulai dari mengenal, membaca, menulis hingga mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Numerasi merupakan keterampilan esensial yang mendukung kesuksesan individu dalam berbagai aspek kehidupan. Penguasaan konsep dalam numerasi sangat penting, seperti yang diperjelas oleh Perdana dan Suswandari (2021:10) menyatakan, mereka memberikan contoh bahwa, dua kali tiga adalah enam. Hasil tersebut tetap sama walaupun soal diganti dengan tiga kali dua. Namun, akan berbeda ketika diberikan dalam situasi pemberian obat. Aturan pemberian obat dua kali tiga dengan tiga kali dua akan memberikan efek penyerapan dan penyembuhan yang berbeda. Dari contoh ini, jelas bahwa penguasaan konsep yang baik memungkinkan siswa untuk memahami perbedaan dalam situasi yang berbeda.

Selain itu, numerasi tidak hanya membahas angka-angka, tetapi juga membantu siswa dalam memecahkan masalah di berbagai konteks. Aisyah (2023:1175) menambahkan, numerasi merupakan kunci bagi peserta didik untuk mengakses dan memahami dunia serta membekali peserta didik dengan kesadaran dan pemahaman tentang peran penting matematika di dunia modern. Selanjutnya Mariamah et al. (2021:18) menyatakan, kemampuan numerasi siswa dapat diakibatkan oleh berbagai faktor misalnya faktor internal siswa dan faktor eksternal. Faktor eksternal ini seperti guru, fasilitas belajar dan lingkungan belajar. Guru sebagai aktor yang sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan

numerasi siswa, sangat diperlukan berbagai kreativitas dan inovasi yang dilakukannya sehingga dapat mengatasi kesulitan berhitung siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan numerasi adalah kemampuan penting yang melibatkan pemahaman dan penerapan konsep bilangan dan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan konsep matematika sangat diperlukan untuk membantu siswa memecahkan masalah di berbagai konteks, menjadikan numerasi sebagai kunci dalam memahami peran matematika di dunia modern.

2.1.11 Pengertian Kemampuan Numerasi

Menurut Ekowati, dkk 2019 (dalam Baharuddin 2021:96) menyatakan bahwa kemampuan numerasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk merumuskan, menerapkan dan menafsirkan matematika dalam konteks yang berbeda, termasuk kemampuan untuk bernalar secara matematis, dan untuk menggunakan konsep, prosedur dan fakta untuk menggambarkan fenomena/peristiwa. Selanjutnya Menurut Herman et al. (2024:65) menyatakan kemampuan numerasi menjadi sebuah dasar pengetahuan yang fundamental agar setiap permasalahan yang bersifat matematis dapat diselesaikan dengan benar dan juga efektif dalam penyelesaiannya. Kemudian menurut Han et. al 2017 (dalam Kustantina 2023:64) menyatakan kemampuan numerasi merupakan kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung di dalam kehidupan sehari-hari, misalnya, di rumah, pekerjaan dalam kehidupan masyarakat, dan kemampuan untuk menjelaskan suatu informasi yang terdapat di sekitar kita.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, kemampuan numerasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan angka, simbol, dan konsep matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Ini meliputi kemampuan menganalisis informasi dalam bentuk grafik atau tabel, serta menafsirkan hasilnya untuk membuat keputusan yang tepat.

2.1.12 Indikator Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi memiliki indikator, berikut indikator kemampuan numerasi menurut Maulidina 2019 (dalam Kustantina 2023:65):

1. Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya).
3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

2.1.13 Hakikat Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari angka, pola, dan hubungan antara berbagai konsep. Ilmu ini membantu kita memahami dan memecahkan masalah di berbagai bidang, mulai dari ilmu pengetahuan hingga kehidupan sehari-hari. Fahrurrozi dan Hamdi (2017:3) menyatakan, matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif, matematika berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Selanjutnya Mayasari et al. (2022:2) memperjelas bahwa, konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika. Dalam pembelajaran matematika pastinya terdapat tujuan, berikut tujuan matematika menurut Depdiknas (dalam Tenny et al., 2021:24):

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara lues, 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 menjelaskan keadaan atau masalah.
5. Memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu: memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam belajar matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan matematika merupakan ilmu yang mempelajari angka, pola, dan hubungan antar konsep, yang penting untuk memahami dan memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan. Matematika tidak hanya melibatkan logika dan deduksi, tetapi juga mendorong pola berpikir yang sistematis dan analitis. Menurut Depdiknas, tujuan pembelajaran matematika meliputi pemahaman konsep-konsep matematika dan keterkaitannya, kemampuan menggunakan penalaran matematika, pemecahan masalah, komunikasi matematis, serta pengembangan sikap positif terhadap matematika, seperti rasa ingin tahu, minat, dan percaya diri dalam memecahkan masalah.

2.1.14 Materi Pembelajaran Matematika KPK dan FPB

Kelipatan Persekutuan Kecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Besar (FPB) adalah konsep dasar dalam matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Pemahaman terhadap KPK dan FPB menjadi fondasi bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan matematika lebih lanjut, terutama dalam operasi perkalian dan pembagian. Ayu dan Nurafni (2022:6100) menyatakan bahwa, matematika seperti materi KPK dan FPB merupakan materi dasar yang harus dikuasai siswa yaitu perkalian dan pembagian. Pernyataan ini menunjukkan bahwa konsep KPK dan FPB tidak hanya relevan untuk memahami perkalian dan pembagian, tetapi juga diperlukan dalam banyak aspek lain dari matematika, termasuk aljabar dan teori bilangan. Berikut adalah materi yang akan digunakan:

- a. Kelipatan dan Faktor Bilangan

1. Kelipatan suatu bilangan adalah hasil kali bilangan tersebut dengan bilangan bulat positif.

Contohnya :

Kelipatan dari 2 adalah 2, 4, 6, 8....(diperoleh dari 2×1 , 2×2 , 2×3 , dan seterusnya)

2. Faktor bilangan adalah bilangan yang membagi habis bilangan tersebut.

Contohnya:

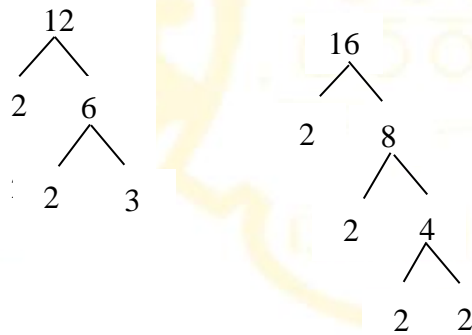
Faktor dari 10 adalah 1, 2, 5, dan 10 (diperoleh dari $10:1=10$, $10:2=5$, $10:5=2$, dan $10:10=1$).

b. KPK dan FPB

1. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah bilangan kelipatan terkecil yang sama dari dua bilangan atau lebih.
2. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah faktor terbesar yang sama dari dua bilangan atau lebih.

c. Cara Menghitung KPK dan FPB dengan Pohon Faktor

Tentukanlah KPK dan FPB dari 12 dan 16!



$$\text{Faktorisasi Prima } 12 = 2^2 \times 3$$

$$\text{Faktorisasi Prima } 16 = 2^4$$

KPK = Diambil pangkat paling besar dan bilangan berbeda lainnya.

$$\text{Jadi KPK dari 12 dan 16 adalah } 2^4 \times 3 = 48$$

FPB = Diambil pangkat paling kecil dan bilangan harus sama.

Jadi FPB dari 12 dan 16 adalah $2^2 = 4$

2.1.16 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi acuan untuk melakukan penelitian, penelitian terdahulu dapat menambah teori dalam melakukan penelitian terbaru. Berikut disajikan di dalam tabel hasil penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Variabel	Metode	Hasil Penelitian
1	Siti Asiyah Al Siti Aisyah, 2023	Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Permainan Dakon dalam Menentukan Faktor Persekutuan Besar (FPB) Siswa Kelas IV SDN Sisir 01 Tahun Pelajaran 2022/2023	Variabel Bebas : Media Permainan Dakon Variabel Terikat : Kemampuan Numerasi	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Terjadi Peningkatan Kemampuan Numerasi melalui pembelajaran Matematika Dengan Media Permainan Dakon Dalam Menentukan FPB Siswa Kelas IVSDN Sisir 01 Batu.
2	Risnawati et al., 2019	Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Kabupaten Gowa	Variabel Bebas : Penggunaan Media Dakota Variabel Terikat : Hasil Belajar	Pendekatan Kuantitatif Jenis True- Eksperime ntal Design	Media Dakon Matematika memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.
3	Rauf. R et	Pengaruh Media Dakota	Variabel	Kuantitatif	terdapat pengaruh

	al., 2021	Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika FPB Dan KPK	Bebas : Penggunaan Media Dakota Variabel Terikat : Hasil Belajar		dalam penggunaan media Dakota pada pembelajaran Matematika FPB dan KPK di kelas IV.
4	Malo. Y. A., 2023	Pemanfaatan Congklak Musi KPK dan FPB untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa SMP melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 4	Variabel Bebas : Pemanfaatan Congklak Musi Variabel Terikat : Motivasi Belajar Numerasi	PKM	Alat peraga Congklak Musi KPK dan FPB telah diterapkan pada pembelajaran matematika di SMP Negeri Satap Padadita sekolah penugasan Kampus Mengajar 4. Para siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran numerasi dengan menggunakan alat peraga tersebut, dan terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal terkait FPB dan KPK.

2.2 Kerangka Berpikir

Unaradjan (2019:92), menyatakan kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesiskan dari fakta-fakta, beserta arti dan telaah kepustakaan. Matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, terutama jika tidak diajarkan dengan model dan

media pembelajaran yang tepat. Kesulitan ini dapat mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta kemampuan numerasi mereka. Metode pengajaran yang masih didominasi oleh ceramah cenderung kurang efektif karena tidak mendorong siswa untuk berpikir secara logis dan memahami konsep-konsep dasar secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika.

Salah satu materi dasar dalam matematika yang sering menjadi tantangan bagi siswa adalah Kelipatan Persekutuan Kecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Besar (FPB). Pemahaman terhadap konsep ini sangat penting karena menjadi dasar bagi berbagai materi matematika lainnya. Untuk membantu siswa memahami materi ini dengan lebih baik, diperlukan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Media Dakota, yang mengadaptasi permainan tradisional congkak, merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran KPK dan FPB. Media ini menawarkan pendekatan belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis permainan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan Dakota, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep KPK dan FPB, tetapi juga menumbuhkan minat serta motivasi dalam mempelajari matematika.

Dengan demikian, penggunaan media Dakota diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa, memperbaiki sikap mereka terhadap matematika, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Implementasi media pembelajaran yang inovatif seperti Dakota dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih positif, di mana siswa merasa lebih tertarik, terlibat, dan termotivasi dalam memahami konsep-konsep matematika.

2.3 Definisi Operasional

Menurut Iriani et al. (2022:87) menyatakan definisi operasional merupakan batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti rumusnya menggunakan kata-kata yang operasional sehingga variabel dapat diukur. Berikut adalah definisi operasional dari penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV SDN 064960 Medan Polonia T.P2024/2025.

1. Media pembelajaran adalah segala instrumen yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mempermudah proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan mendapat pengalaman secara langsung.
2. Media Dakota adalah media pembelajaran yang merupakan hasil modifikasi salah satu permainan tradisional Indonesia yaitu congkak, yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi.
3. Matematika adalah ilmu yang mempelajari angka, pola, dan hubungan antar konsep.
4. Kemampuan numerasi adalah keterampilan dalam memahami, menggunakan, dan menerapkan konsep matematika, seperti angka, pola, dan hubungan matematis, untuk memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Dakota terhadap kemampuan numerasi siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika SDN 064960 Medan Polonia Tahun Pelajaran 2024/2025.