

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan sadar orang dewasa bagi mereka yang dianggap belum dewasa. Pendidikan merupakan perpaduan antara pengetahuan, budaya dan nilai-nilai yang ada pada satu generasi sehingga dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Menurut Umdira, pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang paling mendasar dalam kelangsungan hidup manusia. Oleh karena itu, tanpa proses pendidikan, manusia tidak dapat hidup secara normal.<sup>1</sup>

Pendidikan yang memiliki arti suatu cara atau proses atau perilaku mendidik. Definisi pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu suatu tahapan mengubah tingkah laku individu atau sekelompok individu dalam rangka melakukan pendewasaan terhadap seseorang dengan upaya pelatihan dan pengajaran.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah kegiatan sadar orang dewasa bagi mereka yang dianggap belum dewasa. Pendidikan merupakan perpaduan antara pengetahuan, budaya dan nilai-nilai yang ada pada satu generasi sehingga dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Menurut Umdira, pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang paling mendasar dalam kelangsungan hidup manusia. Oleh karena itu, tanpa proses pendidikan, manusia tidak dapat hidup secara normal.<sup>3</sup>

Pendidikan diselenggarakan pasti mempunyai tujuan. Adapun tujuan pendidikan menurut K. H. R. Zainuddin Fananie yaitu pendidikan membantu menunjukkan jalan menuju kebaikan kepada peserta didik supaya mampu memilih jalan itu dengan sendirinya. Oleh sebab itu, setiap guru diharapkan bisa menunjukkan jalan yang paling baik supaya peserta didiknya menjadi baik dalam hal perkataan, perbuatan, dan juga hati.<sup>4</sup>Salah satu upaya dalam meningkatkan pendidikan adalah proses pembelajaran .

Belajar adalah proses kepribadian, dan perubahan ini mengarah pada peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, termasuk

---

<sup>1</sup>Uci Sanusi dan Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 1.

<sup>2</sup>Rosmita Sari Siregar, dkk, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 14.

<sup>3</sup>Uci Sanusi dan Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 1.

<sup>4</sup>Rosmita Sari Siregar, dkk, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*, 15.

peningkatan perilaku. Kecakapan, keterampilan, perilaku, kebiasaan, pemahaman, pola pikir, dan lain-lain. Apabila Dalam proses pembelajaran kami tidak mengalami peningkatan kualitas maupun kuantitas keterampilan, sehingga dapat dikatakan kami tidak benar-benar mengalami proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Pendidikan dan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas tinggi ketika sebagian besar siswa bersedia untuk berpartisipasi dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran juga erat kaitannya dengan interaksi bahan ajar guru untuk membangun hubungan pendidikan yang antisipatif. Guru bertindak sebagai penyelenggara, artinya mempersiapkan dan memilih materi yang dibutuhkan siswa untuk mempersiapkan konsep kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna.<sup>6</sup>

Ada dua hal yang perlu dipertimbangkan ketika memilih dan mendefinisikan materi yaitu kurikulum dan karakteristik materi. Guru memilih materi dari berbagai sumber sesuai dengan kurikulum yang dipakai. Selain itu seorang guru juga perlu memahami karakteristik materi ajar yang akan dikontruksi oleh siswa. Tujuannya adalah untuk mengemas materi dengan strategi pembelajaran yang menarik dan bermakna agar siswa dapat lebih mudah memahaminya sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai, terutama dalam mata pelajaran Matematika.<sup>7</sup>

Mata pelajaran Matematika (MTK) merupakan ilmu yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi siswa. Mata pelajaran Matematika di MI sering dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan rumit serta kebanyakan guru yang mengajar hanya menggunakan satu media, sehingga mengakibatkan siswa menjadi pasif dan merasa bosan saat mata pelajaran Matematika berlangsung. Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian standar kompetensi dasar oleh siswa. Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana siswa untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup

---

<sup>5</sup>Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspa Swara, 2005), 1.

<sup>6</sup>Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), 10.

<sup>7</sup>Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika*, 10.

mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.<sup>8</sup>

Guru harus memiliki kemampuan teoritis maupun praktis, agar pembelajaran tidak monoton dan berjalan hanya satu arah, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Standar kompetensi matematika merupakan seperangkat kompetensi matematika yang dibakukan dan harus ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajarnya dalam mata pelajaran matematika. Standar ini dirinci dalam kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok, untuk setiap aspeknya. Pengorganisasian dan pengelompokan materi pada aspek tersebut didasarkan menurut kemahiran atau kecakapan yang hendak ingin di capai. Media berasal dari bahasa Latin *medius*, adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang artinya pengantar atau perantara. Oleh sebab itu, media memiliki arti pengantar atau perantara pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Media bisa berbentuk alat maupun suatu bahan. Secara garis besar, menurut Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media merupakan orang, materi, maupun peristiwa yang membangun kondisi sehingga mengakibatkan peserta didik mendapatkan, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal tersebut sejalan dengan definisi media yang dikemukakan oleh Gagne bahwa media adalah beberapa komponen dalam lingkungan sekolah yang mampu memberikan rangsangan ketika proses pembelajaran.<sup>9</sup> Macam-macam media berdasarkan sifatnya dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Media audio, adalah media yang hanya mempunyai unsur bunyi atau media yang hanya bisa didengarkan saja, contohnya radio, serta rekaman suara.
2. Media visual, adalah media yang mempunyai unsur gambar atau media yang tidak memiliki suara sehingga hanya bisa dilihat saja, contohnya foto, lukisan, gambar, dan media grafis.
3. Media audiovisual, adalah media yang mempunyai unsur bunyi yang bisa didengarkan dan juga suara yang dapat dilihat, contohnya video, film, dan lain sebagainya. Media audiovisual merupakan media yang memiliki ketertarikan yang lebih dibandingkan dengan media yang lain, hal ini dikarenakan media

---

<sup>8</sup>Rya Uli Situmorang dan Nurapni Sophia, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga pada Materi Geometri Ruang*, J-PiMat Volume 2 Nomor 1 Mei 2020, 169.

<sup>9</sup>Nizwadi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA, 2016), 2-3.

audiovisual mempunyai kedua unsur dari jenis media yang pertama dan kedua.

Macam-macam media yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar juga dikemukakan oleh Briggs dalam Asnawir, dkk. yakni: obyek, model, suara langsung, rekaman audio, televisi, gambar, media transparansi, film bingkai, media cetak, papan tulis, serta pembelajaran terprogram.

Macam-macam pengelompokan media juga dikemukakan oleh Gagne dalam Asnawir, dkk. adalah sebagai berikut:

1. Benda untuk dilakukan demonstrasi
2. Komunikasi lisan
3. Gambar cetak
4. Gambar diam
5. Gambar bergerak
6. Film bersuara
7. Mesin belajar

Kemampuan matematika yang dipilih dalam standar kompetensi dirancang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa agar dapat berkembang secara optimal, serta memperhatikan pula perkembangan pendidikan matematika di dunia sekarang ini. Untuk mencapai standar kompetensi tersebut dipilih materi-materi matematika dengan memperhatikan struktur keilmuan, tingkat kedalaman materi, serta sifat-sifat esensial materi dan keterpakaiannya dalam kehidupan sehari-hari. Ruang Lingkup untuk pembelajaran matematika sekolah dasar (SD/MI) adalah Bilangan, Geometri dan pengukuran dan Pengolahan data. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika adalah dengan menggunakan media alat peraga.<sup>10</sup>

Alat peraga merupakan media pembelajaran yang bisa menerangkan suatu rancangan Matematika dalam proses belajar mengajar.<sup>11</sup> Sementara, alat peraga kerangka bangun ruang adalah media pembelajaran yang dirancang dalam wujud bangun ruang dengan memperlihatkan pada siswa wujud dari suatu bangun ruang, komponen-komponennya meliputi atribut yang berhubungan dengan tepi, sudut, sisi, diagonal dan diagonal ruang, yang dapat menentukan jumlah sudut, sisi, sisi, luas permukaan, atau

---

<sup>10</sup>Tri Murdiyanto dan Yudi Mahatma, *Pengembangan Alat Peraga Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Sarwahita Volume 11 Nomor 1, 38.

<sup>11</sup>Nasaruddin, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, al-khwarizmi Volume III Edisi 2 Oktober 2015, 22.

volume geometri yang digunakan. rusuk sejajar, sama panjang, saling tegak lurus, berpotongan.<sup>12</sup>

Setiap bangun memiliki rumus yang menghitung luas dan isi atau volume. Ada berbagai jenis bentuk, termasuk prisma, balok, kubus, piramida, tabung, kerucut, dan bola. Ruang bangunan dibagi menjadi dua jenis, yaitu rumah sisi datar dan rumah sisi lengkung. Bentuk planar adalah bangun datar yang memiliki sisi lurus, seperti kubus, balok, prisma, dan limas. Sedangkan bentuk sisi lengkung adalah bentuk spasial dengan sisi lengkung seperti tabung, kerucut dan bola.<sup>13</sup>

Alat peraga yang digunakan dibuat sesederhana mungkin, dan merupakan bahan yang banyak ditemukan dilingkungan sekitar agar siswa tidak kesulitan mencari bahan untuk alat peraga, guru juga harus memberikan contoh kepada siswa agar siswa memahami dan melaksanakan dengan alih sebagai tugas. Dalam suatu media terdapat kekurangan dan kelebihan, media menggunakan alat peraga kerangka bangun ruang ini mempermudah siswa untuk memahami suatu materi, jarak ingat yang sangat lama, dan membuat siswa menjadi lebih aktif. Namun media ini tidak bisa diterapkan disemua materi khususnya Matematika, dan membutuhkan waktu pembelajaran yang cukup lama.

MI NU Khoiriyah Getaspejaten Jati Kudus adalah salah satu jenjang pendidikan dasar berbasis Islam di Kudus yang menggunakan kurikulum 2013. Adapun beberapa masalah yang terjadi diantaranya rendahnya pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika khususnya mengenai kerangka bangun ruang, guru matematika di kelas III dalam melakukan pembelajaran masih memakai metode latihan dan ceramah, guru memberikan contoh kemudian peserta didik menjawab soal latihan, guru disekolah tersebut juga belum menggunakan media pembelajaran baik dalam bentuk powerpoint maupun alat peraga, sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlihat tidak aktif dan sering tidak menghiraukan apa yang guru jelaskan, dikarenakan media yang digunakan guru membosankan, siswa menjadi apatis dan tidak termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Berdasarkan pengamatan siswa di kelas

---

<sup>12</sup>Tri Murdiyanto dan Yudi Mahatma, *Pengembangan Alat Peraga Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, 42.

<sup>13</sup>Toybah, dkk, *Buku Ajar Geometri dan Pengukuran Berbasis Pendekatan Saintifik*, (Palembang: Bening Media Publishing, 2020), 95.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada peserta didik kelas III MI NU Khoiriyyah Getaspejaten Jati Kudus terhadap mata pelajaran Matematika materi kerangka bangun ruang, adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Daftar Nama Peserta Didik Kelas III MI NU Khoiriyyah**  
**Getaspejaten Jati Kudus**

NO	KELAS	NAMA	L/P		Nilai
1	3	Adji Muhammad Iqhbal	L		56
2	3	Adly Fairuz Daffa	L		54
3	3	Ahmad Felix Res Azhar	L		50
4	3	Akbar ShidiiqRobbizitni	L		54
5	3	Aqila Putri Firdaus		P	60
6	3	Aqilla Savira Azzura		P	58
7	3	Arkan Ihab Rafif	L		51
8	3	Aziska Dwi Susanti		P	55
9	3	EarlytaArsyfa Salsabila		P	55
10	3	Fairuz Zahran Rabbani	L		82
11	3	Fidela Safa Ghassani		P	80
12	3	Helena Layla		P	64
13	3	Jihan Thalita Fathiyya		P	78
14	3	JubilloValezka Wibowo	L		48
15	3	KhamsaSabiha Adzra		P	58
16	3	Muhamad Haikal	L		55
17	3	Muhammad Aflah Yusron Faza	L		50
18	3	Muhammad Bima Aditya	L		50
19	3	Muhammad Irfan Arifuddin	L		56
20	3	Muhammad Rizky Pratama	L		60
21	3	Naila Durrissy`bana		P	75
22	3	Ravena Maulida Fitria Azzahra		P	61
23	3	Sahila Rokhmatal `Azza		P	61
24	3	Wildan Farros Al Abidin	L		58
<b>Jumlah</b>			<b>13</b>	<b>11</b>	
			<b>24</b>		

Tabel 1.1 diatas menjelaskan bahwa kemampuan yang dimiliki peserta didik ketika mengerjakan soal kerangka bangun ruang masih banyak yang kurang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 75. Dari total peserta didik hanya 3 peserta didik yang mencapai KKM, sementara 21 peserta didik belum mencapai KKM.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai **“Implementasi Media Alat Peraga Kerangka Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III di MI NU Khoiriyyah Getaspejaten Jati Kudus Tahun Pelajaran 2021/2022”**.

**B. Fokus Penelitian**

Supaya pembahasan penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, maka penelitian ini difokuskan:

1. Objek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III di MI NU Khoiriyyah Getaspejaten Jati Kudus.
2. Masalah yang akan diteliti yaitu implementasi media alat peraga kerangka bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

**C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini,yaitu:

1. Bagaimana cara menerapkan media alat peraga kerangka bangun ruang pada mata pelajaran Matematika di MI NU Khoiriyyah Getaspejaten Jati Kudus?
2. Apakah dengan menggunakan media alat peraga kerangka bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran Matematika di MI NU Khoiriyyah Getaspejaten Jati Kudus?

**D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan, sebagai berikut:

1. Memberikan contoh kepada siswa tentang macam-macam alat peraga kerangka bangun ruang dan siswa mengikutnya.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa MI NU Khoiriyyah Getaspejaten Jati Kudus pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan media alat peraga kerangka bangun ruang.

**E. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dimaksudkan agar memberikan manfaat baik manfaat teoritis ataupun manfaat praktis:

**1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan pandangan tentang evolusi ilmu pengetahuan, khususnya dalam pengembangan media alat peraga kerangka bangun ruang yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dimaksudkan agar dapat menjadi petunjuk dalam pengembangan kepentingan ilmiah kepada siapa saja yang tertarik untuk melaksanakan penelitian

selanjutnya pada objek serupa maupun perspektif lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dimaksudkan agar guru dapat menerapkan media alat peraga kerangka bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan kualitas pendidikan pada umumnya, serta memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Bagisiswa, hasil penelitian ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan memudahkan dalam mengingat pembelajaran matematikadengan bantuan media alat peraga kerangka bangun ruang sehingga siswa tidak merasa bosan dan cenderung lebih aktif, dan siswa dapat mencapai hasil evaluasi secara optimal.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan dampak positif bagi MI yang terkait, serta dapat meningkatkan prestasi mata pelajaran Matematika(MTK).

## F. Sistematika Penulisan

1. **Bagian Awal**, bab ini berisi cover luar, cover dalam, lembar pengesahan proposal, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel.
2. **Bagian Inti**, meliputi:
  - a. Bab I Pendahuluan, bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.
  - b. Bab II Kerangka Teori, bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang terkait dengan judul dari pengertian media pembelajaran, alat peraga, bangun ruang, efektivitas pembelajaran, hasil belajar, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
  - c. Bab III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan mengenai jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.
3. **Bagian Akhir**, bab ini berisi daftar pustaka.