

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mengembangkan segala potensi dasar yang dimiliki peserta didik demi berkembangnya kemajuan suatu bangsa. Upaya yang dilakukan demi berkembangnya potensi yang dimiliki peserta didik yaitu melalui proses pembelajaran, sehingga perlu adanya proses pendidikan yang berkualitas dengan menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan, penerapan ilmu yang sesuai dengan kemajuan zaman, dan pengelolaan pendidikan serta pembelajaran. Pengelolaan pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara.¹ Hal yang terkait dengan penerapan ilmu sesuai dengan kemajuan zaman yaitu berkembangnya teori-teori ilmu pengetahuan dengan cepat, salah satunya teori pembelajaran. Teori pembelajaran ini yang menuntut guru untuk selalu inovatif dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dari proses pendidikan. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam membelajarkan peserta didiknya, karena dalam proses

¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: GP Press, 2008), h. 34.

belajar yang bertemu langsung dengan peserta didik adalah guru. Membelajarkan peserta didik dapat meliputi segala hal yang terkait proses pembelajaran, yakni kemampuan guru dalam menggunakan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Menumbuhkan sikap aktif dalam belajar pada diri peserta didik tidaklah mudah, guru harus selalu kreatif dalam menciptakan berbagai jenis metode pembelajaran. Guru diharapkan dapat selalu mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didiknya dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru harus menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan serta membuat peserta didik lebih berminat dan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas peserta didik dalam belajar meningkat. Hal ini sesuai dengan prinsip pengajaran yang dikutip dari Ibrahim.² Guru dalam proses pembelajaran juga harus bersifat sebagai fasilitator yang dapat memberikan dukungan terhadap terciptanya proses pembelajaran kondusif, agar peserta didik mampu belajar secara aktif menuju belajar yang mandiri.

Di dalam UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru harus memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional. Hal yang terkait kompetensi pedagogik yakni, penyampaian dan penguasaan materi pelajaran. Tidak jarang dalam hal tersebut sering kali menjadi suatu masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kesiapan

² Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 24.

peserta didik dalam belajar, cara mengajar guru, metode yang digunakan kurang tepat, serta alat bantu atau media yang digunakan oleh guru.

Guru harus menguasai pengelolaan kelas yang didalamnya termasuk media pembelajaran. Media pembelajaran ini yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar karena media merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan motivasi dan kegairahan belajar dalam diri peserta didik.³ Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu atau komunikasi dalam pembelajaran, tetapi sebagai sumber dalam belajar. Media pembelajaran tidak hanya diperlukan sebagai pendamping metode atau strategi dalam pembelajaran saja, tetapi juga untuk membangun fikiran peserta didik untuk aktif serta kreatif dalam menemukan pengetahuan yang baru bagi mereka serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Media dipandang sebagai faktor yang meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang dapat mempengaruhi fungsi psikologis serta memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mempermudah pemahaman peserta didik. Media yang baik juga mampu mengaktifkan peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, media ini juga digunakan dengan maksud agar anak dapat mengoptimalkan panca inderanya dalam proses pembelajaran. Mereka dapat melihat, meraba, mendengar, dan merasakan objek yang sedang dipelajari. Selain itu, media

³ Arief Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2005), h. 17.

mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas, serta mampu memanipulasi objek yang sulit dijangkau peserta didik.

Meskipun demikian dalam penerapannya banyak guru yang tidak memanfaatkan media sebagai sumber belajar karena keterbatasan yang dimiliki pihak sekolah serta ketidakmampuan guru untuk membuat media, dan berbagai macam alasan lainnya menganggap media sukar ditemukan. Ketidakmampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran sehingga membuat media terbatas, padahal banyak materi pelajaran yang membutuhkan media khusus untuk membantu dalam hal penyampaian agar peserta didik dapat memahaminya. Karena itu dibutuhkan pengembangan media dari yang ada sebelumnya menjadi sebuah media yang dapat menunjang pembelajaran yang interaktif.

Mata pelajaran yang dipelajari pada peserta didik tingkat SD salah satunya yaitu matematika. Mata pelajaran yang dianggap rumit bagi sebagian peserta didik karena membutuhkan pemikiran yang kritis dalam memahami setiap konsep pada materinya. Kebanyakan dalam pikiran peserta didik, matematika adalah pelajaran yang sulit dan sangat membosankan, terkadang mereka menyukai karena dalam pelajaran matematika tidak banyak menulis seperti mata pelajaran lainnya. Jika diukur keberhasilan proses belajar matematika dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran meliputi aktivitas peserta didik, keterampilan peserta didik serta kesiapan peserta didik dalam menerima materi

pelajaran. Keberhasilan ini dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar. Terutama pada penguasaan konsep yang merupakan dasar untuk belajar matematika ditingkat selanjutnya. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi dan hasil belajar semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang menjadikan pelajaran matematika dianggap sulit bagi peserta didik, yaitu peserta didik kurang memiliki pemahaman konsep karena mereka hanya diajarkan menghafal berbagai macam rumus. Sebagian peserta didik tidak mengetahui untuk apa mereka belajar konsep matematika khususnya dalam memahami konsep materi geometri, karena yang dipelajari jauh dari kehidupan mereka sehari-hari. Peserta didik hanya mengenal objek-objek geometri dari yang digambar yang diberikan oleh guru di depan papan tulis atau dalam buku matematika dan peserta didik hampir tidak pernah membuat atau memanipulasi objek-objek geometri tersebut. Akibatnya banyak peserta didik yang berpendapat bahwa konsep-konsep geometri sangat sukar dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru bidang studi matematika SD Tahfidz Al-Mubarak Banjarnlami Kota Kediri, Bapak Anggi Zainul Argawinata, S.Pd diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan memahami konsep geometri terkait materi volume kubus, balok, lingkaran, tabung, kerucut.⁴ Sementara itu, ketika ditanya tentang permasalahan yang dialami mengenai kesulitan peserta didik,

⁴ Anggi Zainul Argawinata, *wawancara*, SD Tahfidz Al-Mubarak, 20 Oktober 2023.

beliau mengatakan bahwa peserta didik kesulitan dalam menghafal rumus terkait materi bangun ruang. Beliau juga mengatakan, masih ada beberapa peserta didik di kelas V yang harus melaksanakan remedial karena belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian tentang materi volume tersebut menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik kelas V SD Tahfidz Al Mubarak yang mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari 70 hanya 8 peserta didik, sedangkan 12 peserta didik masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum sepenuhnya mampu mengatasi kesulitan anak dalam memahami konsep yang diajarkan.

Pembelajaran matematika sebaiknya diciptakan agar peserta didik mudah memahami konsep yang ia pelajari sehingga peserta didik lebih berminat untuk mempelajarinya. Disinilah guru harus kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membuat peserta didik rumit dalam penerapannya. Pembelajaran yang menarik membuat peserta didik senang dalam belajar yang akan berdampak pada hasil belajar. Dalam pembelajaran peserta didik harus berperan aktif dan guru hanya sebagai fasilitator. Disinilah guru memerlukan media untuk membantu dalam proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran matematika yang memerlukan penguasaan konsep dalam materinya.

Hasil analisis ulangan harian yang peneliti lakukan menemukan setidaknya 5 hal yang mengakibatkan matematika dipandang sulit. *Pertama,*

pemahaman peserta didik tentang isi dan maksud soal relatif lemah. *Kedua*, sebagian peserta didik tidak bisa mengawali jawaban atau dengan kata lain peserta didik tidak tahu harus mulai dari mana untuk menemukan jawaban. *Ketiga*, peserta didik terkadang lupa dengan aturan-aturan matematis, rumus-rumus dan terkadang terjebak dengan syarat-syarat yang tidak boleh dan harus dipenuhi oleh suatu penyederhanaan kalimat matematika atau suatupersamaan. *Keempat*, seringkali terjadi kesalahan kalkulasi dalam jawaban peserta didik yang tentunya mempengaruhi hasil akhir jawaban. *Kelima*, ada kecenderungan peserta didik mengerjakan soal dengan satu cara saja, tidak kreatif dalam mencari cara baru.

Berdasarkan rendahnya hasil belajar materi bangun ruang pada kelas enam di SD Tahfidz Al-Mubarak Banjarmlati, maka solusi untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan media konkret yang sangat mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media Konkret yang dipakai contohnya seperti : kubus: dadu, balok: lemari, lingkaran: bola, kerucut: es krim, tabung: kaleng, prisma: atap rumah. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik karna mudah di pahami dan media ini juga belum pernah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata materi bangun ruang. Media konkret ini sangat mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmlati Kota Kediri.

Pembelajaran Matematika lebih menekankan pada rumus-rumus oleh karena itu sebagai guru harus lebih kreatif dalam menciptakan pembelajaran

yang menyenangkan supaya peserta didik sangat menyukai pembelajaran matematika. Dari hasil penelitian yang saya lihat di SD Tahfidz Al Mubarak dari sekian banyak guru matematika hanya beberapa guru yang setiap pembelajarannya mampu menciptakan kreatifitas didalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan lebih mengarah ke alat peraga gambar dan buatan yang terbuat dari bahan bekas.

Pemilihan media konkret ini adalah karena dengan benda konkret matematika yang semulanya abstrak dapat dilihat langsung dalam bentuk nyata oleh peserta didik. Tujuan dari penggunaan media konkret yaitu peserta didik dapat mempelajari dan memahami materi bangun ruang menjadi mudah dan cepat. Sebab, tidak hanya guru yang berperan aktif, namun peserta didik juga ikut serta aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan mempraktikkan materi yang disajikan menggunakan alat peraga ini. Penggunaan media konkret yang nyata dan disajikan dalam bentuk nyata yang dapat dilihat, dipegang dan dicoba, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru, selain itu pada penggunaan media ini menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif karena alat peraga ini dapat menarik perhatian peserta didik. menggunakan pembelajaran kooperatif. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas penulis mengambil judul **Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmlati Kota Kediri.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan tanpa menggunakan media konkret pada pembelajaran matematika dalam materi bangun ruang di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmлатi Kota Kediri?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media konkret pada pembelajaran matematika dalam materi bangun ruang di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmлатi Kota Kediri?
3. Bagaimana pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan media konkret dalam materi bangun ruang terhadap hasil belajar peserta didik di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmлатi Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan tanpa menggunakan media konkret pada mata pelajaran Matematika dengan materi bangun ruang di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmлатi Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media konkret pada mata pelajaran Matematika dengan materi bangun ruang di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmлатi Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan media konkret dalam materi bangun ruang terhadap hasil belajar peserta didik di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmлатi Kota Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar dalam pelajaran matematika yang berdampak pada kualitas pendidikan sekolah. Khususnya bagi guru bidang studi agar mengoptimalkan media dalam pembelajaran serta menambah wawasan dalam menentukan strategi, metode, dan media yang sesuai dengan materi pelajaran.

2. Bagi Guru

Melalui penggunaan media ini diharapkan dapat menambah kreativitas guru dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat menjadikan mata pelajaran ini menjadi efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan media konkret dapat mempermudah dalam memahami konsep bangun ruang sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam Masalah pemanfaatan media visual dalam pembelajaran. Selain itu, dapat menginspirasi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan

Menggunakan Media Konkret Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmlati Kota Kediri. Hal tersebut berdasarkan bahwa media konkret dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dan dapat memperkuat pemahaman belajar mereka sehingga terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan. Maka dari itu dari hasil penelitian H_0 = tidak ada pengaruh dan H_a = ada pengaruh antara variable X dan Y.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ini bermaksud untuk mempertegas dan memperjelas judul diatas. Proposal skripsi dengan judul “ Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Konkret Dalam Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Di SD Tahfidz Al Mubarak Banjarmlati Kota Kediri”.

1. Media Konkret

Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan. Media konkret yang dimaksud dalam penelitian ini adalah benda nyata berupa alat peraga yang digunakan oleh pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang pada peserta didik kelas V SD Tahfidz Al Mubarak.

2. Materi Bangun Ruang

Materi bangun ruang yang dimaksudkan adalah materi yang mencakup tentang bagaimana bentuk dan ukuran dari bangun ruang seperti kubus, balok, lingkaran, kerucut dan limas.

3. Hasil belajar Matematika

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari nilai tes peserta didik setelah di terapkan media konkret. Hasil belajar meningkat jika nilai KKM peserta didik di atas 70.

G. Penelitian Terdahulu

Untuk menunjang keberhasilan dan sebagai acuan penelitian ini, peneliti telah menemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Umi Chofshoh, dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi Blitar, 2019. Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh pentingnya penggunaan media benda konkret dalam kegiatan belajar mengajar. Media benda konkret itu sendiri dapat diperoleh dari sekitar kita yang sesuai dengan materi pokok yang akan dipelajari. Media benda konkret tersebut mempunyai peranan cukup penting terutama untuk siswa kelas rendah agar mendapatkan banyak informasi dengan adanya interaksi dengan obyek nyata dan menarik, sehingga pemahaman anak terhadap materi baru lebih mudah terbentuk. Dengan penggunaan media benda konkret tersebut

dipercaya dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab agar hasil belajar yang didapat siswa juga lebih baik lagi. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh media benda konkret terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas rendah MIN Kunir Wonodadi Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survey. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas rendah dari kelas IV MIN Kunir Wonodadi Blitar yang berjumlah 174 siswa dengan pengambilan sampel seluruh siswa kelas II dan III yang berjumlah 112 siswa. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran angket. Selain itu peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.⁵

2. Tania Iswara Wentyne Adrissina dengan skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung, 2018. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena bahwa rendahnya hasil belajar matematika khususnya pada materi pecahan. Hal itu dikarenakan kurangnya alat bantu yang di gunakan guru dalam menjelaskan materi hingga membuat siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas III

⁵ Umi Chofsoh, *Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi* (Blitar, 2019).

MIN 4 Tulungagung yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 40 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas III B sebagai kelas (eksperimen 1) dan kelas III A sebagai (kontrol). Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji homogenitas, uji normalitas, uji t, dan uji MANOVA. Dalam penelitian ini menggunakan metode tes dan dokumentasi. Metode tes digunakan peneliti untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data terkait nilai rapor matematika siswa, data sekolah, data guru, data siswa.⁶

3. Muzahar dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Peduli Terhadap Mahkluk Hidup di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar, 2018”. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media yang kurang menarik dan bervariasi serta media yang digunakan pada saat proses pembelajaran belum sesuai dengan materi ajar sehingga siswa menjadi jenuh dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media realita pada materi tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV MIN 8 Aceh Besar.

Rancangan penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimen dengan desain Non Equivalent Control Grup Design. Populasi dalam penelitian ini

⁶ Tania Iswara Wentyne Adrissina, *Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung* (Tulungagung, 2018).

adalah seluruh siswa kelas IV MIN 8 Aceh Besar yang terdiri dari 3 kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVa dan kelas IVb, pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar angket minat belajar siswa dan lembar soal Pre-Test dan Post-Test. Analisis data angket minat belajar siswa menggunakan rumus persentase dan analisis data hasil belajar siswa menggunakan uji statistik t-test pada taraf signifikan 0,05. Hasil analisis data menunjukkan bahwa minat belajar siswa dengan menggunakan media realia pada materi tema peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV MIN 8 Aceh Besar dengan nilai rata-rata dari jumlah keseluruhan indikator termasuk ke dalam kategori sangat tinggi yaitu 86, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.⁷

4. Dzikria Khusnatul Asror dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung, 2018. Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa peneliti menerapkan sebuah media benda asli dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol pada kelas III. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah penelitian quasi eksperimen design (eksperimen semu) dengan model desain yang digunakan adalah

⁷ Muzahar, *Pengaruh Penggunaan Media Realita Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di Kelas IV MIN 8 (Aceh Besar, 2018)*.

nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung yang berjumlah 40 siswa. Dalam pengambilan sampel digunakan teknik purposive sampling, dengan kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah 1) dokumentasi, 2) observasi, 3) tes, dan 4) angket. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur motivasi belajar siswa dan tes yang berupa pre test dan post test untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Instrumen soal sebelum digunakan untuk memperoleh data yang objektif, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reabilitas. Setelah data penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis, maka uji analisis yang digunakan adalah uji MANOVA.⁸

5. Singgih Heriyanto dengan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Dakota terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking, 2016”. untuk mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa di SD gugus kolopaking. Jumlah sekolah yang yang diteliti ada 5 SD dengan jumlah responden 116 siswa yaitu seluruh siswa kelas IV. Jenis dan metode penelitian yang digunakan adalah asosiatif dengan pendekatan kuantitatif dan tergolong penelitian Ex post facto. Penelitian menggunakan populasi yang berjumlah 116 siswa

⁸ Dzikria Khusnatul Asror, *Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol* (Tulungagung, 2018).

dari total anggota populasi yaitu siswa Kelas IV SD N Gugus Kolopaking. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (X) penggunaan media benda konkret, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Y) hasil belajar IPA siswa kelas IV. Metode pengumpulan data menggunakan angket tertutup dengan skala likert dan dokumen hasil belajar IPA siswa. Uji instrumen penelitian menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, regresi sederhana, uji T, dan koefisien determinasi yang digunakan untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media benda konkret terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV semester I.⁹

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Umi Chofshoh <i>Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas Rendah Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab MIN Kunir Wonodadi Blitar, 2019.</i>	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini juga menggunakan media benda konkret.	Pada penelitian ini menggunakan media flashcard pada mata pelajaran Bahasa Arab.
2	Tania Iswara Wentyne Adrissina <i>Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata</i>	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga	Dalam penelitian ini materi pada mata pelajaran matematika yang

⁹ Singgih Heriyanto, *Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Dakota terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking* (Bandung, 2016).

	<i>Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung, 2018</i>	berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan penggunaan media benda nyata.	diambil adalah materi pecahan.
3	Muzahar <i>Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa pada Tema Peduli Terhadap Mahkluk Hidup di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar, 2018</i>	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Media tersebut diberikan nyata yang ada dilingkungan sekitar pada tema peduli terhadap makhluk hidup.	Pada penelitian ini tema yang diambil Peduli Terhadap Makhluk hidup.
4	Dzikria Khusnatul Asror <i>Pengaruh Media Benda Asli Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung</i>	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Mata pelajaran yang diambil dalam penelitian ini adalah Matematika. Pada uji statistik memiliki nilai rata-rata hasil motivasi lebih besar kelas eksperimen dibanding kelas kontrol. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.	Pada penelitian ini, materi yang digunakan yaitu materi pecahan.
5	Singgih Heriyanto <i>Pengaruh Penggunaan Media Benda Nyata Dakota terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa di SD Negeri Gugus Kolopaking,</i>	Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini juga berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan penggunaan media benda nyata.	Penelitian ini menggunakan media Dakota pada materi menentukan faktor persekutuan terkecil (KPK).

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut :

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

Bab II : Kajian Pustaka, yang membahas tentang : a) Media Konkret, b) Hasil Belajar Matematika, c) Matematika Geometri Ruang.

Bab III : a) Rancangan Penelitian, b) Populasi dan Sampel c) Instrumen Penelitian, d) Teknik Pengumpulan Data, e) Teknik Analisis Data.

Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan yang membahas tentang: a) Hasil Penelitian, b) Pembahasan Penelitian.

Bab V Penutup yang berisi : a) Kesimpulan, b) Saran-saran