

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui proses pembelajaran dan bimbingan. Tertuang dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh setiap individu melalui proses pembelajaran.¹

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

¹UU Sistem Pendidikan Nasional, *UU RI No. 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 48

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat.³ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Pendidikan menurut Langeveld dalam Hasbullah, ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari – hari, yang sebagainya) dan ditunjukkan kepada orang yang belum dewasa.⁵

Pendidikan dalam dunia formal seperti sekolah merupakan pendidikan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak, seperti pendidikan dalam Purwanto ialah pimpinan yang diberikan oleh orang dewasa

² Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2003), hal 8.

³ Nana Sudjana, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*, (Bandung Sinar Algensindo, 1994) hal.2

⁴ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), hal. 13

⁵ Hasbunallah, *Dasar – dasar Ilmu Pengetahuan*, (Jakarta : Raja Grafindo persada, 2008), hal 2

kepada anak – anak dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat.⁶ Pendidikan tidak akan pernah lepas dari proses belajar mengajar, guru dan siswa. Perlu diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran.⁷ Menurut Sunaryo dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan ketrampilan.⁸

Dengan demikian, seorang guru dalam hal mengajar, harus memiliki keahlian sebagai guru. Salah satunya adalah mampu memberikan motivasi atau minat, meningkatkan keinginan anak didik dalam belajar di sekolah. Karena itu guru harus memiliki benar tentang tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, memahami bahan pelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan sumber, cara memilih, menentukan, dan menggunakan media, cara membuat tes, cara membuat huruf atau tulisan, dan cara membaca yang baik dan benar serta berpengetahuan dan memiliki pengetahuan tentang alat-alat evaluasi pengajaran.

Peradaban manusia berubah dengan pesat karena, ditunjang oleh adanya peran serta dalam pembelajaran matematika yang selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Pengetahuan dan keterampilan

⁶ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya: 2009), hal. 10

⁷ Binti Ma'unah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras: 2009), hal. 7

⁸ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Revika Raditama, 2010) hal. 2

matematika merupakan salah satu hal yang harus dimiliki siswa agar mampu berpikir, bersikap, dan berbuat demi mencapai keberhasilan hidup sehari-hari di masyarakat.⁹

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.¹⁰ Pada umumnya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kebanyakan kurang diminati siswa, karena kebanyakan dari segi materi matematika bersifat abstrak. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk mengembangkan sikap, pola pikir logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien, serta bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Adapun fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar guru.

⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). Hal. 116

¹⁰ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: IKAPI, 2001), hal. 70

Salah satu taktik untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa-siswi mengerti dengan materi yang disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar Matematika adalah media benda nyata. Media benda nyata merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media benda nyata akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan.¹¹

Seperti yang dikatakan oleh salah satu siswa Kelas III di MIN 4 Tulungagung. Ia mengatakan materi pelajaran matematika cenderung sangat sulit terutama ketika sudah memasuki bab per peran (pecahan).¹² Hal ini juga dibenarkan oleh pak susanto selaku guru kelas VA ia mengatakan : nilai anak anak untuk mata pelajaran matematika memang cenderung rendah jika dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lainnya. Terutama pada bab pecahan karena dari awalnya saja anak – anak itu belum paham dengan pecahan jika dari awal anak belum paham maka naik ke kelas berikutnya pun mereka tambah bingung dan kebetulan untuk kelas V ini materi pecahan sudah rumit seperti pecahan campuran, dalam melakukan operasi bilangan harus di jadikan pecahan biasa terlebih dahulu itu anak ada yang masih

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava media, 2013), hal.29

¹²Wawancara dengan siswa siswa Kelas III di MIN 4 Tulungagung, pada tanggal 17 November 2017

bingung bagaimana cara penyelesaiannya. Jadi saya harus menerangkan lagi dari awal.¹³

Berdasarkan hasil observasi, masalah pembelajaran pada MIN 4 Tulungagung masih kurang adanya pola pembelajaran yang sangat teoritis dan kurang inovatif. Metode pembelajaran yang sering digunakan para guru dalam pembelajaran tematik khususnya pada sub bab matematika adalah metode ceramah. Selain itu guru juga kurang memberikan motivasi pada siswa. Hal ini mengakibatkan hasil pembelajaran rendah karena tidak semua aktif dalam mengikuti pembelajaran yang hanya terjadi komunikasi satu arah. Siswa kebanyakan pasif dan guru yang cenderung aktif.¹⁴

Untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang kurang paham dengan bab pecahan saya memberikan soal tentang bab pecahan sesuai dengan materi yang sudah diajarkan sebelumnya pada kelas III, IV, dan V. Pemberian soal pada kelas tersebut berjumlah 10 soal pada masing – masing kelas. Dari pemberian soal tersebut pada kelas III masih ada kesenjangan antara yang pandai dengan yang kurang pandai terbukti nilai tertinggi 100 sedangkan terendah 0 dengan rata – rata nilai kelasnya 30,36. Pada kelas IV nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 0 dengan rata – rata kelasnya 50,85. Dan hasil dari data kelas V sudah terbilang cukup bagus nilai tertinggi yang

¹³ Wawancara Pribadi dengan guru Kelas VA di MIN 4 Tulungagung, pada tanggal 18 November 2017.

¹⁴ Hasil observasi tanggal 20 september 2017 di MIN 4 Tulungagung.

diperoleh siswa 100 sedangkan terendah 30 dengan rata – rata nilai kelasnya 70,52.¹⁵

Penelitian di MIN 4 Tulungagung ini dilatar belakangi oleh pelajaran Matematika merupakan pelajaran pokok dan dianggap sulit sehingga diperlukan pemahaman yang cukup untuk melakukan pengajaran yang telah diberikan apalagi untuk anak kelas III MIN 4 Tulungagung. Jadi untuk mengaktifkan siswa-siswi dalam proses pembelajaran Matematika dibutuhkan alat bantu atau media untuk mengaktifkan dan membuat siswa menjadi lebih paham atas materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal lain yang melatar belakangi penelitian di MIN 4 Tulungagung ini adalah rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika.

Memperhatikan kondisi diatas perlu adanya perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah perubahan penyampaian pada peserta didik dengan menggunakan media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dapat termotivasi dan menyukai proses pembelajaran matematika.

Dengan menggunakan media benda nyata diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan siswa secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat oleh seluruh siswa. Dan dalam proses kegiatan tersebut tidak

¹⁵ Pengambilan data awal yang dilaksanakan di MIN 4 Tulungagung pada tanggal 11-12 desember 2017.

hanya guru yang memberikan penjelasan melalui benda nyata tersebut tetapi siswapun ikut serta dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan bermakna hingga mereka dapat mengingat ingat dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai “Penggunaan Media Benda Nyata terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MIN 4 Tulungagung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas nampak beberapa masalah yang kompleks dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Proses pembelajaran matematika disekolah masih cenderung menggunakan metode ceramah, Dalam pembelajaran guru yang lebih aktif dan siswa kebanyakan pasif.
2. Kurangnya motivasi yang di berikan pada siswa
3. Hasil belajar matematika sangat rendah.

Sedangkan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Media benda nyata sebagai upaya untuk melatih siswa agar mudah menangkap ketika dijelaskan tentang mata pelajaran matematika.
- b. Motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran.

- c. Hasil belajar berupa nilai tes dari mata pelajaran matematika siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung.
- d. Subjek penelitian yakni siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media benda nyata terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung ?
2. Apakah ada pengaruh menggunakan media benda nyata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media benda nyata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok masalah yang telah dirumuskan penelitian ini maka tujuan dari penelitian adalah.

1. Untuk menjelaskan pengaruh menggunakan media benda nyata terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung.
2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media benda nyata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung

3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media benda nyata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Suatu kegiatan diharapkan mempunyai hasil dan manfaat. Begitu juga yang diharapkan dalam penelitian ini mempunyai kegunaan diantaranya:

1. Kegunaan Teoritis.

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya khasanah ilmiah terutama tentang pengaruh media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

2. Kegunaan Praktis.

- a. Bagi Guru MIN 4 Tulungagung.

Hasil penelitian dapat memberikan informasi mengenai efektifitas mengenai penggunaan media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- b. Bagi Peserta Didik

Sebagai masukan bagi siswa mengenai pentingnya pembelajaran matematika dengan menggunakan media guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika yang optimal

- c. Bagi Peneliti Yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembang perancang penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik diatas.

F. Penegasan Istilah Secara Operasional

1. Penegasan Konseptual

a. Media benda nyata

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar permana menyatakan bahwa media benda nyata merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan belajar siswa. Media benda nyata juga termasuk media atau sumber yang dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk mempermudah proses pembelajaran.¹⁶

b. Motivasi

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.¹⁷

c. Hasil belajar

Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.¹⁸

¹⁶R.Ibrahim, Nana Syaodih, *perencanaan pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cia, 2012,) hal 75

¹⁷ Sardiman AM , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Rajawali: Jakarta, 1988), hal.75

¹⁸ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal.62

2. Penegasan Operasional

Untuk menghindari kekeliruan penulisan terhadap variabel penelitian maka penulis menganggap perlu diberikan penegasan istilah sebagai berikut. Variabel pengaruh dalam penelitian ini adalah penggunaan media benda nyata pada guru merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik semangat belajar siswa. Dengan menggunakan media benda nyata akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan pada mata pelajaran Matematika.

Variabel terpengaruh adalah motivasi dan hasil belajar, yaitu penguasaan materi pengajaran, pemahaman atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan dan dipertegas bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Adapun Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang hasil atau nilainya diambil dari tes berupa soal, yang diberikan sebelum diterapkan media benda nyata (*pre-test*) dan diberikan setelah diterapkan media benda nyata (*post-test*) dimana tes yang diberikan peneliti berupa soal yang sama antara soal *pre-test* dan *post-test*.

G. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari : Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori: Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka berfikir dan Hipotesis Penelitian.

BAB III Metode Penelitian: Rancangan Penelitian, Variabel Penelitian, Populasi, Sampling dan Sampel, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian, yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian.

BAB V Pembahasan Hasil Penelitian, yaitu bab yang menguraikan tentang pembahasan dari data yang telah di peroleh.

BAB VI Penutup terdiri dari : Kesimpulan dan Saran. Bagian akhir terdiri dari Daftar Rujukan dan Lampiran - lampiran