

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar matematika di Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki posisi yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Belajar matematika adalah syarat untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya, karena dengan belajar matematika memungkinkan kita untuk belajar mendiskusikan secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika selalu digunakan dalam semua kehidupan, jadi ada beberapa alasan mengapa matematika harus diajarkan kepada peserta didik. Keterampilan matematika yang tepat diperlukan di semua bidang penelitian. Matematika itu sendiri adalah cara komunikasi yang kuat, pendek, dan jelas, serta dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara dan untuk menyelesaikannya.

Karena matematika sangat penting bagi anak-anak, maka kesulitan belajar anak harus diperhatikan sejak dini. Kesulitan belajar matematika biasanya mulai terlihat sejak anak duduk di bangku Madrasah.² Setelah menempuh pendidikan, diharapkan individu tersebut mampu mengatasi dan menyelesaikan berbagai tantangan yang dihadapi, baik masyarakat, madrasah, maupun lingkungan kerja. Peran guru atau pendidik sangat

² Maifit Hendriani, "Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter* 3, no. 2 (2021): 37, <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/60>

penting dalam pencapaian pendidikan nasional karena mereka secara langsung terlibat dalam proses pedagogik.³

Pembelajaran yang berhasil melibatkan interaksi yang aktif antara peserta didik dan guru, serta pemanfaatan metode dan sumber dayanya secara hati-hati dan menyeluruh, untuk mencapai tujuan pendidikan dengan baik dan efektif. Fungsi media pendidikan sangat krusial dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Perkembangan pesat dalam teknologi pengajaran memerlukan tingkat efisiensi dan produktivitas yang tinggi, yang mendorong penerapan metode yang mengurangi atau menghapus ketergantungan pada pengajaran secara lisan tradisional dengan memanfaatkan pendidikan.⁴ Dalam konteks pendidikan modern, peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber ilmu, melainkan fasilitator, motivator, dan pembimbing yang menciptakan lingkungan belajar positif dan inklusif. Untuk mencapai pembelajaran yang memberdayakan peserta didik, guru perlu membangun tiga pilar utama dalam proses pembelajaran: keterbukaan, keaktifan, dan kolaborasi. Lingkungan seperti ini tidak hanya membuat peserta didik merasa dihargai, tetapi juga mendorong tumbuhnya pemikiran kritis, kreativitas, kemandirian, dan rasa percaya diri.

Perkembangan dalam bidang pendidikan terus berlangsung seiring dengan perubahan media. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun

³ Rika Wijaya, Niken Vioreza, Jan Binsar Marpaung. "Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, (2021): 579 – 587, <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/index>

⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*. (Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI, 2016), 1.

2003, pendidikan merupakan suatu usaha yang dirancang dengan baik dan memiliki sasaran untuk membangun suasana serta memberikan peluang belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka secara optimal. Ini mendukung pengembangan jiwa, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, integritas moral, dan keterampilan yang diperlukan untuk individu, komunitas, bangsa, dan negara.⁵

Media berasal dari istilah “medium”, yang mengacu pada metode komunikasi. Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar harus disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik para peserta didik yang berada dalam tahap-tahap operasi konkret. Dengan demikian, pembelajaran harus dimulai dari konteks, seperti benda-benda nyata yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Media secara spesifik memberikan peluang bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mereka, berfungsi sebagai sarana mudah yang memperkaya pembelajaran melalui pengalaman nyata dengan berbagai objek. Penjelasan ini menjelaskan bahwa media konkret mencakup segala benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari satu orang ke orang lain, sehingga memungkinkan peserta didik untuk menyerap ide, emosi, fokus, dan ketertarikan mereka.⁶

Dari penjelasan yang disampaikan, dapat dipahami bahwa media pembelajaran terdiri dari segala alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik, bertujuan

⁵ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1

⁶ Hamzah Pagarra, dkk., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 11.

untuk melibatkan aspek intelektual dan emosional peserta didik, sehingga proses pendidikan dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pemilihan media yang tepat akan sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, karena media bukan hanya alat bantu, tetapi juga bagian dari strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Namun, pada kenyataannya masih banyak sekali guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media konkret yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Dwi Yuliana dan Yudi Budianti di SD Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi yang menunjukkan bahwa pada mata pelajaran matematika kelas 2 masih sering terjadi hambatan dan kendala. Salah satunya adalah rendahnya hasil belajar. Melihat dari kondisi tersebut, disebabkan karena peserta didik kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media konkret yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.⁷ Ceramah yang monoton dan tanpa media visual atau aktifitas pendukung membuat siswa cepat bosan, kehilangan konsentrasi, apalagi jika tidak diselingi humor, tanya jawab, atau media interaktif.

Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif Pejagoan, Kebumen merupakan salah satu madrasah yang dalam pembelajarannya sudah menggunakan media

⁷ Nurul Dwi Yuliana dan Yudi Budianti. "Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri Babelan Kota 06 Kecamatan Babelan Kabupaten Bekasi," 3 no. 1 (2015): 34-35.

konkret, salah satunya di kelas 2 dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan observasi awal atau riset awal di kelas 2 MI Ma'arif Pejagoan, peneliti menyimpulkan bahwa cara mengajar matematika yang diterapkan oleh guru sudah termasuk penggunaan alat fisik. Dari hal tersebut, maka peneliti ingin tahu bagaimana penggunaan media konkret tersebut, dan seperti apa respon dari siswa kelas 2 MI Ma'arif Pejagoan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan menjalankan sebuah penelitian dengan judul "Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Matematika MI Ma'arif Pejagoan".

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari fokus utama yang dikaji. Pembatasan masalah bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian tetap berada dalam ruang lingkup yang jelas serta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini mencakup penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika kelas 2 MI Ma'arif Pejagoan. Fokus penelitian ini meliputi bagaimana penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas 2 berupa media "Puzzle Pecahan", kendala apa yang terjadi dalam penggunaan media konkret tersebut, serta respon siswa terhadap penggunaan media konkret tersebut. Penelitian ini akan dikaji dalam kurun waktu tahun ajaran 2024-2025 agar memperoleh

data yang relevan dan sesuai dengan kondisi aktual di MI Ma'arif Pejagoan.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka telah rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika kelas 2 di MI Ma'arif Pejagoan ?
2. Bagaimana kendala dalam penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika kelas 2 di MI Ma'arif Pejagoan ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media konkret yang digunakan oleh guru kelas 2 di MI Ma'arif Pejagoan ?

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran dan pemahaman topik utama atau kajian, penting untuk menjelaskan makna dan batasan istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini. Tujuan dari penjelasan istilah ini adalah untuk memudahkan pemahaman terhadap judul skripsi, baik secara konkret maupun operasional. Penjelasan istilah-istilah dalam judul skripsi ini disajikan sebagai berikut :

1. Media Konkret

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar,

sehingga media adalah alat untuk saluran komunikasi.⁸ Menurut Sudjana dalam Erlina Dwi Ayu, benda nyata digunakan dalam proses pembelajaran terutama untuk mengenalkan unit pelajaran tertentu, proses kerja dari objek studi tertentu, atau bagian-bagian dan aspek-aspek lain yang diperlukan.⁹ Media benda konkret adalah media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang dikenal oleh siswa dan mudah untuk diperoleh.

Berikut pendapat tentang media yang dikemukakan oleh para ahli yaitu:

- a. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media secara umum meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membentuk situasi yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- b. Fleming menyatakan bahwa media yang biasanya digantikan oleh mediator adalah faktor atau alat yang turut berperan dalam campur tangan dan membantu proses perdamaian antara dua pihak.
- c. AECT (*Association for Education and Communication Technology*) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan dalam proses penyampaian informasi.

⁸ Erlina Dwi Ayu Nugrohonindyah, "Pemanfaatan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar", 1 no. 2 (2013): 0 – 216, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2963>

⁹ *Ibid.*

Gerlach dalam Abdul Wahab menyatakan bahwa media (pembelajaran) terdiri dari orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang mendukung terciptanya kondisi bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Gagne dalam Abdul Wahab juga menyatakan bahwa media pembelajaran terdiri dari berbagai elemen dalam lingkungan siswa yang dapat memotivasi dan merangsang proses belajar.¹⁰

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik manusia maupun benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan penyampaian pesan, informasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam dunia pendidikan yang berperan sebagai jembatan antara materi pelajaran dan pemahaman siswa. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar menjadi lebih menarik, efisien, dan bermakna.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konkret adalah sesuatu yang bersifat nyata dan benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, dapat diraba). Media konkret adalah segala sesuatu yang nyata dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

¹⁰Abdul Wahab, Junaedi, dkk., *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 131 – 134.

Benda-benda konkret itu sendiri dapat diperoleh disekitar kita misalnya, batu, daun kering, kelereng, buku, dll. Menurut Piaget dalam Ali Mahmud ada 3 tahap perkembangan anak, diantaranya :

- a. Bersikap secara intuitif +- umur 4 tahun
- b. Beroperasi secara konkret +- umur 7 tahun
- c. Beroperasi secara formal +- umur 11 tahun

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa benda konkret merupakan benda yang sebenarnya, benda atau media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Benda konkret memiliki wujud fisik nyata yang keberadaannya bisa dibuktikan secara kasat mata dan bisa berinteraksi langsung dengan manusia. Benda ini berkebalikan dengan benda abstrak, yang tidak memiliki bentuk fisik dan hanya bisa dipahami melalui pikiran atau perasaan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik berdasarkan hubungan timbal balik yang berlangsung dalam lingkungan edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Secara hakikat, pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara peserta didik dan pendidik dalam rangka mengubah sikap.¹¹ Sedangkan pembelajaran yang identik dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti

¹¹Ali Mahmud, Widya Kusumaningsih, Qoriati Mushafanah, “Analisis Penggunaan Media Konkret Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 Materi Pengukuran Di SD Supriyadi 02 Kota Semarang”, 09 no. 02 (2023): 4140 – 4150, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1>

petunjuk yang diberikan kepada orang agar diketahui (diturut), ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, tindakan, atau cara mengajar agar anak didik termotivasi untuk belajar.

Pengalaman dalam belajar melibatkan hubungan antara siswa, pengajar, dan materi pembelajaran di kelas. Ini mencerminkan dedikasi guru dalam membantu siswa mendapatkan pengetahuan, memperbaiki keterampilan, membangun karakter, serta mengembangkan sikap positif dan keyakinan diri. Belajar dapat dilihat sebagai sebuah perjalanan yang memungkinkan siswa mencapai potensi maksimal mereka dalam pendidikan.¹²

3. Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, yaitu *mathematike*, yang berarti proses mempelajari. Perkataan tersebut berasal dari istilah *Mathema* yang memiliki arti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* juga berkaitan dengan kata lain yang memiliki awalan yang sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar.

Berdasarkan pendapat Russefendi dalam Ahdar Djamaluddin dan Wardana, matematika diorganisasi dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil yang setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, oleh karena itu matematika sering disebut sebagai ilmu deduktif.

¹²Ahdar Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Jakarta: CV KAAFFAH LEARNING CENTER, 2019), 13 – 14.

James dan James dalam Novi Mayasari menyatakan bahwa matematika bertindak sebagai area pemikiran yang logis yang berkaitan dengan angka, bentuk, nilai, dan konsep-konsep yang sejalan. Matematika terbagi menjadi tiga komponen utama: aljabar, analisis, dan geometri. Pendapat lain membagi matematika menjadi empat bidang pokok : aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis, di mana aritmatika mencakup teori angka dari statistika.¹³

Reys, dkk dalam Kowiyah., menyatakan bahwa matematika adalah kajian mengenai pola dan hubungan yang meliputi proses berpikir, seni, bahasa, atau alat. Menurut Jujun. S. Suriasumantri dalam Kowiyah, matematika merupakan bahasa yang menggambarkan rangkaian makna, di mana matematika berfungsi untuk menghilangkan sifat kabur, kompleks, dan emosional dari bahasa verbal, karena simbol matematika dibuat secara buatan.¹⁴

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini diantaranya untuk :

1. Mengetahui penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika kelas 2 di MI Ma'arif Pejagoan.
2. Mengetahui kendala dalam penggunaan media konkret pada pembelajaran matematika kelas 2 di MI Ma'arif Pejagoan.

¹³Novi Mayasari, dkk., *Buku Ajar Matematika Dasar* (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI), 2022), 1 – 3.

¹⁴Kowiyah, dkk., *Konsep Dasar Matematika SD* (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2017), 2 – 3.

3. Mengetahui respon siswa terhadap media konkret yang digunakan oleh guru kelas 2 di MI Ma'arif Pejagoan.

F. Kegunaan Penelitian

Dalam suatu kegiatan penelitian, diharapkan penelitian dapat bermanfaat baik untuk individu, masyarakat ataupun sebuah lembaga. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagaimana berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk menambah ilmu pengetahuan yang berhubungan secara langsung dengan penggunaan media konkret.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini dapat memberikan contoh dalam penggunaan media konkret di madrasah melalui kegiatan pembelajaran matematika agar tercapainya hasil belajar yang memuaskan oleh peserta didik.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan rujukan dan pedoman dalam penggunaan media konkret di madrasah.

- c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memungkinkan peserta didik melakukan percobaan dan pengamatan langsung,

sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi matematika yang dipelajari.

d. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan serta pengalaman tentang penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika.