

**PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI MA'ARIF NU 02
TANGKISAN KECAMATAN MREBET KABUPATEN
PURBALINGGATAHUN AJARAN 2016/2017**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

FATIHATUR ROHMANIYAH
NIM. 1323305131

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2017**

**PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI MI MA'ARIF NU 02 TANGKISAN
KECAMATAN MREBET KABUPATEN PURBALINGGA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh: Fatihatur Rohmaniyah

NIM: 1323305131

Program Studi S-1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto

ABSTRAK

Media benda konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh peserta didik. Media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi perantara untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017. Sehingga penulis mendapatkan gambaran tentang media yang digunakan dan membangkitkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dari pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data dengan interaktif menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dari penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan adalah 1) membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi, 2) media benda konkret yang digunakan dalam pembelajaran Matematika yaitu jam dinding, lidi, uang, kalung angka, bentuk bangunan dari kardus, dan pelepah pisang, tusuk gigi/lidi, 3) dalam pembelajaran guru bisa menggunakan lebih dari satu media dengan mempertimbangkan keefektifannya, 4) guru melakukan evaluasi dari penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran benda konkret, Mata pelajaran Matematika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Operasional.....	9
C. Rumusan Masalah.....	13
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	13
E. Kajian Pustaka.....	14
F. Sistematika Pembahasan	16

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	18
1. Pengertian Media	18
2. Pengertian Media Benda Konkret	19
3. Pentingnya Media Pembelajaran.....	20
4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	23
5. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran	25
6. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran	25
7. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran	28
B. Mata Pelajaran Matematika	29
1. Pengertian Mata Pelajaran Matematika.....	29
2. Hakikat Matematika.....	30
3. Tujuan Pendidikan Matematika.....	31
4. Standar Kompetensi Lulusan Matematika di MI/SD.....	34
C. Karakteristik Peserta Didik di Usia SD/MI.....	35
D. Penggunaan Media Benda Konkret dalam Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Subyek Penelitian dan Obyek Penelitian.....	40
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Teknik Analisis Data	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kondisi Sekolah.....	48
B. Deskripsi Kondisi Awal	54
C. Hasil Penelitian.....	80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
C. Kata Penutup	85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (pasal i ayat 1 UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003). Pendidikan sangatlah penting karena pendidikan merupakan cahaya bagi manusia yang masih buta dengan pengetahuan, untuk itu semua manusia berhak mengenyam pendidikan yang ada. Dalam UU Sisdiknas saja sudah dapat dilihat pentingnya pendidikan, maka hendaklah pemerintah memudahkan masyarakatnya untuk memiliki pendidikan yang layak.

Dalam pendidikan ada proses pembelajaran, dimana ada proses belajar dan mengajar. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan ketrampilannya. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah yang menuntut peserta didik harus

hafal materi yang disampaikan dan menggunakan media seadanya saja. Padahal guru disini memiliki hak untuk mengembangkan metode dan media yang digunakan untuk menyampaikan materi.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman, 2001). Menurut (Suherman, 1992) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan sikap.¹

Pembelajaran adalah inti dari pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang pemeran utama. Karena pemebelajar inti pendidikan maka hendaknya seorang guru dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik, guru harus berfikir kreatif dan inovatif untuk menciptakan kondisi yang nyaman dan menyenangkan.

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya bisa menggunakan media dalam pembelajaran.

Media berasal dari kata jamak medium, yang memiliki arti perantara, menurut *Association For Education and Communication Technology* (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. sedangkan menurut *Education Association* mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memengaruhi efektifitas program instruksional.²

¹ Asep, Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressido, 2013) hlm 11-12

² Muhamad, Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta:Ar Ruzz Media, 2012) hlm 206

Jadi, media merupakan alat untuk membantu guru menyampaikan informasi/materi kepada peserta didik. Media yang digunakan tidak harus mahal, tapi juga bisa memanfaatkan media yang ada disekitar peserta didik atau guru bisa menggunakan pengalaman peserta didik.

Menurut Gagne media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.³ Dalam penggunaan media guru juga harus memahami kondisi siswa dan materi pelajaran untuk disesuaikan media apa yang cocok dengan pengalaman peserta didik, sehingga media yang digunakan dalam penyampaian materi dapat dipahami peserta didik dengan mudah. Karena pada dasarnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi.

Yang menjadi masalah adalah bagaimana agar proses komunikasi itu berjalan dengan efektif agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara utuh. Untuk kepentingan tersebut, guru perlu menggunakan variasi dalam penggunaan media dan alat pembelajaran.

Dalam teori Edgar Dale ada beberapa variasi dalam mengklasifikasikan media pembelajaran mulai dari pengalaman peserta didik. Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkret sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman. Dalam teori kerucut pengalaman terdapat 12 macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yaitu: (1) Pengalaman langsung dan bertujuan, (2) Pengalaman tiruan,

³ Wina, *Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Perdana Media Group, 2012) hlm. 57-60

(3) Pengalaman melalui Dramatisasi, (4) Demonstrasi, (5) Pengalaman melalui karyawisata, (6) Pengalaman melalui pameran, (7) Pengalaman melalui televisi, (8) Pengalaman melalui gambar hidup atau film, (9) Pengalaman melalui rasio, (10) Pengalaman melalui gambar, (11) Pengalaman melalui lambang visual, dan (12) Pengalaman melalui lambang kata.⁴

Sejalan dengan teori *Edgar Dale* Pengalaman Kerucut, proses belajar peserta didik lebih baik diawali dari kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing*. Dengan pembelajarn yang menggunakan pengalaman langsung atau media konkret akan memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan perkembangan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Salah satu pembelajaran yang penulis akan teliti yaitu pembelajaran Matematika dengan menggunakan media benda konkret di sekolah tingkat dasar. Dalam penelitian ini penulis memilih pelajaran Matematika, karena kebanyakan peserta didik menganggap Matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

⁴ Wina, Sanjaya, *Media Komunikasi*....., hlm. 64-65

Matematika menurut Beth dan Piaget (1956) mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar-struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik. Sementara Klien (1972) lebih cenderung mengatakan bahwa Matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan masalah sosial, ekonomi dan alam.⁵

Russel mendefinisikan Matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal. Arah yang dikenal itu tersusun baik (konstruktif), secara bertahap menuju arah yang rumit (kompleks) dari bilangan bulat ke bilangan pecah, bilangan riil ke bilangan kompleks, dari penjumlahan dan perkalian ke diferensial dan integral, dan menuju matematika yang lebih tinggi.⁶

Pembelajaran Matematika dasar dimulai dari berbagai kegiatan fisik, seperti menghitung dan mengelompokkan objek-objek. Pengetahuan Matematika dapat dikreasikan secara aktif oleh anak dan bukan secara pasif diterima dari lingkungannya. Pengetahuan Matematika baru dapat dikonstruksikan dengan merefleksikan kegiatan-kegiatan fisik dan mental, dan merefleksikan proses sosial dengan guru dan dengan teman-temannya. Memadukan topik-topik Matematika dengan bidang lain yang diajarkan di sekolah akan membuat Matematika lebih berfungsi bagi anak maupun dalam kehidupan nyata.

⁵ J. Tombakan, Runtukahu, dan Selpius, Kandau, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014) hlm 28

⁶ Hamzah, B. Uno, dan Masri, Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) hlm 108

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar tentu memiliki tujuan, antara lain yaitu untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.⁷

Peserta didik merupakan pembelajar (pihak yang menjadi fokus pembelajaran) yang sedang mengikuti proses pembelajaran pada suatu sekolah atau jenjang pendidikan tertentu. Peserta didik juga memiliki berbagai sebutan seperti murid, siswa, subjek didik, anak didik, pembelajar dan sebagainya.⁸

Usia peserta didik di tingkat dasar antara 7-11 tahun, pada tahap ini anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir) ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu kedalam sistem pemikirannya sendiri. Tahap 7-11 tahun juga dinamakan kongkrit oprasional karena anak hanya mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang kongkrit.⁹

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU 02 Tangkisan merupakan lembaga pendidikan formal keagamaan tingkat dasar yang berada dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia. Yang beralamat di Jl. Lintas Segara

⁷ Ibrahim, dan Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: SUKA Press, 2012), hlm 35-36

⁸ Novan, Ardi Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*,(Yogyakarta:Ar Ruzz Media, 2014) hlm 26

⁹ Noer, Rahmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta:Kalimedia, 2015) hlm 110

Wurung No.01 desa Tangkisan Rt 04/06 Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga yang mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lain yang ada di daerah setempat. Dibuktikan dengan sekolah tersebut sering menjadi penelitian-penelitian para guru dan dosen dalam pembelajarannya dan pernah salah satu dari peserta didiknya ada yang menjadi juara Matematika tingkat Nasional.

Di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan tahun ini mendapatkan dua juara sekaligus, yaitu juara pertama tingkat Provinsi dan juara pertama tingkat Nasional. Juara yang diraih di MI ini yaitu dalam perlombaan terkait dengan media pembelajar yang digunakan, disini media yang digunakan berbeda dengan media di sekolah-sekolah pada umumnya. Dimana media yang digunakan merupakan hasil dari karya peserta didiknya dan gurunya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis kepada salah satu guru di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan yaitu Pak Khasbi Istanto S. Pd. I, yang menjadi juara guru terbaik se-profinsi Jawa Tengah, media yang digunakan yaitu ada yang memang hasil dari karya peserta didik dan guru, juga ada media yang berdasarkan pada pengalaman siswa. Media-media yang digunakan yaitu berasal dari lingkungan sekolah dan barang-barang bekas yang memang masih berguna.

Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran Matematika dapat menjadikan mata pelajaran Matematika yang sedari dulu ditakuti oleh peserta didik menjadi lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami peserta didik sehingga mempertinggi daya serap belajar, tentunya lebih memudahkan guru dalam mengajarkan mata pelajaran Matematika (menurut Pak Khasbi:guru yang di wawancarai).

Pak Khasbi merupakan guru honorer yang sudah mengabdikan diri di MI tersebut selama 12 tahun, beliau adalah lulusan dari STAIN Purwokerto tahun 2012. Sekarang beliau menjadi wali kelas di kelas 6 (enam), beliau juga menjadi salah satu guru yang paling banyak menciptakan media pembelajaran untuk digunakan di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan.

Alasan penulis meneliti penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika, karena pada saat penulis melakukan observasi pendahuluan di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan, guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan benda konkret yang dijadikan media dimana media tersebut bisa meningkatkan semangat siswa dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dibandingkan dengan pola pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita pengalaman pendidikan, ataupun meninggalkan soal untuk dikerjakan oleh peserta didik.

Yang menarik di sekolah ini media yang digunakan yaitu dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar peserta didik atau yang mudah dicari peserta didik. Selain memanfaatkan benda bekas, media yang digunakan juga menggunakan pengalaman langsung. Penggunaan media yang kreatif, inovatif dan terbilang langka dalam pembelajaran Matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan ini merupakan hasil karya dari guru dan peserta didiknya. Contohnya media batang singkong pada materi bilangan bulat dan bekas kardus snack pada materi bilangan kubik, dll.

Media dapat membantu peserta didik untuk lebih mengenal mata pelajaran Matematika dengan pengalaman nyata dan antusias pada saat

pembelajaran di kelas. Media itu sangatlah penting dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika, penulis tertarik untuk mempelajari secara mendalam tentang penggunaan media benda konkret pada mata pelajaran Matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan.

Berangkat dari latar belakang tersebut diatas, maka penulis melakukan penelitian di kelas I sampai VI, dengan judul "Penggunaan Media Benda Konkret dalam Mata Pelajaran Matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017"

B. Definisi Oprasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, maka perlu adanya penjelasan dari judul yang ada. Penelitian ini berjudul "Penggunaan Media Benda Konkret dalam Pembelajaran Matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017". Untuk mendapatkan gambaran yang jelas terhadap objek penelitian yang terkandung pada judul, maka penulis kemukakan batasan-batasan pada beberapa istilah agar tidak menimbulkan persepsi yang berlainan, disamping untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang dilakukan. Dibawah ini akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul.

1. Media pembelajaran

Menurut Gedlach dan Ely (1980) memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut *Gerlach* secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Sependapat dengan Gerlach, Gagne juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.¹⁰

Media pada intinya yaitu sarana untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media dalam pembelajaran bisa diciptakan oleh siswa maupun guru dengan bahan seadanya, misal dengan menggunakan barang-barang bekas, barang yang ada disekitar lingkungan sekolah, dan bisa menggunakan lingkungan itu sendiri sebagai media pembelajaran.

2. Media benda konkret

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Konkret yaitu nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dsb). Jadi media benda konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada peserta didik

¹⁰ Wina, Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Perdana Media Group, 2012) hlm. 57-60

dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh peserta didik.

Dari kerucut pengalaman Edgar Dale penulis menekankan pada pengalaman langsung sebagai media belajar siswa yang bersifat konkret/nyata.

Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena, pengalaman langsung inilah maka ada kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.¹¹

3. Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran Matematika yang penulis maksud disini adalah Matematika untuk Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah. Dimana ada beberapa materi yang dibahas di tingkat dasar.

Mata pelajaran Matematika biasanya kurang diminati oleh siswa karena rumit dan metode/media yang digunakan selalu itu-itu saja, untuk itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran Matematika. Salah satu inovasi dalam pembelajaran Matematika yaitu dengan menggunakan Media benda Konkret, dengan menggunakan media benda konkret siswa akan ikut

¹¹ Wina, Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Perdana Media Group, 2012) hlm. 64-65

berperan dalam pembelajaran dan mencoba menyelesaikan permasalahan dengan cara siswa sendiri.

Mata pelajaran Matematika yang akan penulis teliti yaitu pada kelas I (satu), II (dua), III (tiga) IV (empat), V (lima), dan VI (enam) tahun pelajaran 2016/2017.

4. MI Ma'arif 02 Tangkisan

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 02 Tangkisan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat sekolah dasar yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Lokasi MI Ma'arif NU 02 Tangkisan terletak di Jl. Lintas Segara Wurung No.01 desa Tangkisan Rt 04/06 Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga yang merupakan tempat penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 02 Tangkisan ada 7 (tujuh) kelas, yaitu: kelas I (satu), kelas II (dua), kelas III (tiga), kelas IV (empat), kelas V (lima) A dan kelas V (lima) B, dan kelas VI (enam).

Dari definisi diatas maka yang dimaksud dalam penelitian ini dengan judul "Penggunaan Media Benda Konkret dalam Mata Pelajaran Matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017" adalah suatu penelitian tentang media benda konkret yang digunakan guru dalam mata pelajaran Matematika di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan. Media benda konkret dalam pembelajaran Matematika yang digunakan oleh guru dalam rangka mengaktifkan serta

memahamkan peserta didiknya dalam proses pembelajaran Matematika dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Penggunaan Media Benda Konkret dalam Pembelajaran Matematika di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017 ?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2016/2017.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat atau kegunaan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pemilihan pengembangan media pembelajaran khususnya media benda konkret. Memberikan informasi tentang pelaksanaan atau penggunaan media pembelajaran benda konkret dalam pembelajaran Matematika di MI Ma’arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga. Juga sebagai

bahan pertimbangan dalam upaya mencapai tujuan khususnya berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran benda konkret

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagi guru, memberikan wawasan untuk dapat membelajarkan Matematika dengan baik dan menyenangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- 2) Bagi sekolah, sebagai peningkatan profesionalisme guru di MI Ma'arif 02 Tangkisan, juga sebagai acuan guru dalam mengembangkan media-media yang lain dan pada mata pelajaran yang berbeda.
- 3) Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan memberi sumbangan bagi Ilmu Pendidikan.
- 4) Bagi peneliti lain/pembaca, sebagai bahan informasi bagi pembaca dan peneliti lain dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.

E. Kajian Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini penulis menjadikan bahan dan referensi dalam kajian pustaka yang digunakan sebagai bahan pijakan dan dasar dalam menulis skripsi ini, sebagai berikut:

Peneliti menelaah beberapa skripsi yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya skripsi mahasiswa IAIN Purwokerto yang berjudul *“Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di MI*

Negeri Karangari Kecamatan Kembaran Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2014/2015” karya Khusnu Umami penelitian tersebut merupakan penelitian Deskriptif Kualitatif. Perbedaan dari skripsi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu terdapat pada media yang digunakan, media yang penulis teliti yaitu lebih fokus pada media benda konkret, selain media yang digunakan, kelas dan lokasi penelitian yang penulis lakukan yaitu di MI Ma;arif 02 Tangkisan kelas 1 (satu) sampai 6 (enam). Persamaannya terletak pada mata pelajaran Matematika yakni Matematika dan membahas mengenai media pembelajaran.

Skripsi lain adalah skripsi mahasiswa IAIN Purwokerto yang berjudul *“Penggunaan Media Benda Konkret dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI Ma’arif NU Penaruban Kecamatan Bukateja Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*” skripsi tersebut menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada lokasi penelitian dan mata pelajarannya. Persamaannya terletak pada jenis penelitiannya, yakni deskriptif kualitatif dan media pembelajaran yang digunakan.

Skripsi selanjutnya yang dijadikan referensi penelitian yaitu skripsi mahasiswa IAIN Purwokerto yang berjudul *“Peningkatan Hasil Belajar IPA Pokok Bahasan Perubahan Bentuk dan Wujud Benda Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Bagi Siswa Kelas II MI Ma’arif NU 02 Karanggambas Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*”. Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis adalah pada metode penelitian yang

dilakukan yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penulis akan menggunakan penelitian dengan deskriptif kualitatif. Selain metode yang dilakukan, lokasi dan mata pelajaran yang diteiti juga tidak sama, penelitian ini dilakukan di MI Ma'arif 02 Tangkisan dengan mata pelajaran Matematika. Persmaannya dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu pada penggunaan media benda konkret.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk sekedar memberikan gambaran yang menyeluruh terhadap penelitian ini maka penulis akan kemukakan garis besar sistematikanya yakni sebagai berikut:

Pada bagian awal berisi halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan halaman nota dinas pembimbing, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel.

Bagian utama skripsi memuat pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari beberapa bab sesuai dengan kebutuhan akan ketuntasan sebuah laporan penelitian. Penelitian ini bersifat kualitatif, isinya meliputi 5 bab yaitu:

BAB I Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, definisi oprasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, sistematika penulisan skripsi.

BAB II berisi tentang sub bab yang pertama membahas mengenai media pembelajaran yang membahas mengenai pengertian media pembelajaran, pentingnya media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran,

klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran serta langkah-langkah penggunaan media pembelajaran. Kedua, membahas mengenai mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah yang meliputi pengertian mata pelajaran matematika, tujuan pendidikan matematika, dan standar kompetensi serta kompetensi mata pelajaran matematika Madrasah Ibtidaiyah dan pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Ketiga, membahas mengenai Madrasah Ibtidaiyah yang terdiri dari definisi Madrasah Ibtidaiyah dan ciri-ciri perkembangan kognitif peserta didik di MI.

BAB III menjelaskan tentang metode penelitian yang terdiri dari empat sub pokok bahasan yakni jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV berisi pembahasan hasil penelitian yang terdiri atas hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V adalah penutup yang terdiri dari kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

Pada bagian akhir skripsi, penulis juga menyertakan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika pada materi tertentu di kelas I, II, III, IV, V dan VI MI Ma'arif NU 02 Tangkisan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi Matematika menggunakan media benda konkrit. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran melalui tahap persiapan yaitu dalam tahap ini guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dalam mempersiapkan atau menentukan media pembelajaran memerhatikan media yang digunakan harus dapat menjabarkan, menjelaskan materi serta membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaannya guru menerapkan rencana penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan guru dengan penggunaan metode mengajar yang bervariasi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Dan, evaluasinya guru merefleksikan media pembelajaran Matematika dengan melihat kekurangan dan kelebihan media sebagai upaya untuk menyempurnakan penggunaan media Matematika di MI Ma'arif 02 Tangkisan.

B. Kelebihan dan Kekurangan

Pada penggunaan media benda konkret di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret pada mata pelajaran matematika tentu membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, pembelajarannya juga menjadi menyenangkan karena peserta didik berperan langsung dalam pembelajaran, dan suasana kelas menjadi lebih aktif. Peserta didik juga terlihat antusias sekali dalam mengikuti pelajaran, dan menambah pengalaman baru pada peserta didik.

Disisi lain ada juga kekurangan dalam pembelajaran matematika yang menggunakan media yaitu pada kelas rendah (1-3) media yang digunakan masih didominasi guru penggunaannya, sehingga tidak semua peserta didik dapat menggunakan media pembelajarannya. Pada kelas atas (4-5) waktu pembelajaran tidak sesuai dengan yang dijadwalkan, karena melebihi waktu yang dijadwal, misal seharusnya dua jam pelajaran justru lebih dari waktu dua jam. Seharusnya guru memperhatikan waktu yang sudah ditentukan, agar tidak mengganggu jam mata pelajaran lainnya.

C. Saran

Setelah peneliti menarik kesimpulan, sebagai tindak lanjut yang dipandang perlu demi peningkatan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran

Matematika dan mata pelajaran yang lainnya, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Siswa

- a. Hendaknya siswa memerhatikan apa yang sedang guru sedang sampaikan, sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan.
- b. Hendaknya semua siswa lebih termotifasi dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran Matematika.
- c. Hendaknya siswa selalu rajin belajar, sering mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari dan termotifasi untuk mengerjakan tugas dengan baik.

2. Guru

Hendaknya guru dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika selalu berkeliling dan tak henti-hentinya mengarahkan dan membimbing. Sehingga tidak ada kesalahpahaman terhadap materi, serta diusahakan setiap ada mata pelajaran untuk membawa sebuah alat peraga supaya siswa lebih mudah untuk menangkap materi yang sedang disampaikan oleh guru.

3. Sekolah

Bagi pihak sekolah hendaknya selalu mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif dan nyaman serta menyenangkan dengan tersedianya berbagai fasilitas belajar demi terciptanya hasil belajar yang baik.

D. Kata Penutup

Segala puja dan puji syukur peneliti senantiasa melantunkan kehadiran Allah SWT atau ridho-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat

dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, barokah dan syafa'atnya senantiasa kami harapkan.

Mohon maaf peneliti sampaikan, dikarenakan keterbatasan ilmu yang dimiliki peneliti dan kurangnya literatur yang peneliti dapat. Peneliti senantiasa menerima saran dan kritik yang peneliti harapkan dapat meningkatkan nilai dari karya peneliti.

Semoga yang tertulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca, juga dalam rangka ikut memajukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya mata pelajaran Matematika.

Hanya kepada Allah SWT lalu kita selalu memohon dan mengharap ridho-Nya. Akhirnya semoga ilmu yang didapat akan menjadi ilmu yang bermanfaat baik didunia maupun diakhirat. Aamiin ya rabbal 'alamin.....

Purwokerto, 14 Juli 2017

Penulis,



Fatihatur Rohmaniyah

1323305131

DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Wiyani, Novan. 2014. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta:Ar Ruzz Media.
- B. Uno, Hamzah. dan Masri, Kudrat Umar. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Fadlillah, Muhamad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta:Ar Ruzz Media.
- Faturrohman, Pupuh, dan Sobry Sutikmo. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Refika Aditama.
- Hartono, Rudi. 2013. *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jihad, Asep. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressido.
- Jannah, Raodatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak lainnya*, Jogjakarta: DIVA Press.
- Ibrahim, dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: SUKA Press.
- Moleong, J. Lexy. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, Dedy. 2012. *Pendidikan Bermutu & Berdaya Saing*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*, Ciputat: Gaung Persada Pers.
- Rahmah, Noer. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta:Kalimedia.
- Runtukahu, J. Tombokan. dan Selpius, Kandau. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Sadiman, Arif, dkk. 2009. *Media Pendidikan*, Jakarta:PT RajaGrafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Pernada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Media Group.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundaya, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung:Alfabeta.

Umar, Asnawir, dan Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Ciputat Pers,

Wiriaatmaja, Rochiati. 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:Remaja Rosdakarya.