

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberadaan manusia sejak dari kelahirannya terus mengalami perubahan, baik secara fisik maupun psikologis. Manusia yang merupakan makhluk hidup dengan akal budi memiliki potensi untuk terus melakukan pengembangan. Sifat pengembangan manusia menunjukkan sisi dinamisnya, artinya perubahan terjadi terus-menerus pada manusia. Tidak ada yang tidak berubah, kecuali perubahan itu sendiri. Salah satu pengembangan manusia, yaitu melalui pendidikan.¹ Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan manusia dari sejak lahir untuk meningkatkan taraf kehidupan kearah yang lebih sempurna.

Dalam Al-Qur'an sendiri telah memberi isyarat bahwa permasalahan pendidikan sangat penting, jika Al-Qur'an dikaji lebih mendalam maka kita akan menemukan beberapa prinsip dasar pendidikan, yang selanjutnya bisa kita jadikan inspirasi untuk dikembangkan dalam rangka membangun pendidikan yang bermutu. Sebagaimana firman Allah Swt dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ
وَإِذَا قِيلَ فَاثْنُوا يَرَفَعْ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

¹ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 1

Ayat ini menerangkan tentang perintah untuk memberi kelapangan dalam segala hal kepada orang lain. Ayat ini juga menyebut secara tegas bahwa Allah Swt. akan meninggikan derajat orang yang berilmu. Tetapi menegaskan bahwa mereka memiliki derajat-derajat yakni yang lebih tinggi dari sekedar beriman, tidak disebutkan kata meninggikan itu sebagai isyarat bahwa sebenarnya ilmu yang dimiliki itulah yang berperan besar dalam ketinggian derajat yang diperolehnya, bukan akibat dari faktor di luar ilmu itu. Ilmu yang dimaksud di atas bukan hanya ilmu agama, tetapi ilmu apapun yang bermanfaat. Dan dalam pandangan Al-Qur'an ilmu tidak hanya ilmu agama, tetapi juga yang menunjukkan bahwa ilmu itu haruslah menghasilkan rasa takut dan kagum pada Allah Swt. yang pada gilirannya mendorong yang berilmu untuk mengamalkan ilmunya serta memanfaatkannya untuk kepentingan makhluk.²

Pendidikan merupakan bimbingan kepada seseorang untuk menjadi dewasa, hal ini sesuai dengan diturunkannya wahyu pertama oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW melalui malaikat Jibril yang merupakan suatu bimbingan dan arahan untuk mencapai derajat kemanusiannya yang sempurna.

Pendidikan menjadi standar utama kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang menentukan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik mutu pendidikan suatu bangsa akan semakin baik sumber daya manusianya. Sebaliknya, jika rendah mutu pendidikan, rendah pula kualitas manusia warga bangsa.³

² M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hlm. 79

³ Syaikh Fuhaim Mustafa, *Minhajuth Thiflil Muslim*, diterjemahkan oleh Wafi marzuki Ammar, Lc dengan judul, *Kurikulum Pendidikan Anak Muslim* (Surabaya: Pustaka ELBA, 2015), h. 5

Arah tujuan pendidikan terdapat juga dalam Undang-Undang Nomor 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 peserta didik 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”.⁴

Untuk merealisasikan tujuan pendidikan, dibutuhkan sebuah lembaga yang menjadi wadah bagi orang-orang yang ingin menyempurnakan hidupnya serta mendewasakan dirinya, yang salah satunya adalah lembaga pendidikan sekolah. Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang dipercaya untuk mendidik manusia dalam jangka waktu yang lama. Di lingkungan inilah terjadi kegiatan belajar mengajar atau sering juga disebut dengan istilah pembelajaran.

Guru sebagai unsur yang mengajar dan siswa adalah unsur yang belajar. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁵

Seorang guru perlu memahami suatu strategi dalam proses belajar-mengajar. Strategi merujuk pada suatu pendekatan, metode, dan peralatan mengajar yang diperlukan dalam pengajaran. Dengan menggunakan strategi yang tepat,

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 1

⁵ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 2

diharapkan hasil yang diperoleh dalam proses belajar mengajar dapat memuaskan bagi pendidik maupun anak didik.⁶

Tujuan akhir dari proses belajar mengajar adalah terjadinya perubahan dalam tingkah laku anak. Berbagai upaya pendidik untuk menumbuhkan motivasi dan kreativitas dalam belajar.⁷ Seorang guru bukan hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran saja, tapi dituntut juga memiliki kemampuan dalam berbagai hal seperti menerapkan strategi, metode, serta menggunakan media pembelajaran agar dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada SD/MI. Matematika sebagai ilmu dasar yang yang terpakai di segala bidang ilmu pengetahuan, saat ini telah berkembang sangat pesat, baik materi maupun kegunaannya.⁸ matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak, teoritis, penuh dengan lambang, rumus-rumus rumit yang membingungkan.

Bagi anak-anak yang baru belajar berhitung, terutama mereka yang baru mengenal bilangan (angka), berhitung memang sering kali menjadi momok yang sangat menakutkan dan membuat cemas. Pada umumnya anak-anak enggan belajar berhitung ataupun alergi terhadap pelajaran berhitung lantaran mereka sulit memahami operasi perhitungan.⁹ Padahal kita tahu bahwa pelajaran matematika

⁶ Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2016), h. 58

⁷ *Ibid*, hlm 59

⁸ Dwi Sunar Prasetyono, dkk, *Panduan Pelajaran Matematika 1*, (Yogyakarta: Diva Press, 2008), h. 5

⁹ Dwi Sunar Prasetyono, *Yuk, Belajar Jarimatika*, (Yogyakarta: Power Books, 2009), h. 5

sangat penting, bahkan matematika termasuk dari beberapa mata pelajaran dalam ujian nasional. Pembelajaran matematika dapat dilaksanakan dengan baik jika guru menguasai konsep-konsep matematika yang akan diajarkan.

Banyak gejala kesulitan belajar berhubungan dengan mata pelajaran matematika, antara lain masalah hubungan-spasial atau ruang, masalah dengan simbol-simbol, dan masalah bahasa.¹⁰ Namun hal itu dapat diatasi apabila guru sebagai pengajar yang memiliki kreativitas bisa memotivasi belajar peserta didik dengan sebuah strategi.

Proses belajar mengajar di tempat yang tenang, sejuk, dan nyaman tentu akan berbeda dengan proses yang dilakukan di kelas yang bising, panas, dan sesak. Karena adanya berbagai jenis hambatan baik dalam diri guru maupun siswa, proses komunikasi belajar mengajar terkadang terasa kurang efektif dan efisien. Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat membantu mengatasi hal tersebut.¹¹

Media pembelajaran menyediakan pengalaman langsung dan konkrit pada peserta didik di tahap sekolah dasar. Peserta didik dapat lebih mengerti dan menyimpan makna obyek dan fenomena yang mereka lihat, dengar, gunakan dan saksikan sendiri.¹² Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik terutama dalam mata pelajaran matematika.

¹⁰ Tombokan Runtukahu dan Selpius Kandou, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 49

¹¹ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), h. 14

¹² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), h. 5

Dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan media *Smart Circuit* dalam mata pelajaran matematika materi bangun datar, dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Smart Circuit* terhadap hasil belajar siswa. Media ini diterapkan agar siswa yang kurang suka dalam pelajaran matematika menjadi lebih tertarik untuk belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Sejak merebaknya pandemi yang disebabkan oleh virus Corona di Indonesia, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya. Salah satunya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di MIN 9 Banjar banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar. Hal ini dikarenakan guru masih berpedoman pada Lembar Kerja Siswa (LKS), dan hanya menggunakan strategi yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran hanya seadanya, seperti halnya kertas karton bergambarkan bangun datar ataupun hanya dengan papan tulis yang tersedia di dalam kelas. Padahal matematika adalah ilmu yang pembahasannya bersifat abstrak penuh dengan angka, simbol, gambar, rumus dan hal-hal yang berhubungan dengan matematika. Akibatnya peserta didik merasa jenuh dan kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik sendiri dengan terkadang ditandainya lebih dari setengah peserta didik yang tidak lulus KKM.

Dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik mengenai pelajaran matematika khususnya materi bangun datar, ketika ditanya apakah mereka mengulang lagi pembelajaran yang dipelajari disekolah, hampir semua peserta didik menjawab tidak mengulangi pelajarannya lagi dirumah dengan bermacam alasan seperti halnya kelelahan, bermain, dan lainnya. Oleh karena itu, guru membutuhkan strategi ataupun media yang dapat menarik minat belajar peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran matematika disekolah.

Media yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah media *Smart Circuit*. Pada penelitian terdahulu, Muhammad Rohman pada tahun 2016, pernah menggunakan media sirkuit pintar sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Muhammad Rohman dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dalopo Madiun” berdasarkan nilai hasil dari *posttest* dan *pretest* bahwasanya nilai *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*, hal ini dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III yang menggunakan media sirkuit pintar dengan sebelum menggunakan media sirkuit pintar.¹³ Walaupun tidak sejenis dengan media sirkuit pintar, tapi konsep dalam penggunaan media *Smart Circuit* hampir sama dengan media sirkuit pintar. Media *Smart Circuit* ini juga diharapkan dapat membangkitkan minat dan

¹³ Muhammad Rohman Farisnanda, “Pengembangan Media Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dalopo Madiun”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016, hlm. 92

memotivasi belajar sehingga terlaksananya pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hal di atas maka penulis tertarik untuk meneliti dan mempelajari lebih lanjut mengenai masalah ini dengan mengangkat judul: **“Efektivitas Penggunaan Media *Smart Circuit* Berbasis Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV MIN 9 Banjar”**.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran judul dalam penelitian ini, maka peneliti akan memberikan penjelasan dan penegasan istilah, sebagai berikut:

1. Efektivitas, dalam *Kamus Besar Indonesia* kata dasar dari efektivitas adalah efektif yang artinya ada efeknya, akibatnya, pengaruhnya, atau kesannya.¹⁴ Jadi, efektivitas yang dimaksud adalah efektivitas media *Smart Circuit* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dikatakan efektif apabila peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan ditandai adanya perubahan hasil *posttest* lebih baik dari hasil *pretest*.
2. Penggunaan dapat diartikan sebagai proses, cara, perbuatan, atau pemakaian sesuatu. Jadi, yang dimaksud penggunaan disini adalah kegiatan peneliti dalam menggunakan media *Smart Circuit* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

¹⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 374

3. Media *Smart Circuit*, media adalah alat bantu atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.¹⁵ Sedangkan media *Smart Circuit* adalah hasil dari modifikasi permainan monopoli. Jadi, peneliti disini memodifikasi permainan monopoli menjadi berbentuk sirkuit balapan dengan nama *Smart Circuit*.
4. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum di setiap jenjang sekolah. Keberadaannya sering dianggap sebagai ilmu abstrak karena berkuat dengan rumus dan angka.¹⁶ Matematika yang dimaksud di sini adalah pembelajaran matematika tentang materi bangun datar. Mulai dari macam bangun datar, dan rumus luas bangun datar. Jadi, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan media *Smart Circuit* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV MIN 9 Banjar.
5. Pembelajaran Daring, merupakan pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet. Penulis menggunakan pembelajaran daring dikarenakan Pandemi Covid-19 sehingga sekolah-sekolah di Indonesia tepatnya di daerah Kalimantan Selatan terpaksa menggunakan pembelajaran daring. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring dalam penelitian ini yaitu *WhatsApp*.

¹⁵ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), h. 2

¹⁶ Rusnida, *Strategi Sang Guru Berburu Ide*, (Banjarbaru: Zukzez Express, 2015), h. 100

C. Identifikasi Masalah

Memperhatikan permasalahan yang dihadapi di atas, kondisi yang saat ini adalah:

1. Matematika merupakan bagian dari keterampilan pemahaman (kognitif) yang merupakan kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan-persoalan lebih lanjut.
2. Kurangnya minat peserta didik dalam belajar karena strategi, dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran bersifat konvensional (biasa) dan juga tidak menggunakan media pembelajaran.
3. Media *Smart Circuit* belum pernah digunakan dalam pembelajaran di MIN 9 Banjar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Smart Circuit* berbasis pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di MIN 9 banjar?
2. Apakah media *Smart Circuit* berbasis pembelajaran daring efektif digunakan pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di MIN 9 Banjar?

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian merupakan tujuan akhir dari tindakan kegiatan yang ingin dicapai, begitu juga saya sebagai peneliti mempunyai tujuan penelitian yang ingin saya capai antara lain sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Smart Circuit* berbasis pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di MIN 9 Banjar
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Smart Circuit* berbasis pembelajaran daring pada mata pelajaran matematika materi bangun datar kelas IV di MIN 9 Banjar.

F. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya.¹⁷ Jadi, yang dimaksud dengan hipotesis adalah kemungkinan atau ramalan suatu hasil kebenaran yang dijadikan jawaban sementara.

Terdapat dua hipotesa dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_0). Penjelasannya sebagai berikut:

H_a = Terdapat efektivitas dalam penggunaan media *Smart Circuit* terhadap pembelajaran matematika dan hasil belajar peserta didik dalam pada mata

¹⁷ S.Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 67

pelajaran matematika berbasis pembelajaran daring materi bangun datar kelas IV di MIN 9 Banjar.

H_0 = Tidak terdapat efektivitas dalam penggunaan media *Smart Circuit* terhadap pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika berbasis pembelajaran daring materi bangun datar kelas IV MIN 9 Banjar.

G. Penelitian Terdahulu

Pada tinjauan pustaka, penulis mendapatkan beberapa skripsi yang membahas mengenai efektivitas penggunaan media pada mata pelajaran matematika ataupun sejenisnya. Penelitian ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang penulis temukan, yaitu:

1. Muhammad Rohman Farisnanda dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Media Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dalopo Madiun”. Berdasarkan nilai hasil dari post-test dan pre-test bahwasanya nilai post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test, hal ini dapat membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III yang menggunakan media sirkuit pintar dengan sebelum menggunakan media sirkuit pintar. Dari hasil validasi media pembelajaran ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan persentase

rata-rata dari: a) validasi ahli isi (materi) 91,00% menyatakan sangat valid, hasil validasi ahli media desain pembelajaran 83,00% menyatakan sangat valid, c) hasil validasi ahli pembelajaran (guru) 91,00% menyatakan sangat valid¹⁸. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sangat mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran.

2. Arif Meiza Nurkhasanah dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Media Permainan Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar” Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Pakunden. Teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu : teknik tes dan non tes. Media permainan yang telah divalidasikan memperoleh kriteria valid dari pakar (4,13), penilaian respon guru (4,8) dengan kriteria sangat baik, dan respon siswa terhadap penggunaan media permainan sirkuit pintar matematika pada materi bangun datar memperoleh nilai rata-rata (3,3) dengan kriteria sangat baik¹⁹. Jadi dapat disimpulkan bahwa media sangat mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Norliana Parin dalam skripsinya “Penggunaan Strategi Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin”. Penelitian ini menggunakan strategi dan media yang dikembangkan menjadi semacam permainan ular tangga.

¹⁸ Muhammad Rohman Farisnanda, “Pengembangan Media Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dalopo madiun”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016

¹⁹ Arif Meiza Nurkhasanah, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga yang akan dikembangkan menjadi Ular Tangga yang Menyerupai Sirkuit Pintar”, *Skripsi*, FKIP UMP, 2015

Penggunaan strategi permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika terlaksana dengan baik. Terlihat pada perencanaan yang dibuat, kemudian dalam pelaksanaan pembelajaran membuat suasana belajar menjadi semakin antusias dengan melibatkan seluruh siswa dengan hasil evaluasi yang rata-ratanya 69,33 meningkat menjadi 80,33²⁰. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan strategi maupun media sangat mempengaruhi dalam proses kegiatan pembelajaran siswa terutama dalam mata pelajaran matematika.

Jadi, perbedaannya dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah peneliti menggunakan media *Smart Circuit*, hasil modifikasi dari papan permainan monopoli yang menyerupai sirkuit balapan. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang menggunakan papan permainan ular tangga ataupun semacamnya.

H. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari penulis memilih judul diatas, yaitu:

1. Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran sebagai acuan guru dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan belajar mengajar

²⁰ Norliana Parin, "Penggunaan Strategi Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Sullamut Taufiq Banjarmasin", Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016

2. Peneliti ingin mencoba penggunaan media *smart circuit* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar dengan harapan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik terhadap matematika yang sering dianggap pelajaran yang menyusahkan
3. Sepengetahuan peneliti belum banyak yang meneliti penggunaan media *smart circuit* sekolah atau madrasah.

I. Signifikansi Penelitian

Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dan informasi beberapa aspek kedepannya, yaitu:

1. Aspek Teoritis

Referensi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika pada materi bangun datar dengan menggunakan media *Smart Circuit* di MIN 9 Banjar.

2. Aspek Praktis

- a. Bagi sekolah dan guru, untuk bahan pertimbangan untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Smart Circuit*. Diharapkan dengan adanya media ini, dapat mempermudah penyampaian materi sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

- b. Bagi peserta didik, untuk menumbuhkan motivasi, dan minat belajar pada peserta didik.
- c. Bagi peneliti lain, untuk digunakan sebagai acuan dalam mengadakan penelitian lanjutan.
- d. Bagi peneliti sendiri, untuk sarana mengembangkan kualitas pembelajaran yang akan dilakukan, dan memperluas wawasan pengetahuan seputar media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan *Smart Circuit*.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berfungsi sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian, yaitu:

Bab I adalah pendahuluan, yang berisikan latar belakang, definisi operasional, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, tinjauan pustaka, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori yang berisi pengertian efektivitas, pembelajaran matematika MI atau SD, media pembelajaran matematika, media *smart circuit*, dan KI serta KD matematika kelas IV materi bangun datar.

Bab III adalah metodologi penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, waktu dan tempat penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, pengembangan instrumen

penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, pengujian instrumen tes, desain pengukuran, teknik dan analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV adalah laporan tentang lokasi dan kondisi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V adalah berisi tentang simpulan dan saran serta penutup, kemudian dilengkapi dengan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.