BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan serangkaian usaha untuk mengembangkan bangsa, oleh karena itu pendidikan dipandang sebagai suatu hal mutlak yang harus dipenuhi dalam meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara akurat dalam kehidupan masyarakat[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, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[2]

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Dalam kitab Al-Quran juga sudah berkali-kali menjelaskan pentingnya sebuah pengetahuan. Tanpa adanya pengetahuan, niscaya

---

[1]Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal. 3

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

kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Quran memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Taubah/9:122 disebutkan:

وَماَ كاَنَ ٱلْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوْاْ كَاَفَّةً فَلَوْلاَ نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طاَءِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوْاْفِى ٱلدِّينِ وَلِيُنذِرُو اْقَوْمَهُمْ إِذَرَجَعُوْااِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُون

Artinya: “Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan diantara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”[3]

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya ilmu pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan adanya ilmu pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan apa yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madharat. Selain itu, juga akan membawa perubahan untuk dirinya dan orang lain.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi eduktif untuk mencapai tujuan tertentu.[4] Pembelajaran adalah inti dari pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang pemeran utama. Karena pembelajar inti pendidikan maka hendaknya seorang guru dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik, guru harus berfikir kreatif dan inovatif untuk menciptakan kondisi yang nyaman

[3]Departemen Agama RI, *Al-Quran dan tafsirnya, Edisi yang disempurnakan, Jilid 4*. (Jakarta:Departemen Agama, 2009), hal. 231

[4]Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Multi Pressido, 2013), hal.11-12

dan menyenangkan. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya bisa menggunakan media dalam pembelajaran.

Media berasal dari kata latin *medius* yang secara harfiah berarti ”tengah” , “perantara” atau “pengantar”.[5] Menurut *Association For Education and Communication Technology* (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memengaruhi efektifitas program instruksional.[6] Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai penyalur informasi belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu metode yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik.[7]

Berdasarkan paparan diatas dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran adalah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan. Media pembelajaran bisa berupa manusia, materi, atau kejadian yang dapat merangsang anak untuk belajar. Sehingga, peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran secara langsung dan mudah.

---

[5]Azhar Arsyad, *Media Pembelajara.* (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011), hal. 3

[6]Muhamad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 206

[7]Djamarah dan Zain, A. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 121

Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing.* Dengan pembelajaran yang menggunakan pengalaman langsung atau media konkret akan memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan perkembangan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Peserta didik 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.[8]

Benda konkret adalah benda yang sebenarnya dan dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu. Benda nyata atau benda sesungguhnya merupakan suatu objek yang dapat memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal terutama yang menyangkut keterampilan tertentu.[9] Menurut Sungkono, media benda konkret adalah benda yang digunakan supaya kegiatan belajar berlangsung dalam lingkungan yang sangat mirip dengan kondisi sebenarnya, sehingga proses belajar megajar menjadi

---

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

[9]Sukmadinata, Syaodih, N. *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 129

lebih efektif.[10] Sedangkan menurut Amir Hamzah Sulaiman media benda konkret atau benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya atau seutuhnya.[11]

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media benda konkret adalah benda yang berada dalam keadaan sangat mirip dengan benda sebenarnya dan dapat diamati secara langsung. Model benda konkret merupakan alat peraga dengan benda-benda tiruan yang memiliki bentuk sesuai benda aslinya, akan tetapi lebih ditekankan pada kesesuaian elemen-elemen yang berperan dalam memberikan bentuk benda. Manfaat dari benda konkret jika digunakan sebagai media pembelajaran, selain bisa dilihat dan dipegang, penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran akan membuat suasana belajar yang menyenangkan

Menurut Oemar Hamalik, media benda konkret itu banyak macamnya, mulai dari benda atau makhluk hidup seperti binatang dan tumbuh-tumbuhan, juga termasuk benda-benda mati seperti batu, air, tanah, dan lain-lain.[12] Menurut Sungkono, bahwa media benda konkret dapat diklasifikasikan menjadi dua , yaitu : objek dan barang/benda contoh (specimen). Objek adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli, alami seperti ia hidup dan berada. Sedangkan barang/benda contoh (specimen) adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang dipergunakan sebagai sampel. Jadi specimen merupakan sebagian kecil benda asli yang mewakili benda asli yang berada di tempat aslinya yang

---

[10]Sungkono, *Peran Benda Asli (Real Object) danPemanfaatannya dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. Majalah Ilmiah Pembelajaran (Nomor 1, Volume 12 No. 2.* (KTP FIP UNY : 2007), hal. 28

[11]Amir Hamzah Sulaiman, *Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan. (*Jakarta: PT. Gramedia, 1985), hal. 135

[12] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan.* (Bandung: Penerbit Alumni, 1986), hal. 196

berjumlah sangat banyak, berwujud sangat besar/luas dan amat utuh. Media benda konkret juga dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni, benda asli alami dan benda asli buatan manusia. Benda asli buatan manusia yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Sedangkan benda asli alami adalah benda asli yang benar-benar asli dari alam.[13]

Beberapa mata pelajaran yang perlu ditempuh peserta didik di sekolah dasar, satu diantaranya adalah mata pelajaran matematika. Matematika menurut Beth dan Piaget mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar-struktur tersebut sehungga terorganisasi dengan baik. Sementara Klien lebih cenderung mengatakan bahwa matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan masalah sosial, ekonomi dan alam.[14] Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan tidak merupakan cabang dari ilmu pengetahuan alam. matematika merupakan alat dan bahasa dasar banyak ilmu[15].

Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerjasama. Sebagian besar dari kajian bahan matematika sekolah dasar adalah berhitung yaitu bagian dari matematika yang membahas bilangan dengan operasinya seperti operasi

---

[13] Sungkono, *Peran Benda Asli* …, hal. 28-29

[14] J. Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandau, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hal. 28.

[15]Nugroho, E. *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. (Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, 1990), hal. 98.

penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian beserta sifat-sifatnya. Oleh karena itu, penguasaan konsep keempat jenis operasi tersebut perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari para guru kelas rendah. Hal ini diperlukan karena pembelajaran matematika merupakan proses berjenjang (bertahap), dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sukar. Pembelajaran matematika harus dimulai dari yang konkret ke semikonkret, dan berakhir pada yang abstrak.

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya peserta didik sekolah dasar berpikir dari hal-hal yang kongkret menuju hal-hal yang abstrak. Maka salah satu jembatannya agar peserta didik mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pendidikan dan alat peraga. Banyak sekali peserta didik kurang bisa memahami mata pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika masih tampak sebagai mata pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik Hal ini mungkin karena matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton, dan tidak menarik. Kenyataan menunjukkan bahwa guru mendominasi dalam setiap kegiatan belajar mengajar matematika. Biasanya guru hanya mentransfer apa yang diketahuinya pada peserta didik dan peserta didik menerima materi yang disampaikan oleh guru secara pasif.

Peradaban manusia berubah dengan pesat. Karena, ditunjang oleh adanya peran serta dalam pembelajaran matematika yang selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Pengetahuan dan keterampilan matematika merupakan salah satu hal yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berpikir,

bersikap, dan berbuat demi mencapai keberhasilan hidup sehari-hari di masyarakat. [16]

Pembelajaran matematika di kelas ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman peserta didik sehari-hari. Selain itu perlu menerapkan kembali konsep matematika yang telah dimiliki peserta didik pada kehidupan sehari-hari atau pada bidang lain sangat penting dilakukan. Pelajaran matematika merupakan bahan suatu kajian yang memiliki kesulitan yang tinggi bagi peserta didik khususnya bagi anak tuna grahita apabila hanya diajarkan dengan ceramah akan menjadi materi abstrak (tidak nyata). Peserta didik sering mengalami kesulitan belajar matematika di kelas, akibatnya peserta didik kurang menghayati atau memahami tentang konsep-konsep matematika.

Terkait dengan upaya meningkatkan pemahaman peserta didik, salah satu yang harus dikembangkan guru adalah bagaimana guru bisa menggunakan media secara integral dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa memanfaatkan sumber belajar atau media yang ada disekitarnya walaupun program dari sekolah sudah tertata dengan baik. Selain itu, metode yang dipakai cenderung monoton sehingga bagi peserta didik itu membosankan yang nantinya akan berpengaruh pada antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh media yang digunakan yaitu dengan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar peserta didik atau yang mudah dicari peserta didik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika dapat menjadikan mata pelajaran matematika yang sedari dulu ditakuti oleh peserta didik menjadi lebih menarik dan materi

[16] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 116

yang disampaikan lebih mudah dipahami peserta didik sehingga mempertinggi daya serap belajar, tentunya lebih memudahkan guru dalam mengajarkan mata pelajaran matematika.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Tulungagung merupakan lembaga pendidikan formal keagamaan tingkat dasar yang berada dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia. Yang beralamat di Dusun Jati, Desa Pandansari, Kecamatan Ngunut, Kabupaten Tulungagung yang mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lain yang ada di daerah setempat. Penelitian di MIN 3 Tulungagung ini dilatar belakangi oleh pelajaran Matematika merupakan pelajaran pokok dan dianggap sulit sehingga diperlukan pemahaman yang cukup untuk melakukan pengajaran. Jadi untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika dibutuhkan alat bantu atau media untuk mengaktifkan dan membuat peserta didik menjadi lebih paham atas materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal lain yang melatar belakangi penelitian di MIN 3 Tulungagung ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik 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 peserta didik. Sehingga peserta didik dapat termotivasi dan menyukai proses pembelajaran matematika.

Penggunakan media benda konkret diharapkan agar hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Dan dalam proses kegiatan tersebut tidak hanya guru yang memberikan penjelasan melalui benda nyata tersebut tetapi peserta didik pun 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 Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Dasar di MIN 3 Tulungagung".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang ada, maka persoalan yang menjadi fokus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pembelajaran melalui media benda konkret untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika dasar di MIN 3 Tulungagung?
2. Bagaimana penerapan media benda konkret objek untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika dasar di MIN 3 Tulungagung?

3. Bagaimana penerapan media benda konkret benda contoh untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika dasar di MIN 3 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan gambaran pembelajaran melalui media benda konkret untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika dasar di MIN 3 Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan media benda konkret objek untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika dasar di MIN 3 Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan penerapan media benda konkret benda contoh untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran matematika dasar di MIN 3 Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang dapat dimbil dari penelitian ini antara lain :

a. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat memberikan konstribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika, serta mampu menjadi

inspirasi bagi madrasah-madrasah yang belum menggunkan media dalam pembelajaran matematika.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

   a. Peserta didik akan memperoleh pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya yaitu pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan sumber belajar benda konkret. Sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan lebih paham dalam mengikuti pembelajaran matematika.

   b. Dapat memotivasi peserta didik untuk menyukai pelajaran matematika serta meningkatkan pemahaman peserta didik untuk menyelesaikan soal matematika.

2. Bagi Guru

   a. Dapat digunakan untuk meningkatkan profesionalisme guru sebagai bahan acuan kajian/bahan rujukan dan bahan informasi.

   b. Dapat bermanfaat sebagai media alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

   c. Dapat memperoleh umpan balik dari peserta didik sehingga pembelajaran berikutnya dijadikan acuan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3. Bagi Madrasah

a. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi yang positif kepada madrasah/sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu dan hasil pembelajaran di MIN 3 Tulungagung.
b. Dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti
   a. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar dapat menambah wawasan, pengalaman, kemampuan, serta ketrampilan yang ada dalam diri peneliti.
   b. Mampu mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
5. Peneliti lanjutan

   Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan dapat diimplementasikan untuk generasi selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran, maka perlu adanya penjelasan dari judul yang ada. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas terhadap objek penelitian yang terkandung pada judul, maka penulis kemukakan batasan-batasan pada beberapa istilah agar tidak menimbulkan persepsi yang berlainan, disamping untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang dilakukan. Dibawah ini akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan judul.

a. Secara Konseptual

1. Media Pembelajaran

Secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Gagne menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.[17]

2. Media Benda Konkret

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Konkret yaitu nyata, benar-benar ada (berwujud, dapat dilihat, diraba, dsb). Jadi media benda konkret adalah alat yang dijadikan sebagai perantara atau pengantar informasi yang digunakan oleh pengajar untuk disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan alat yang benar-benar nyata, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan digunakan oleh peserta didik. Dari kerucut pengalaman Edgar Dale penulis menekan kan pada pengalaman langsung sebagai media belajar siswa yang bersifat konkret/nyata. [18]

3. Mata Pelajaran Matematika Dasar

Mata pelajaran matematika yang penulis maksud disini adalah matematika untuk Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah. Dimana

---

[17] Wina, Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Pernada Media Group, 2012) hlm. 57-60

[18] *Ibid*…hal. 64-65

ada beberapa materi yang dibahas di tingkat dasar. Menurut Sri Subarinah, "Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya".[19]

4. Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Tulungagung.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Tulungagung merupakan salah satu lembaga pendidikan formal tingkat sekolah dasar yang berada di bawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia. Lokasi MIN 3 Tulungagung berada di Dusun Jati, Desa Pandansari, Kecamatan Ngunut, Kabupaten Tulungagung. Dari definisi diatas maka yang dimaksud dalam penelitian ini dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung"

b. Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dari "Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Dasar di MIN 3 Tulungagung" adalah upaya guru dalam proses mengoptimalkan proses pembelajaran matematika melalui media pembelajaran benda konkret untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Langkah yang dilakukan dapat melalui:

[19] Sri Subarinah, *Inovasi Pembelajaran Matematika SD.* (Jakarta: Depdiknas, 2006), hal.1

pembinaan keterampilan seorang guru dalam mengoptimalan media pembelajaran karena tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh peserta didik.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini agar mudah dipahami, maka peneliti perlu membatasi penulisan proposal ini yang terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir, dapat diuraikan sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari tentang halaman sampul depan, halaman judul dan daftar isi. Bagian inti penelitian terdiri dari enam bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain :

Bab I berisi pendahuluan. Pada bab pendahuluan, pertama-tama dipaparkan konteks penelitian yang mengungkapkan berbagai permasalahan yang diteliti sehingga diketahui hal- hal yang melandasi munculnya fokus penelitian yang akan dikaji dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang membantu proses penelitian. Dalam bab ini, tujuan merupakan arah yang akan dituju dalam penelitian kemudian dilanjutkan kegunaan penelitian yang menjelaskan kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Selanjutnya, penegasan istilah yang mengarah ke variabel penelitian, mendukung variabel,dan diakhiri dengan istilah secara

keseluruhan pengertian judul. Sistematika pembahasan mengarah pada urutan-urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian.

Bab II berisi tentang kajian pustaka yang berkenaan dengan deskripsi teori-teori yang terdiri dari : a) Media, meliputi pengertian media dan pembelajaran, fungsi media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, b) Benda konkret meliputi: pengertian media benda konkret, jenis-jenis media benda konkret, manfaat media benda konkret, kelebihan dan kekurangan media benda konkret, langkah-langkah penggunaan media benda konkret, c) Pembelajaran Materi Dasar Matematika meliputi: pengertian matematika, karakteristik matematika, standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika, d) Selain diskripsi teori juga terdapat penelitian terdahulu yakni pelurusan karya dan penelitian dengan tema yang sama serta terdapat paradigma penelitian yang secara keseluruhan digunakan untuk mengkaji "Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Dasar di MIN 3 Tulungagung"

Bab III berisi metode yang akan digunakan dalam penelitian dimana pembahasannya meliputi rancanggan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahapan-tahapan penelitian.

Bab IV berisi tentang laporan hasil penelitian yang memaparkan bagaimana "Penggunaan Media Pembelajaran Benda Konkret untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Dasar di MIN 3 Tulungagung", yang diperoleh melalui pengamatan, dan atau

hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data. Paparan hasil penelitian tersebut terdiri dari deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.

Bab V berisi tentang pembahasan tentang penghimpunan data, mengambil makna, memperoleh pemahaman dari kasus atau kegiatan yang sedang terjadi. Memuat keterkaitan pola, kategori dan dimensi serta posisi temuan terhadap teori temuan yang sebelumnya.

Bab VI merupakan penutup yang pertama berisi kesimpulan yang disajikan melalui hasil penelitian dan pembahasan untuk membuktikan kebenaran temuan serta merupakan jawaban dari konteks penelitian. Selanjutnya, berisikan saran yang sesuai dengan kegunakan penelitian dan jelas ditunjukkan kepada siapa pekerjaan atau tanggung jawabnya terkait dengan permasalahan yang diteliti. Saran juga ditunjukkan kepada peneliti selanjutnya jika peneliti menemukan masalah baru yang perlu diteliti lebih lanjut, serta ditunjukkan kepada instansi atau profesi.

Bagian akhir memuat daftar rujukan yang merupakan daftar buku yang menjadi referensi oleh peneliti. Kemudian, diberikan juga lampiran-lampiran yang memuat dokumen-dokumen terkait penelitian. Pada bagian paling akhir ditutup dengan biodata penulis yang menjelaskan biografi peneliti secara lengkap.