

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang terjadi selama hidup seseorang. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya, belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dan lingkungan. Dan belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, serangkaian kegiatan misalnya mengamati, mendengar, meniru dan sebagainya.<sup>1</sup>

Proses pembelajaran yang berlangsung baik di dalam kelas maupun di luar kelas merupakan proses yang dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan hingga dapat merubah seseorang peserta didik dari yang tadinya belum bisa menjadi bisa. Pembelajaran memperoleh pengetahuan dan pengalaman selama proses pembelajaran yang berlangsung secara terus-menerus tersebut dalam hal ini, komunikasi dalam penyampaian pesan antara guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai pembelajar yang menerima pesan ditunjang oleh media pembelajaran sehingga pesan-pesan, nilai, dan dapat diterima oleh siswa dengan baik sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang ingin dicapainya.<sup>2</sup>

Sebagaimana juga yang tercantum dalam undang-undang guru nomor 14 tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa “guru wajib memiliki kemampuan

---

<sup>1</sup> Putra Yanto, Doni Tri. *Praktik media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik* (artikel : 2019)

<sup>2</sup> Abi hamdi, mustofa dan ramadhani, rahmi, *Media Pembelajaran*. (Medan: yayasan kita menulis, 2020) Hlm. 1

kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”.<sup>3</sup> Kompetensi guru yang sebagaimana dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Dari kompetensi-kompetensi tersebut yang wajib dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi pedagogis yaitu mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang yang diampu dan menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik dengan sebuah media yang ada ataupun sejenisnya.

Studi yang dilakukan Magnesen menghasilkan bahwa hakekat belajar itu melalui enam tingkatan, yaitu: 1) 10% dari apa yang dibaca, 2) 20% dari apa yang didengar, 3) 30% dari apa yang dilihat, 4) 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 5) 70% dari apa yang dikatakan, 6) 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.<sup>4</sup> Dari apa yang dilakukan oleh Magnesen dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah proses pembelajaran perlunya melibatkan peran siswa aktif supaya mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Peran siswa secara aktif bergantung pada minat dan motivasinya. Siswa yang memiliki minat dan motivasi dalam suatu pelajaran, lebih cenderung lebih aktif untuk mempelajarinya dan sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat dan motivasinya dalam suatu pelajaran akan lebih cenderung kurang aktif dalam mempelajari pelajaran yang kurang diminatinya.

---

<sup>3</sup> Undang-undang Guru, *Bagian Kesatu Kualifikasi, Kompetensi dan Sertifikasi* nomor 14 pasal 8 tahun 2014

<sup>4</sup> Aqib, Z. *Model-model, media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya : 2013) hlm. 215

Menurut Arsyad Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya, sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup> Di era globalisasi seperti sekarang ini media pembelajaran semakin berkembang. Dari hal ini guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berwujud bahan ajar cetak, audio, visual, audio-visual, ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik. Namun dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di kelas walaupun sudah banyak media pembelajaran yang tersedia sebagai alat bantu pembelajaran.

Dalam pembelajaran seperti matematika Sebagian peserta didik menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan karena selalu menghitung dan menghitung, melihat angka-angka yang terkadang membuat peserta didik bosan dengan materi yang disampaikan oleh Bapak/Ibu guru atau menyelesaikan soal dengan rumus-rumus yang dianggap sulit untuk dipahami oleh peserta didik.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Edisi Revisi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, tahun 2013)

<sup>6</sup> Widiyanto, Ahlis. 2007. *Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer menggunakan Aplikasi Swishmax For Windows*. <http://ahliswiwito.wordpress.com/media-belajar>. (diakses 19 November 2022)

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa nya dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.<sup>7</sup>

Alasan lain yaitu, berdasarkan pengamatan peneliti saat melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Kediri. Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika, yakni menggunakan media papan tulis saja, belum ada yang menggunakan media interaktif. Sebagian peserta didik sulit untuk fokus terhadap pembelajaran matematika dan beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.<sup>8</sup>

Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik dapat fokus terhadap kegiatan pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan tidak hanya menggunakan papan tulis. Hal ini pernah dipraktikan oleh peneliti di kelas I-B dan I-C MIN 1 Kota Kediri, pada penelitian pertama di kelas I-B dengan jumlah siswa 28 orang, dalam mata pelajaran Matematika dengan materi Bilangan 11 sampai dengan 20. Dalam melakukan penelitian tersebut menggunakan 2 siklus. Siklus pertama peneliti menggunakan media benda konkret dengan hasil pembelajaran yang tuntas sebesar 91% dan peserta yang tidak tuntas sebesar 9%, dan pada siklus ke- 2 peneliti menggunakan

---

<sup>7</sup> Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Gaung Persada Press, Jakarta : 2008), hlm. 37

<sup>8</sup> Hasil penelitian pada tanggal 19 september – 09 oktober 2022

media visual yakni kartu bilangan dengan hasil belajar peserta didik yang tuntas sebesar 96% dan tidak tuntas sebesar 4%.<sup>9</sup>

Dalam hal ini menunjukkan bahwa Peserta didik tertarik dengan apa yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif walaupun hanya dengan media *benda konkret* namun peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada penelitian tersebut menunjukan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan fungsi atensi yang mana media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.<sup>10</sup>

Pembelajaran yang sering menggunakan papan tulis khususnya para guru ini bagi siswa sangatlah membosankan sehingga para siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika, serta para siswa merasa takut dengan pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan siswa mearasa sulit dalam memahami pelajaran matematika. Maka peneliti membuat bahan ajar media visual dan media benda konkret. Maka perlu diadakan penelitian media pembelajaran antara media visual dengan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa kelas 1 MIN 1 Kota Kediri, yang mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar matematika dan dapat menguasai konsep matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti ingin membuat sebuah penelitian tentang **“Studi Komparatif Pembelajaran Matematika**

---

<sup>9</sup> Hasil penelitian pada tanggal 19 september – 09 oktober 2022

<sup>10</sup> Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Gaung Persada Press, Jakarta : 2008), hlm. 43

## **Menggunakan Media Visual dan Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 MIN 1 Kota Kediri”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media visual dan media benda konkret di kelas 1 MIN 1 Kota Kediri ?
2. Bagaimana Studi komparatif hasil belajar siswa menggunakan media visual dan media benda kongkret pada kelas 1 MIN 1 Kota Kediri ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penerapan media benda konkret dan media benda visual di kelas 1 MIN 1 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui Studi komparatif hasil belajar siswa menggunakan media visual dan media benda kongkret pada kelas 1 MIN 1 Kota Kedri.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan, antara lain:

1. Dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan pembelajaran pada pelajaran matematika.
2. Dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran.
3. Menganalisis bagaimana hasil belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran.

4. Bagi peneliti, sebagai upaya meningkatkan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

## E. Definisi Operasional

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Studi Komperasif

Studi komperasif/komperatif adalah penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang uji perbandingan . sebab akibat, yang kemudian dilakukan analisis dengan Komparasi bertujuan untuk mengetahui juga merupakan salah satu metode penelitian yang apakah terdapat perbedaan variabel antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya.

### 2. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik.<sup>11</sup> Media Visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan<sup>12</sup>

### 3. Media Benda Konkret

Media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Wina, Sanjaya. *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), Hlm.204-205.

<sup>12</sup> Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008 ), Hal 81.

<sup>13</sup> Arsyad Azhar. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

#### 4. Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar'. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.<sup>14</sup>

#### F. Penelitian Terdahulu

beberapa penelitian terdahulu sebelum penelitian ini juga penulis jadikan sebagai acuan dan perbandingan serta referensi yang akurat diantaranya yaitu:

1. Lia Pradilasari, Abdul Gani, Ibnu Khaldun meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. Pada penelitian tersebut membahas mengenai media audio visual.
2. Ani Rosidah, M.Pd yang berjudul tentang pembelajaran Visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Nina Fitriyani yang berjudul pengembangan media pembelajaran audio visual powtoon tentang konsep diri bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar. Dalam penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran

---

<sup>14</sup> Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121



Berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, yaitu membahas mengenai pengembangan media pembelajaran. Adapun perbedaan dengan penelitian terdahulu yakni, penelitian terdahulu membahas mengenai penggunaan media visual dan media audio dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman sedangkan peneliti membahas studi komperasif pembelajaran matematika menggunakan media visual dan media benda konkret.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi merupakan suatu cara menyusun dan mengolah hasil penelitian dari data serta bahan-bahan yang disusun menurut susunan tertentu, sehingga menghasilkan kerangka skripsi yang sistematis dan mudah dipahami. Sistematika penulisan ini terdiri dari tiga bagian besar sebagai berikut:

*Pertama*, memuat bagian yang bersifat formalitas, terdiri dari halaman sampul (*cover*) depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, pedoman transliterasi dan abstrak.

*Kedua*, memuat bagian inti yang terdiri dari lima (5) bab, yaitu :

BAB I: Pendahuluan, yang membahas tentang : a) Latar Belakang Masalah, b) Rumusan Penelitian, c) Tujuan Penelitian, d) Kegunaan Penelitian, e) Definisi Operasional, f) Penelitian Terdahulu, g) Sistematika Penulisan.

BAB II: Kajian Teori, yang membahas tentang: a) Studi Komparatif, b) Media Pembelajaran, c) Media Visual, d) Media Benda Konkret, d) Hasil Belajar.

BAB III: Metode Penelitian , yang membahas tentang : a) Desain Penelitian, b) Rancangan Penelitian, dan c) Prosedur Penelitian,

BAB IV: Paparan Hasil Tindakan Dan Pembahasan, yang membahas tentang, a) Profil Umum MIN 1 Kota Kediri, b) Paparan Hasil Tindakan, c) Analisis Data, d) Pembahasan Penelitian.

BAB V: Penutup, yang membahas tentang : a) Kajian Produk yang Telah Direvisi, dan b) Saran-Saran,

