

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah (MI), sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis para peserta didik. Dalam kurikulum merdeka, semua tingkatan sekolah dasar dan menengah mewajibkan peserta didik untuk mengambil mata pelajaran matematika. Mata pelajaran ini dianggap mendasar karena perannya dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, dan kreatif.<sup>1</sup> Perkalian juga menjadi salah satu materi pertama yang diajarkan di mata pelajaran matematika. Pemahaman dan penguasaan perkalian oleh peserta didik tidak hanya memengaruhi prestasi akademik mereka, tetapi juga kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Banyak siswa MI masih kesulitan dalam memahami konsep perkalian, khususnya karena siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan media yang digunakan kurang menarik.<sup>2</sup>

Salah satu elemen kunci yang dapat memengaruhi keberhasilan proses pengajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menghidukan

---

<sup>1</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi . Jakarta: Kemendikbudristek.

<sup>2</sup> Suherman, E. (2003). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICAUPI, hlm. 45.

pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.<sup>3</sup> Media pembelajaran bisa berupa teknologi digital seperti komputer, tablet, atau media tradisional

Seperti gambar, atau alat peraga. Hasil belajar peserta didik di berbagai tingkatan pendidikan sangat dipengaruhi oleh penggunaan media ini. Salah satu pengaruh utama dari penggunaan media terhadap hasil belajar oleh peserta didik adalah meningkatkan pemahaman konsep. Dengan perantara visual yang disediakan oleh media, Para peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan lebih mendalam. Dengan melihat representasi grafis atau interaktif dari konsep- konsep yang abstrak, peserta didik dapat mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman konkret mereka, memudahkan mereka untuk mengidentifikasi dan merumuskan solusi atas masalah yang dihadapi.<sup>4</sup>

Motivasi peserta didik untuk belajar juga dapat ditingkatkan melalui konsumsi media. Peserta didik merasa belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan media yang menarik dan interaktif, yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk tetap mengikuti proses pembelajaran. Ketika peserta didik terlibat dan antusias dalam belajar, mereka cenderung lebih bersemangat dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan masalah yang diberikan.<sup>5</sup> Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik adalah media Kotik (Koper Stik). Media Kotik

---

<sup>3</sup> Daryanto. (2013). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media, hlm. 12.

<sup>4</sup> Nurfadhillah, Septy. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).

<sup>5</sup> Sumartini, Tina Sri. "Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik melalui pembelajaran berbasis masalah." Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika 5.2 (2016): 148-158.

adalah alat peraga yang terbuat dari kardus dan stik es krim yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep matematika, khususnya perkalian, melalui pendekatan visual dan kinestetik.<sup>6</sup>

Media Kotik mempunyai kelebihan dalam menyajikan konsep matematika secara konkret, sehingga peserta didik dapat melihat dan memanipulasi objek secara langsung. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, penggunaan media pembelajaran seperti Koper Stik sejalan dengan prinsip ini karena media tersebut menyediakan ruang bagi anak-anak untuk terlibat dalam pembelajaran aktif dan partisipatif.<sup>7</sup> Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep perkalian, pada waktu yang sama meningkatkan hasil belajar mereka

Kemampuan memecahkan masalah adalah bakat penting yang perlu dimiliki peserta didik karena bermanfaat baik dalam situasi akademis maupun dunia nyata. Kemampuan pemecahan masalah juga merupakan salah satu skill yang harus dimiliki oleh setiap orang. Keahlian pemecahan masalah merupakan kemampuan berpikir dan sikap matematis yang harus dimiliki peserta didik. Proses pembelajaran dimulai dengan sebuah masalah,

---

<sup>6</sup> Ruseffendi, E. T. (2006). Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito, hlm. 78.

<sup>7</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1), hlm. 2.

sehingga peserta didik berpikir, menghasilkan ide, dan membangun pengetahuan baru untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan kemampuan pemecahan masalah yang baik, dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik menjadi lebih memuaskan. Dalam teori Media Pembelajaran, Edgar Dale dalam *Cone of Experience* menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung (seperti penggunaan media fisik) lebih efektif daripada pembelajaran verbal semata. Media Koper Stik memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga membantu peserta didik memahami konsep perkalian secara lebih mendalam.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil Observasi lapangan, peneliti masih banyak mendapati peserta didik kelas 2 MI Al-Hidayah 2 Betak yang kesulitan dalam memecahkan masalah pada materi perkalian. Dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik khususnya pada peserta didik madrasah ibtidaiyah sehingga bisa didapatkan hasil belajar yang baik. Namun, para guru di sekolah tersebut masih jarang menggunakan alat bantu pembelajaran untuk membantu para peserta didik sepanjang perjalanan pendidikan mereka khususnya pada materi perkalian..

Beberapa kajian sebelumnya telah mengindikasikan bahwa pemanfaatan sarana pembelajaran yang kreatif dan komunikatif dapat memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika.<sup>9</sup> Namun, dampak penggunaan media Kotik terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam perkalian di MI, belum diteliti secara

---

<sup>8</sup> Dale, E. (1946). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.

<sup>9</sup> Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm. 89.

menyeluruh..<sup>10</sup> Oleh karena itu, tujuan dari karya ini adalah untuk menutup kesenjangan tersebut, dengan mencari tahu sampai mana media Kotik bisa memengaruhi hasil belajar peserta didik dalam materi perkalian.

Studi ini merancang sebuah sarana pembelajaran yang digunakan untuk memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk mengatasi tantangan materi pelajaran matematika khususnya perkalian di madrasah ibtidaiyah. Diharapkan penelitian ini akan membantu pengembangan strategi pengajaran matematika di MI, khususnya terkait inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian. Selain itu, temuan studi ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan bagi para pendidik dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik mereka.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

Latar belakang tersebut memungkinkan identifikasi isu-isu berikut:

- a. Banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam memecahkan masalah pada materi perkalian.
- b. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajara khususnya materi perkalian.

### 2. Batasan Masalah

---

<sup>10</sup> Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 102.

Banyak isu yang perlu diteliti dalam studi ini, tetapi keterbatasan waktu, tenaga, dan dana penulis menjadi kendala, maka tidak semua faktor tersebut ditindak lanjuti. Pembatasan masalah dilakukan supaya pelaksanaan penelitian dapat lebih optimal dan efisien. Oleh karena itu, penulis membatasi permasalahan tersebut sebagai berikut:

- a. Penulis meneliti pada kelas II di MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir.
- b. Penulis meneliti pada pembelajaran matematika.
- c. Penulis meneliti pengaruh media KOTIK (koper stik) terhadap hasil belajar pada materi perkalian.
- d. Media pembelajaran berupa KOTIK (koper stik).

### **C. Rumusan Masalah**

Latar belakang yang telah dijelaskan memungkinkan perumusan masalah penelitian sebagai berikut: yaitu Bagaimana pengaruh media kotik terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika materi perkalian di MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Pernyataan tujuan penelitian berikut ini didasarkan pada definisi masalah sebelumnya: Mengetahui pengaruh penggunaan media kotik terhadap hasil belajar pada materi perkalian di MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir Tulungagung.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan menghadirkan kemanfaatan, baik secara teoritis maupun praktis dalam penggunaan media koper stik (kotik). Terutama dalam kaitan

peningkatan hasil belajar pembelajaran perkalian peserta didik di MI/SD. Keunggulan teoritis dan praktis dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Media kotik (koper stik) secara teoritis mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mengetahui konsep perkalian dan pemecahan masalah pada materi perkalian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait pengadaan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif, khususnya media kotik (koper stik), sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran matematika di madrasah. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mendorong guru agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis dan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran perkalian. Guru dapat memanfaatkan media kotik sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta didik

Melalui penggunaan media kotak, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi perkalian, lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar matematika.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini akan memperkaya pengetahuan terhadap penulis terkait media koper stik.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran, khususnya media kotak, pada materi atau jenjang yang berbeda. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan penelitian lebih lanjut dengan variabel atau metode yang berbeda.

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini adalah:

1.  $H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan media KOTIK (koper stik) terhadap hasil belajar pada materi perkalian di MI Al-Hidayah 2 betak kalidawir.
2.  $H_0$  : Tidak adanya pengaruh signifikan media KOTIK (koper stik) pada hasil belajar pada materi perkalian di MI Al-Hidayah 2 betak kalidawir.

## **G. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah ini dilakukan supaya pembaca tidak salah dalam pemberian pengertian terhadap judul penelitian ini.

## 1. Definisi Konseptual

### a. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari sumber belajar (guru, buku, atau lingkungan) kepada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>11</sup> Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai komponen integral dalam sistem pembelajaran yang dapat memengaruhi kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.<sup>12</sup>

### b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran, yang mencakup perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai akibat dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar.<sup>13</sup> Hasil belajar merupakan indikator pencapaian tujuan pembelajaran dan biasanya diukur melalui proses penilaian untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 3–4.

<sup>12</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), hlm.

2.

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm.

22.

<sup>14</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 30.

## 2. Definisi Operasional

Penelitian ini secara operasional akan mengkaji tentang pengaruh Media KOTIK (koper stik) digunakan di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir untuk mengetahui hasil belajar dalam materi perkalian. Peneliti akan menguji apakah media KOTIK ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik pada materi perkalian dengan memberikan pretest dan posttest baik sebelum maupun setelah menerima perlakuan media. Hasil dari penggunaan media ini akan dievaluasi berdasarkan analisis perbandingan skor kompetensi pemecahan masalah peserta didik dari instrumen yang sudah diberikan.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Skripsi ini disusun menjadi enam bab utama, yang masing-masing memiliki lampiran dengan informasi pendukung dan daftar referensi. Setiap bab memenuhi kriteria penulisan proyek akhir Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Sistematika penulisan tersebut dirancang untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur dan substansi penelitian. Adapun penjelasan lebih rinci mengenai susunan dan isi masing-masing bab dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Aspek ini berisi mengenai identitas penelitian yang meliputi halaman sampul dan judul, pengajuan, persetujuan dari pembimbing, pengesahan penelitian, motivasi, persembahan penelitian kepada pihak- pihak yang terlibat, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

### 2. Bagian Inti

Bagian pertama skripsi ini disebut Bab I Pendahuluan. Bab ini mencakup deskripsi latar belakang penelitian, identifikasi dan batasan masalah yang disusun berdasarkan penjelasan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, konfirmasi istilah konseptual dan operasional, serta pembahasan metodologis..

Bab II Landasan Teori. Menjelaskan tentang kajian teori yang mendukung penelitian, dalam bab ini juga menyajikan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini dan kerangka konseptualnya

Bab III Metode Penelitian. Menguraikan tentang model penelitian Kuantitatif yang digunakan, Langkah- Langkah kuantitatif, merumuskan masalah rancangan penelitian, merumuskan hipotesis, menentukan variabel, Menyusun rancangan penelitian, mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data, penyajian hasil.

Bab IV Hasil dan Pembahasan memuat penyajian data yang didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Deskripsi data, analisis data, dan ringkasan temuan penelitian adalah beberapa sub-bab yang membentuk bab ini.

Bab V Pembahasan Temuan studi yang diteliti disajikan dalam Bab V Diskusi beserta hubungannya dengan kerangka teoritis yang memandu penelitian ini.

Bab VI Penutup merupakan bagian akhir skripsi yang memuat simpulan hasil penelitian serta saran yang diberikan berdasarkan temuan penelitian..

### 3. Bagian Akhir

Bagian ini adalah bagian pendukung dan pelengkap dalam penelitian yang terdiri dari daftar riwayat hidup penulis, lampiran, dan referensi.