

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha menarik sesuatu dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal disekolah dan luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimal kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.²

Pendidikan berasal dari kata “didik” atau “mendidik” yang secara harfiah artinya memelihara dan memberikan latihan. Pendidikan ialah tahapan-tahapan kegiatan mengubah sikap dan perilaku seorang atau sekelompok orang melalui upaya pelatihan dan pengajaran. Dalam bahasa Inggris, pendidikan disebut *education* istilah *education* memiliki dua arti dari sudut orang yang dididik, *education* berarti proses atau perubahan memperoleh pengetahuan.³

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah melalui kegiatan-kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat mempersiapkan siswa agar dapat memahami peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang. Seperti yang dijelaskan dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional 2003 pasal 1 berbunyi

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses mengajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

² Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2014), hal 24.

³ Muhibin Syah, *Psikologi Dengan Pendekatan Baru*, (Badang, PT Remaja Roskadam karya,2011), hal 32.

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”⁴

Setiap orang akan memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui pendidikan. Ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat mengembangkan potensi orang tersebut. Bermula dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Keterampilan membaca, menulis, dan berhitung dapat mendorong seseorang untuk mengembangkan bakat dan juga minat orang tersebut. Oleh sebab itu, seseorang yang memiliki pendidikan diharapkan dapat menjadi faktor pendorong dalam memajukan suatu bangsa. Tetapi dalam proses jalannya pendidikan itu sendiri tidak lepas dari kegiatan belajar. Belajar adalah suatu bagian dari dunia pendidikan. Kegiatan belajar itu dimulai dari masa kelahiran hingga akhir hayat manusia. Karena manusia akan melaksanakan kegiatan belajar baik secara sadar atau tidak sadar.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Manusia dapat dikatakan belajar apabila sudah mengalami perubahan pada tingkah lakunya. Perubahan pada tingkah laku tersebut dapat berupa kemampuan akademik sekolah maupun perubahan sikap dalam kesehariannya. Perubahan ini sendiri terjadi secara bertahap sesuai dengan kegiatan belajar yang dilakukan.⁵

Minat Belajar Siswa merupakan kecenderungan dalam jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.⁶ Menurut Slameto

⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan* (Jakarta:Kencana,2008), hal 2

⁵ Hasbiyansyah, *Psikologi Umum*, (Bandung; Pustaka Setia,2003), hal 192

⁶ Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Cipta Prakasa Sejati, 2007), hal 76

minat adalah suatu rasa lebih menyukai sesuatu dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas berdasarkan kesadaran diri sendiri.⁷ Adapun indikator minat menurut slameto antara lain meliputi perasaan senang, perhatian dalam belajar, bahan pelajaran dan sikap guru yang baik, manfaat dan fungsi mata pelajaran.

Hasil belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa dimana kegiatan belajar berlangsung akan menghasilkan perubahan tingkah laku.⁸ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif menetap yang terdapat dalam diri seseorang sebagai hasil atau akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Hasil belajar di bedakan menjadi tiga aspek diantaranya adalah aspek kognitif, aspek psikomotorik, dan aspek afektif.

Kognitif berasal dari kata cognition yaitu sinonim kata knowing yang memiliki arti mengetahui. Dalam arti secara umum, kognitif merupakan penataan, prolehan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangannya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu bagian atau ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, pertimbangan, pemecahan masalah, pengolahan informasi, keyakinan, dan kesengajaan.⁹ Sehingga hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pemahamannya mengenai ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung akan memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa apabila guru mampu mengolah

⁷ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*.(Jakarta: Rineka Cipta,2003),hal 180

⁸ Achmad Rifa'i Dan Tri Ani Catharina, *Psikologi Pendidikan*,(Semarang: Unnes Press,2011), hal 85.

⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal 65.

dengan baik pembelajaran yang ada dikelas. Agar pembelajaran yang di lakukan tidaklah monoton dan menjadikan kebosanan pada siswa maka guru dapat menggunakan media pembelajaran di dalamnya.

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sarana atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Damim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang digunakan dalam kelas merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu pendidikan.¹⁰

Dalam proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dikutip dari buku Rusdi Susilana & Cepi Riyana dalam batasan yang lebih luas, Yusufhadi Miarso memberikan batasan media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada bdiri siswa.¹¹ Secara umum media pembelajaran dapat di kelompok kan menjadi empat bagian yaitu media visual media yang haya dapat dilihat, media audio dimana media ini hanya melibatkan indera pendengaran siswa, dan media audio visual jenis media yang digunakan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran peserta didik.

Pengetahuan dan keterampilan matematika merupakan salah satu hal yang harus dimiliki siswa agar mampu bersikap, berfikir, dan berbuat

¹⁰ Danim Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta, 1995, hal 1

¹¹ Rusdi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian*,(Wacana Prima, Bandung 2007), hal 4

demi mencapai keberhasilan hidup sehari-hari di masyarakat.¹² Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan obyek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera.¹³ Pada umumnya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kebanyakan kurang diminati siswa, karena kebanyakan dari segi materi matematika bersifat abstrak. Tujuan pembelajaran matematika disekolah adalah untuk mengembangkan sikap, pola pikir logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien, serta bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan uraian masalah diatas penggunaan media konkret didalam kelas pada mata pelajaran matematika merupakan suatu kebutuhan. Mengingat proses pembelajaran yang dialami siswa bertumpu pada berbagai kegiatan yang menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup dimasa sekarang dan terlebih lagi masa yang akan datang.

B. Identifikasi dan Pembatas Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Rendahnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika sehingga diperlukan suatu rangsangan yang mampu meningkatkan minat peserta didik.
- b. Kurangnya perolehan hasil belajar peserta didik yang disebabkan rendahnya minat dalam mengikuti proses pembelajaran.

¹² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 116

¹³ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta : IKAPI, 2001),

- c. Kurangnya ketersediaan media yang membangkitkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - d. Rendahnya kesadaran mengenai urgensi media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran.
2. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang dibatasi yaitu sebagai berikut :

- a. Peneliti hanya meneliti pada kelas V di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Sumbergempol Tulungagung.
- b. Peneliti hanya meneliti pengaruh penggunaan media konkret pada proses pembelajaran matematika.
- c. Peneliti hanya meneliti pengaruh penggunaan media konkret pada minat belajar matematika siswa kelas V SDI Bayanul Azhar.
- d. Peneliti hanya meneliti pengaruh penggunaan media konkret pada hasil belajar kognitif matematika siswa kelas V SDI Bayanul Azhar.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan media konkret terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon?
2. Adakah pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon ?
3. Adakah perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada minat belajar peserta didik setelah penerapan media konkret?
4. Adakah perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan media konkret?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan media konkret terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon
2. Untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon
3. Untuk membuktikan adanya perbedaan efektifitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada minat belajar peserta didik setelah penerapan media konkret.
4. Untuk membuktikan adanya perbedaan efektifitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan media konkret.

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan berguna bagi berbagai pihak. Adapun kegunaan dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan stimulus kepada peserta didik agar memiliki minat belajar yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran juga memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini ditulis dengan harapan mampu memberikan sumbangsih bagi pendidikan. untuk memberikan informasi serta memberikan penambahan ilmu pengetahuan dalam kemajuan pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi literatur dan dapat memberikan solusi pada permasalahan yang ada khususnya dalam bidang pendidikan. Terutama yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik

dan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Penelitian ini ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan dan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi kepala sekolah dalam melakukan penyusunan program pembelajaran terutama mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi Guru SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik sehingga diharapkan juga mampu untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- c. Bagi Peserta Didik di SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi atau stimulus kepada peserta didik agar memiliki minat belajar yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran juga memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh data.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusi pecahan melalui penelitian, yang dirumuskan atas dasar pengetahuan, pengalaman dan logika. Yang kemudian akan di uji

kebenarannya melalui penelitian yang hendak dilakukan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. H_a : Ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap minat belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon

2. H_a : Ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon

H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon

3. H_a : Ada perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada minat belajar peserta didik setelah penerapan media konkret.

H_o : Tidak ada perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada minat belajar peserta didik setelah penerapan media konkret.

4. H_a : Ada perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan media konkret.

H_o : Tidak ada perbedaan efektivitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan media konkret.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

- a. Media Pembelajaran Kata media berasal dari bahasa Latin "medius" yang secara harfiah berarti perantara, pengantar, atau tengah.

Dalam bahasa Arab, media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁴ Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang bisa dimanfaatkan sebagai perantara dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

- b. Media Konkret menurut Ibrahim dan Syahodih termasuk media atau sumber belajar yang spesifik dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk mempermudah radar belajar yang formal dan direncanakan.¹⁵ Menurut Sumantri dan Permana menyatakan bahwa media benda konkret merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa.¹⁶
- c. Minat Belajar merupakan kecenderungan dalam jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.¹⁷ Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih menyukai sesuatu dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas berdasarkan kesadaran diri sendiri.¹⁸
- d. Menurut Dimiyati dan Mudjiono yaitu hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi pendidik. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan pengiring.¹⁹ Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif menetap yang terdapat dalam diri seseorang

¹⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hal 2

¹⁵ R. Ibrahim, Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 3

¹⁶ *Ibid.*, hal 117

¹⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Cipta Prakasa Sejati, 2007), hal 76

¹⁸ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.*(,Jakarta: Rineka Cipta ,2003), hal 180

¹⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta. Rineka Cipta, 2015), hal 20

sebagai hasil atau akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya. Kognitif berasal dari kata cognition yaitu sinonim kata knowing yang memiliki arti mengetahui. Dalam arti secara umum, kognitif merupakan penataan, prolehan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangannya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu bagian atau ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berkaitan dengan pemahaman, pertimbangan, pemecahan masalah, pengolahan informasi, keyakinan, dan kesengajaan.²⁰ Sehingga hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pemahamannya mengenai ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan istilah konseptual diatas, maka secara operasional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan media konkret terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik kelas V mata pelajaran matematika di SDI Bayanul Azhar. Menurut Slameto minat yaitu suatu rasa lebih menyukai sesuatu dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas berdasarkan kesadaran diri sendiri. Menurut Dimiyati dan Mudjiono yaitu hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi pendidik. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan pengiring. Maka dalam penelitian menggunakan media konkret untuk membuktikan adanya perubahan minat belajar dan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran matematika kelas V SDI Bayanul Azhar. Dalam melihat minat peserta

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal 65.

didik penelitian ini menggunakan indikator-indikator yang di sampaikan oleh Slameto.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami skripsi ini akan dikemukakan enam bab dan terdiri dari subbab dengan uraian, sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan. Halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian Inti

Adapun pada bagian inti meliputi:

BAB I: Pendahuluan

Dalam bab ini dikemukakan masalah-masalah yang merupakan pengantar kearah pembahasan selanjutnya yang meliputi: a) latar belakang b) identifikasi masalah dan batasan masalah c) rumusan masalah d) tujuan penelitian e) kegunaan penelitian f) hipotesis penelitian g) penegasan istilah h) sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan Teori

Landasan teori mencakup a) media b) minat c) hasil belajar

BAB III: Metode Penelitian

Pada bab ini mencakup a) rancangan penelitian yang meliputi: pendekatan penelitian dan jenis penelitian b) variable penelitian c) populasi dan sampel penelitian d) teknik pengumpulan data dan instrument penelitian e) sumber data f) analisis data.

BAB IV: Hasil Penelitian

Hasil penelitian mencakup a) deskripsi data b) analisis uji hipotesis c) rekapitulasi hasil penelitian

BAB V: Pembahasan

Bab ini meliputi, a) Pengaruh penggunaan media konkret terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon. b) Pengaruh penggunaan media konkret terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V SDI Bayanul Azhar Bendiljati Kulon. c) perbedaan efektivitas antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada minat belajar peserta didik setelah penerapan media konkret. d) perbedaan efektivitas antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada hasil belajar peserta didik setelah penerapan media konkret

BAB VI: Penutup

Meliputi, a) Kesimpulan dan b) Saran

3. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lain-lain yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.