

**PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET DALAM
PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II
DI MI MA'ARIF NU BANTERAN KECAMATAN SUMBANG
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2017/2018**



SKRIPSI

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

Oleh:

**SITI MUTOHAROH
NIM. 1423305171**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2018**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Menurut Suherman (1992), pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan sikap.¹ Pembelajaran juga dilakukan untuk saling berkomunikasi dan bertukar pikiran antara guru dan peserta didik yang berkaitan tentang materi yang akan diajarkan.

Pembelajaran matematika sangatlah penting menggunakan media, karena dengan menggunakan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar, dan juga membantu peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan apa yang dipelajari. Penggunaan media dalam pembelajaran juga harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Media dalam pembelajaran sangat banyak, maka perlu melakukan pengelompokan terhadap berbagai media pendidikan yang ada. Pengelompokan ini secara praktis dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan, dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari

¹ Jihad, Asep, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2003). hlm 11

segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara pemakaiannya. Sebelum menggunakan media dalam pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis serta pengelompokan dari media yang akan digunakan. Dengan demikian, guru harus meyakinkan dirinya bahwa media yang akan digunakan tersebut dapat memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukan.

Menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan hasil konkret dari materi pembelajaran matematika yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung pada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para peserta didik. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan guru sering kali beranggapan bahwa mereka mengajar hanya menyampaikan materi kepada peserta didik tanpa mengetahui kondisi peserta didik serta mengabaikan peran media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran matematika merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya dari tingkat pendidikan anak usia dini sampai dengan perguruan tinggi dan juga kehidupan sehari-hari semua mempelajari matematika. Kebanyakan peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan. Dengan media pembelajaran, tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika

lebih ringan dan mudah. Para guru sadar bahwa tanpa bantuan media, materi pembelajaran matematika yang terkesan sukar, rumit, dan membosankan itu tidak dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik juga akan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi tujuannya untuk memahami betapa pentingnya Matematika dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bruner (1982) dalam proses belajar matematika pentingnya menekankan pada kemampuan peserta didik dalam berpikir intuitif dan analitik akan mencerdaskan peserta didik membuat prediksi dan terampil dalam menemukan pola (*pattern*) dan hubungan atau keterkaitan (*relation*). Perubahan dalam proses belajar ini, merupakan usaha luar biasa untuk selalu meningkatkan mutu pembelajaran matematika.²

Kegiatan pembelajaran matematika perlu dirancang sebaik mungkin guna mengkoordinasi peserta didik untuk siap belajar, menerima pelajaran dengan bertanya dan menggali pengetahuan yang akan dipelajari. Sehingga guru pada saat pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah tingkat MI/SD mampu mengaplikasikan media benda konkret pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Dalam hal ini penulis akan mengamati pembelajaran matematika di MI Ma'arif NU Banteran. Salah satu usaha yang dilakukan guru kelas II MI Ma'arif NU Banteran agar siswa dapat memahami pelajaran matematika dengan baik adalah dengan menggunakan media benda konkret. Dengan menggunakan

² Muhsetyo, Gatot, dkk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007). Hlm 1.6

media benda konkret siswa lebih menguasai materi karena dapat dipraktikkan secara langsung pada saat pembelajaran matematika.

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berfikir konkret tentang matematika, adalah dengan menggunakan media benda konkret. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual SD/MI yang masih dalam tahap operasional konkret, maka siswa SD/MI dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Dengan adanya media benda konkret siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga semangat dalam mempelajari matematika semakin besar.

Usia peserta didik di tingkat dasar antara 7-11 tahun, pada tahap ini memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir) ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasi pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu kedalam sistem pemikirannya sendiri. Tahap 7-11 tahun juga dinamakan tahap operasional konkret karena anak hanya mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret.³

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan penulis kepada guru kelas II MI Ma'arif NU Banteran yaitu Ibu Tin Susneti, media yang digunakan dalam pembelajaran matematika ada yang berasal dari hasil karya peserta didik, guru, dan juga ada media yang berasal dari pengalaman siswa. Media yang digunakan

³ Rahmah, Noer, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hlm. 110

juga berasal dari lingkungan sekolah dan benda-benda bekas yang masih layak digunakan.

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika, pembelajaran ini jadi lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, namun pada materi-materi tertentu seperti materi bilangan kesulitan dalam menggunakan media karena jumlah bilangan yang semakin banyak, solusi yang dilakukan ibu Neti adalah dengan menggunakan garis kotak-kotak. Jika tanpa menggunakan media materi matematika juga susah untuk diterangkan kepada peserta didik. Media benda konkret yang merupakan pengalaman langsung peserta didik adalah pada materi satuan tidak baku, peserta didik disuruh untuk mengukur panjang meja menggunakan jengkal, karena panjang jengkal berbeda-beda jadi hasilnya tidak sama.

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran siswa dapat melihat, meraba, mengungkapkan dengan memikirkan secara langsung obyek yang sedang mereka pelajari.⁴ Sehingga konsep abstrak yang baru dipahami oleh peserta didik akan teringat dalam benak peserta didik apabila peserta didik tersebut belajar melalui berbuat, bukan hanya melalui mengingat-ingat tentang fakta materi yang diajarkan oleh guru matematika. Penggunaan media benda konkret sangat diperlukan untuk mempermudah pemahaman siswa kelas II terhadap materi pelajaran matematika. Itulah yang membuat penulis tertarik meneliti penggunaan media benda konkret untuk meningkatkan semangat dalam pembelajaran matematika siswa kelas II. Oleh karena itu penulis ingin mengkaji

⁴ Ibrahim dan Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga, 2012). Hlm 122

lebih jauh tentang penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II MI Ma'arif NU Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas.

Alasan penulis meneliti penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran Matematika, karena pada saat penulis melakukan observasi pendahuluan di MI Ma'arif NU Banteran, guru dalam memberikan materi pembelajaran matematika menggunakan benda konkret yang dijadikan media. 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.

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam memahami istilah judul skripsi, maka penulis akan menjelaskan istilah pada judul tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.⁵ Radio, televisi atau benda-benda yang ada di sekitar kita apabila di gunakan dalam proses

⁵ Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012). Hlm 58.

pembelajaran merupakan media pembelajaran dan digunakan untuk tujuan pendidikan agar tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

2. Media Benda Konkret

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Benda konkret berarti nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dan sebagainya). Benda konkret merupakan benda yang sudah ada disekitar kita dan dapat digunakan secara langsung maupun dapat dimanipulasi sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

Menurut Winata Putra, media benda konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁶

Media benda konkret merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik yaitu merupakan model dan obyek yang nyata dan jelas.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.

⁶ Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hlm. 64-65.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibandingkan dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Russel mendefinisikan bahwa matematika sebagai suatu study yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal.⁷

Pembelajaran Matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.⁸

4. Kelas II (Dua) MI Ma'arif NU Banteran Sumbang

Kelas II merupakan rombongan belajar siswa pada tingkat kedua di MI Ma'arif NU Banteran. Yang menjadi sasaran penelitian adalah kelas II yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Dari definisi diatas maka yang dimaksud dalam penelitian ini dengan judul "Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II Di MI Ma'arif NU Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2017/2018" adalah suatu penelitian tentang media benda konkret yang digunakan guru kelas II dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif NU Banteran. Media benda konkret dalam pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru dalam rangka

⁷ Hamzah, Masri KudratUmar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) hlm. 34

⁸Muhsetyo, Gatot, dkk, *Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 1.26

memudahkan guru kelas II dalam melaksanakan pembelajaran, mengaktifkan serta memahami peserta didiknya dalam proses pembelajaran matematika dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti harus menyusun rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas II di MI Ma’arif NU Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2017/2018?”

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media benda konkret di kelas II MI Ma’arif NU Banteran tahun pelajaran 2017/2018, untuk memudahkan siswa memahami materi tentang matematika, untuk mengetahui apakah penggunaan media benda konkret sudah sesuai dalam pembelajaran matematika di MI.

Sedangkan manfaat penelitian ini antara lain:

1. 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 penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika pada kelas II di MI Ma’arif NU Banteran Kecamatan Sumbang Kabupaten Banyumas dan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya mencapai tujuan khususnya penggunaan media benda konkret.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik mata pelajaran, dan karakteristik siswa.
- 2) Membantu guru dalam memperbaiki pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran.
- 3) Memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan tentang proses pembelajaran yang baik dan efektif untuk memahami siswa.
- 2) Dapat menjadi tolak ukur nantinya ketika sudah menjadi seorang pendidik.

E. Kajian Pustaka

Kajian pustaka sering disebut sebagai kerangka teoritik yang mengungkapkan teori-teori yang relevan dengan masalah penelitian. Berikut penulis kemukakan teori-teori yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Dalam sebuah karya dari buku Rostina Sundayana, berjudul “Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika”. Didalamnya berisi mengenai pengertian, fungsi, jenis dan karakteristik media, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, dan pentingnya media dalam pembelajaran matematika.

Kemudia buku karya Sitiatava Rizema Putra, berjudul “Berbagai Alat Bantu Untuk Memudahkan Belajar Matematika”. Didalamnya berisi pengelompokan media pembelajaran, tujuan penggunaan alat bantu matematika, dan berbagai alat bantu yang dapat dijadikan media dalam pembelajaran matematika.

Selain menggunakan buku dalam kajian pustaka peneliti juga menggunakan skripsi dari:

Pertama, pada skripsi “*Penerapan Media Benda Konkret Pada Mata Pelajaran Indonesia Kelas V Di MI Muhammadiyah Mujur Lor Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*” yang ditulis oleh Dina Rahmawati (2017). Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media benda konkret diperoleh hasil belajar yang baik dengan ditunjukan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di MI Muhammadiyah Mujur Lor telah menerapkan media benda konkret. Penelitian tersebut sama-sama membahas tentang media

benda konkret yang digunakan dalam proses pembelajaran, perbedaan dengan fokus penelitian penulis terletak pada materi pembelajaran dan sekolah yang diteliti.

Kedua, pada skripsi "*Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kompetensi Dasar Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Media Benda Konkret Pada Siswa Kelas IV Di MI Ma'arif Nu 1 Kaliwangi Purwojati Banyumas Tahun Pelajaran 2015/2016*" yang ditulis oleh Hesti Setiyowati (2016). Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan penulis dalam dua siklus menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I 51,52% menjadi 96,97% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media benda konkret kertas warna pada mata pelajaran matematika kompetensi dasar operasi hitung penjumlahan

dan pengurangan bulat dapat meningkatkan hasil belajara siswa. Persamaan penelitian diatas adalah penggunaan media benda konkret, perbedaannya terletak pada metode penelitian, fokus penelitian membahas tentang penggunaan media benda konkret dengan motode penelitian kualitatif sedangkan skripsi tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media benda konkret.

Ketiga, pada skripsi "*Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Kompetensi Dasar Menentukan Sifat-sifat Bangun Ruang Menggunakan Alat Peraga Benda Konkret Di Kelas V MI Ma'arif Nu 1 Bantarbarang Kecamatan Rembang Kabupaten Purbalingga Tahun Pelajaran 2014/2015*" yang ditulis oleh Lukman Hakim (2015). Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Pada pra

siklus terdapat 7 siswa yang tuntas belajar atau presentase ketuntasan belajar sebesar 29.16%. sedangkan pada siklus I terdapat 18 siswa yang telah tuntas belajar atau presentasi ketuntasan sebesar 75%, mengalami kenaikan sebesar 45.84% dari pra siklus. Sedangkan pada siklus II terdapat sebanyak 20 siswa yang telah tuntas belajar atau presentaseketuntasan belajar sebesar 83.33%, sehingga mengalami kenaikan sebesar 8.33% dibandingkan dengan siklus I. Persamaan penelitian diatas adalah pada penggunaan media benda konkret, perbedaannya terletak pada jenis penelitian, fokus penelitian membahas tentang penggunaan media benda konkret menggunakan metode penelitian dengan deskriptif kualitatif sedangkan skripsi tersebut menggunakan metode Peletian Tinadakan Kelas (PTK) yaitu peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media benda konkret dan berbeda pada materi matematika.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika ini merupakan kerangka skripsi secara umum. Bertujuan untuk memberi petunjuk kepada pembaca mengenai permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini. Dengan demikian penulis menggambarkan sistematika yang akan di bahas, sebagai berikut :

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

Pada bagian kedua merupakan pokok-pokok permasalahan skripsi yang di sajikan dalam bentuk BAB I sampai BAB V, yaitu :

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, yaitu akan dipaparkan tentang teori- teori yang akan menjadi dasar penelitian ini terutama teori-teori tentang Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika di MI Ma'arif NU Banteran Sumbang Banyumas yang telah diuji kebenarannya.

BAB III menjelaskan tentang Metode Penelitian yang terdiri dari empat sub pokok bahasan, meliputi: jenis peneltian, sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV Pembahasan Hasil Penelitian, meliputi: pembahasan hasil penelitian tentang media benda konkret apa yang digunakan oleh guru kelas II terutama pada mata pelajaran matematika. Bagian pertama berisi tentang gambaran umum objek penelitian, meliputi sejarah berdirinya madrasah, latar belakang, tujuan, visi dan misi, letak dan kondisi geografis serta wilayah oprasional, dan struktur kepengurusan. Bagian kedua meliputi analisis data, berupa analisis data dari Penggunaan Media Benda Konkret pada Mata Pelajaran Matematika di MI Ma'arif NU Banteran Sumbang Banyumas.

BAB VI Penutup, yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran. Bagian akhir meliputi daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dengan penelitian yang telah dilakukan di MI Ma'arif NU Banteran, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas II media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas II dalam pembelajaran matematika pada materi tertentu adalah menggunakan media benda konkret. Penggunaan media benda konkret sering digunakan dalam proses pembelajaran matematika berlangsung. Ada beberapa media yang digunakan di MI Ma'arif NU Banteran berasal dari benda-benda bekas yang ada disekitar lingkungan peserta didik dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. media yang digunakan dalam pembelajaran matematika ada yang berasal dari hasil karya peserta didik, guru, dan juga ada media yang bersal dari pengalaman siswa. Media yang digunakan juga berasal dari lingkungan sekolah dan benda-denda bekas yang masih layak digunakan. Dalam penggunaan media benda konkret juga sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan media benda konkret ada 3 tahapan yang dilakukan oleh guru antara lain :

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum pembelajaran dikelas dimulai meliputi, penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), SK, KD, media pembelajaran yang akan digunakan, sumber

belajar, perangkat penilaian pembelajaran atau evaluasi, dan skenario pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dalam tahap pelaksanaan guru mengacu pada tahap perencanaan atau skenario pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Agar pembelajaran dapat diselesaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Kegiatan pembelajaran matematika berjalan dengan efisien dan efektif maka diperlukan perencanaan yang baik dan tersusun secara sistematis melalui 3 tahapan pokok, yaitu :

- a. Tahap Awal
- b. Tahap Inti
- c. Tahap Akhir

3. Tahap Evaluasi

Fungsi evaluasi dalam pembelajaran adalah untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi bagian-bagian dari program pembelajaran yang perlu diperbaiki. Dalam evaluasi menggunakan media benda konkret memudahkan peserta didik dalam menjawab latihan soal yang diberikan oleh guru dan hasil yang diperoleh juga memuaskan.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan diatas, sebagai tindak lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam

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

1. Bagi Guru

- a. Pembelajaran matematika memerlukan ketrampilan dan kemampuan dari guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Hendaknya diusahakan guru menggunakan media benda konkret di setiap mata pelajaran supaya siswa lebih mudah untuk menangkap materi yang sedang disampaikan oleh guru.
- b. Guru hendaknya selalu berusaha melakukan inovasi dalam mengelola pembelajaran di kelas agar selalu berpikir ke depan dan berusaha melakukan yang terbaik, terutama dalam upaya meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa pada siswa kelas II MI Ma'arif NU Banteran melalui penggunaan media benda konkret.
- c. Selalu pergunakan media sebaik mungkin dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif, optimal dan materi lebih mudah ditangkap atau dipahami oleh siswa.
- d. Guru harus dapat mengukur kemampuan anak didiknya dan materi yang akan diajarkan juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan anak agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tidak membosankan.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus memperhatikan apa yang sedang dijelaskan oleh guru dan tidak bermain-main sendiri, agar materi yang disampaikan mudah dipahami.

- b. Siswa hendaknya tidak malu bertanya dan berani dalam berpendapat di dalam kelas.
- c. Siswa hendaknya lebih termotivasi dan memiliki semangat yang tinggi dengan adanya penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran matematika.
- d. Siswa hendaknya rajin belajar di rumah, sering latihan soal-soal, mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari dan termotifasi untuk mengerjakan tugas dengan baik.

C. Kata Penutup

Alhamdulillahirabbil'alamin, penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT akhirnya telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang barokah dan syafa'atnya senantiasa kami harapkan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, dan sangat jauh dari sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Mohon maaf penulis sampaikan dikarenakan keterbatasan ilmu yang dimiliki penulis dan kurangnya literatur yang penulis dapatkan. Penulis senantiasa menerima saran, kritik dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan dalam perbaikan yang dapat meningkatkan nilai dari karya penelitian ini.

Semoga yang tertulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca, juga dalam rangka ikut memajukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya mata pelajaran Matematika. Tidak lupa penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan

bantuan terutama kepada Bapak Yulian Purnama, M.Hum selaku Dosen pembimbing yang senantiasa membimbing, menuntun, mengarahkan dan mencurahkan pikiran, tenaga dan waktunya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua rangkaian kegiatan penelitian ini dalam rangka penulisan skripsi dengan lancar.

Hanya kepada Allah SWT kita selalu memohon dan mengharap ridho-Nya. Semoga ilmu yang didapat akan menjadi ilmu yang bermanfaat baik di dunia maupun di akhirat. Semoga skripsi ini dapat dijadikan sebagai rujukan pustaka keilmuan bagi pembaca serta terhitung sebagai amal shaleh, Amin ya rabbal 'alamin.

Purwokerto, 30 Mei 2018

Penulis,



Siti Mutoharoh

NIM. 1423305171

IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Amirul Hadi, Haryono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsini. 1995. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Bahri Djamarah, Syaiful dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faturrohman, Pupuh, dan Sobry Sutikmo. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamzah dan Marsi Kudrat Umar. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryono dan Hadi Amirul. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: SUKA Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ibrahim dan Syaodih, Nana. 1996. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jannah, Roudatul. 2011. *Membuat Anak Cinta Matematika Dan Eksak Lainnya*. Jogjakarta: Diva Press.

- Jihad, Asep. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2007. *Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahmah, Noer. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Rizema Putra, Sitiatava. 2012. *Berbagai Alat Bantu Untuk Memudahkan Belajar Matematika*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rohmaniyah, Fatihatur. 2017. Skripsi berjudul "Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Di MI Ma'arif NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017". Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, dapat dikunjungi di <http://www.repository.iainpurwokerto.ac.id>, diakses pada 26 Oktober 2017, pukul 08:40 WIB.
- Runtukahu, Tombakan dan Selpius, Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Russ Media.
- S. Sadiman, Arif. 1996. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Shodiq, Fadjar. 2014. *Pembelajaran Matematika: Cara Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana. Riyana, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.

Wijaya, Ariyadi. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

