

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia saat ini adalah usia yang mengharuskan semua anak untuk mengenyam pendidikan. Pendidikan di Indonesia bisa dibilang masih belum rata secara keseluruhan, masih banyak daerah terpencil yang masih belum menerima pendidikan sehingga sumber daya manusia juga masih jauh terkebelakang.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia 2003 nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 Bab II yang menegaskan sebagai berikut: Pada dasarnya pendidikan merupakan alat yang menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional negara Indonesia yang berbunyi sebagai berikut: “Pendidikan nasional mengembangkan keterampilan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan 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 suatu bangsa. Demokrasi, demokratis dan negara yang bertanggung jawab.¹

Mutu pendidik harus yang berkualitas salahsatunya mampu menerapkan media belajar benar dalam pembelajaran yang dilaksanakan agar nantinya bisa berjalan efektif dan efisien sehingga tercapainya suatu tujuan yang diinginkan. Media menjadi faktor penunjang untuk mencapainya suatu tujuan pembelajaran.

¹ Undang-Undang RI Nomor 2003, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab II Pasal 3

Hal tersebut berkaitan dengan pemakaian media yang benar, tepat, dan bermacam-macam dalam proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan mengurangi sikap diam siswa.²

Media adalah suatu tempat penghubung ilmu pengetahuan atau penghubung suatu pesan.³ Di Indonesia banyak pendidik yang sudah menerapkan atau menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajarnya salah satunya di daerah Kalimantan Selatan yang sudah banyak menerapkan media pembelajaran berupa media barang bekas dalam proses mengajar.

Media pembelajaran merupakan suatu benda yang menjadi perantara dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan suatu ilmu pengetahuan atau materi pelajaran. Dengan menggunakan media guru menjadi mudah dalam menyampaikan dan menjelaskan suatu materi pelajaran dan peluang tercapainya tujuan pembelajaran sangat tinggi.

Dengan kata lain media pembelajaran menjadi suatu hal yang harus ada dalam proses pembelajaran untuk kelancaran dalam proses pembelajaran kelas, pembelajaran yang kreatif, berhubungan, *inovatif*, yang bisa membantu menaikkan hasil belajar siswa dan menambah daya tarik siswa dalam belajar.

Sebagaimana yang terkandung didalam Q.S Al-Alaq ayat 3 -4 yang berbunyi

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

² Deni. Herdiyanto, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. Jurnal Ilmu Pendidikan*, (2015):102.

³ Sohibun. *Pengembangan Media Pembelajar Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive. Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu tarbiah*. (2017):hlm. 2.

Artinya “Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena.

Tafsirnya Ayat ke 4 terdapat kata (Al-qalam). Menurut Al-Asfahani artinya potongan dari suatu yang agak keras seperti kuku dan kayu, yang secara khusus digunakan untuk menulis(pena). Laskan Tafsir Al-Maraghi ayat tersebut menjelaskan tentang bahwa Dia-lah Allah yang menjadikan kalam sebagai media yang digunakan untuk manusia untuk memahami sesuatu , sebagai mereka yang memahaminya melalui ucapan.

Lebih rinci lagi bahwa al-qalam adalah benda mati yang tidak mengandung unsur pemahaman. Namun digunakannya al-qalam untuk memahami sesuatu bagi Allah bukan masalah yang sulit. Dan dengan al-qalam manusia bisa memahami masalah yang sulit. Pengertian al-qalam tidak hanya sebatas pada alat tulis yang bisa digunakan namun secara substansial al- qalam bisa menampung seluruh yang berkaitan dengan segala sesuatu sebagai alat perekam, dll.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam bentuk yakni media audio seperti radio, laboratorium bahasa dan alat perekam. Media visual yakni gambar, peta, poster, konsep, diagram grafik, foto. Dan media barang bekas yakni plastik, kayu, daun, kaleng dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal kepada guru di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur pada 2 Februari 2022, peneliti menemukan bahwa peserta didik masih banyak kesulitan belajar. Kesulitan belajar merupakan kondisi belajar yang diperoleh belum sesuai dengan kriteria minimum

yang sudah ditetapkan.⁴ Kesulitan belajar bisa terjadi saat siswa tidak paham dengan pelajaran yang dipelajarinya.

Adapun kesulitan belajar yang dialami peserta didik di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur adalah kesulitan belajar berhitung tentang perkalian khususnya pada mata pelajaran matematika. Berhitung merupakan mengerjakan hitungan baik dari penjumlahan, pengurangan, penambahan. Berhitung merupakan salah satu bagian dari matematika yang menelaah operasi penjumlahan. Matematika merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan karena tanpa adanya keahlian matematika yang baik dan rasa kepercayaan diri yang baik, manusia akan kesulitan dalam mengambil suatu keputusan yang baik dan efektif. Maka dari itu keahlian berhitung pun juga termasuk hal yang harus dipelajari karena dalam kehidupan tidak akan pernah lepas dengan yang namanya matematika dan berhitung.

Adapun yang menjadi faktor banyaknya peserta didik kesulitan dalam berhitung di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur karena peserta didik lambat atau lemah dalam menerima dan memahami suatu materi yang diberikan guru sehingga mereka menjadi kesulitan dalam belajar berhitung, tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan materi karena dari awal memang sudah tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan berbagai masalah peserta didik tersebut tentu saja yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar. namun guru yang mengajar di

⁴ Parnawi A. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama. (2019).

SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur melakukan suatu upaya untuk mengatasi kesulitan belajar berhitung pada mata pelajaran matematika yakni dengan membuat media pembelajaran kemudian menggunakan media tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Adapun media pembelajaran yang dibuat adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis barang bekas dari aqua gelas bekas dan sedotan bekas. Barang bekas merupakan suatu barang yang sudah tidak dipakai lagi namun masih bisa digunakan tapi tidak sebegitu barang utama. Media pembelajaran berbasis barang bekas adalah suatu benda yang memiliki berbagai macam bentuk yang digunakan sebagai media pembelajaran dari barang bekas seperti daun, plastik, kayu, kaleng dan lain sebagainya dengan tujuan membantu guru dan siswa dalam mengatasi kesulitan belajar khususnya berhitung pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan “**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BARANG BEKAS MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDIT USHULUDDIN KECAMATAN MARTAPURA TIMUR**”

B. Definisi Operasional

Untuk memandu penelitian ini dan menghindari kesalahan penafsiran judul, maka peneliti membatasi pembahasan sesuai dengan istilah judul. Yaitu:

1. Implementasi

Secara bahasa implementasi berasal dari kata bahasa Inggris *imple ment* bermakna melaksanakan.⁵ Secara sederhana implementasi disebut penerapan atau tindakan. Implementasi merupakan suatu kegiatan dari rencana yang sudah tersusun. Implementasi dilaksanakan setelah rencana tersebut sudah lengkap.⁶

Berdasarkan uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa implementasi merupakan melaksanakan suatu kegiatan yang direncanakan secara rapi.

Adapun implementasi yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah pelaksanaan penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas yang dilakukan oleh guru SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur dalam mengatasi kesulitan belajar berhitung siswa pada mata pelajaran matematika di SDIT Ushuluddin kecamatan Martapura Timur.

2. Media pembelajaran

Media adalah bahasa Latin dan jamak dari kata *Medium* bermakna penghubung, penyalur atau pengantar. Media adalah suatu tempat penghubung ilmu pengetahuan atau penghubung suatu pesan.⁷ Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guru berpendapat bahwa media adalah suatu benda yang bisa dibentuk, dilihat, didengar, dibaca dan diceritakan alat yang bisa dimanfaatkan

⁵ E.Mulyasa. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara(2013): 56

⁶ Nurdin Usman. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*,. Jakarta: Raja Grafindo Persada.(2022):70

⁷ Sohibun. *Pengembangan Media Pembelajar Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive*. *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu tarbiah* (2017): 2

dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dan berpengaruh terhadap *efektifitas* dalam pendidikan.⁸

Media pembelajaran adalah suatu hal yang harus ada untuk kelancaran dalam proses pembelajaran kelas, pembelajaran yang kreatif, inovatif, yang bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu benda yang memiliki berbagai macam bentuk yang mampu menyalurkan atau mengantar suatu pesan atau isi dalam pelajaran sehingga mampu membangkitkan semangat belajar dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.

Adapun media pembelajaran menurut penulis adalah suatu benda yang mempunyai berbagai bentuk, yang bisa menyalurkan atau mengantar isi dalam pelajaran sehingga mampu memacu siswa untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami suatu materi yang dipelajari.

3. Barang Bekas

Barang bekas disebut sebagai barang sisa. Barang bekas merupakan barang yang sudah tidak digunakan lagi namun barang tersebut masih bisa dimanfaatkan tapi barang tersebut tidak sama dengan yang baru. Barang bekas merupakan barang yang sudah tidak digunakan lagi sehingga dibuang. Menurut Sudirman

⁸ Farida Hasan Rahmaibu, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk meningkatkan Hasil Belajar PKN*. Jurnal Kreatif september. (2016):2

Arief berpendapat bahwa barang bekas merupakan suatu barang yang sudah tidak terpakai, kemudian dibuat menjadi suatu barang yang bernilai.⁹

Berdasarkan uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa barang bekas yakni suatu barang yang bisa di daur ulang untuk menghasilkan suatu karya yang bernilai tinggi.

Adapun barang bekas menurut penulis adalah suatu barang yang tidak digunakan lagi namun barang tersebut masih dapat di daur ulang misalnya dijadikan sebagai media pembelajaran yang mana nantinya media pembelajaran tersebut bisa mempermudah siswanya dalam belajar khususnya berhitung pada mata pelajaran matematika.

4. Mata Pelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *Mathematica* yang bahasanya berasal dari bahasa Yunani, *Mathematike* yang berarti “*relatif to learning*” yang memiliki arti yang bersangkutan pengetahuan atau ilmu. *Mathematike* berhubungan dengan kata *mathenein* yang memiliki arti belajar (berpikir). Menurut Elea Tinggi berpendapat matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dari berpikir. Bukan berarti informasi lain tidak bisa didiskusikan, akan tetapi di kelas matematika lebih menonjolkan kegiatan berpikir, sedangkan di kelas ilmu lain lebih menekankan hasil percobaan dari pada berpikir.¹⁰

NRC berpendapat bahwa matematika adalah “*Mathematics is a science of patterns and order*” yang berarti matematika merupakan suatu ilmu yang

⁹ Iskandar.Agus. *Daur Ulang Sampah*.Jakarta: Azka Mulia Media (2006)

¹⁰ Sri Hastuti Noer.*Strategi Pembelajaran Matematika*.Yogyakarta: Matematika.(2017):.1-3

menelaah pola atau keteraturan dan tingkatan. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang bilangan dan bangun (datar dan ruang) lebih membahas materi matematikanya.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut bisa menyimpulkan matematika adalah ilmu pengetahuan lebih banyak mengutamakan kegiatan berpikir atau menalar dan yang lebih banyak mengkaji tentang bilangan dan bangun (datar dan ruang).

C. Fokus Penelitian

Adapun fokus masalah yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas mata pelajaran matematika di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur ?
2. Bagaimana faktor pendukung dan faktor penghambat pelaksanaan implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas mata pelajaran matematika di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas mata pelajaran matematika di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur.

¹¹ Fajar Shadiq. *Pembelajaran Matematika cara meningkatkan kemampuan berfikir siswa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.(2014): 7-8

2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat pelaksanaan implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas mata pelajaran matematika di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur.

E. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi penelitian dari proposal ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian diharapkan bisa mengansumsikan, menambah, memperluas pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar yang masih kesulitan belajar pada mata pelajaran matematika. Dan juga penelitian ini diharapkan nantinya bisa menjadi rujukan untuk sekolah dan guru khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis barang bekas dalam mata pelajaran matematika dan juga bisa menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang lain untuk mengembangkan penelitian ini.

2. Secara Praktis

Secara praktis sebagai berikut:

a. Bagi guru dan sekolah

Sebagai kontribusi dan pertimbangan guru dan kepala sekolah dalam penerapan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar siswa dan menjadi bahan evaluasi mengenai kesulitan apa saja yang di alami siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, serta bisa memfalisitasi segala macam kebutuhan siswa yang berkaitan dengan proses belajar mengajar khususnya terkait pada media pembelajaran.

b. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis barang bekas oleh guru dalam mata pelajaran matematika maka hal tersebut membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menerima dan memahami setiap pelajaran dan tercapainya suatu tujuan.

c. Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di bidang pendidikan. Dan bisa mengembangkan media pembelajaran dan bisa menganalisis penyebab yang menjadikan siswa merasa kesulitan belajar khususnya pada mata pelajaran matematika serta bisa menjadi bahan referensi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul tersebut implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas mata pelajaran matematika di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura adalah:

1. Tempat penelitian tersebut dekat dengan rumah peneliti atau mudah dijangkau sehingga dalam penelitian akan mempermudah peneliti untuk penelitian lebih lanjut disana.
2. Peneliti melihat adanya suatu permasalahan di SDIT Ushuluddin yang mana kebanyakan siswa kurang menyukai matematika dan juga siswa kesulitan dalam pada mata pelajaran matematika sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran agar siswa tidak merasa kesulitan dalam belajar dan lebih mudah

menerima setiap pelajaran khususnya dalam pada mata pelajaran matematika. agar setiap proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan efektif maka guru harus berupaya mengatasi kesulitan belajar pada siswa.

3. Guru memegang peranan sangat penting dalam membimbing dan membantu siswa dalam proses belajar. Apalagi pada saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang kesulitan belajar pada mata pelajaran matematika, upaya guru di SDIT Ushuluddin dalam mengatasi hal tersebut yakni guru tersebut membuat media pembelajaran berbasis barang bekas yang mana semua bahan tersebut mudah didapat, mudah dibuat, dan mudah diaplikasikan pada siswa sehingga siswa menjadi mudah dalam menerima dan memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

G. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Frasiska pada tahun 2018 yang berjudul “Implementasi metode proyek menggunakan media barang bekas dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di TK PGRI Sukarame Bandar Lampung.” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bahwa perkembangan motorik halus anak usia dini di taman kanak-kanak PGRI Sukarame masih banyak yang kurang berkembang hal ini dapat diperoleh dari kondisi anak didalam kelas B ada 20 anak dengan kriteria belum berkembang sebanyak 8 orang dengan *presentase* 40%, mulai berkembang sebanyak 5 anak dengan *presentase* 25%, berkembang sangat baik sebanyak 2 anak dengan

presentase 10%. Hal tersebut terjadi dikarenakan di TK PGRI Sukarame masih belum menerapkan metode proyek menggunakan media barang bekas sehingga perkembangan motorik halus anak belum berkembang.

Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran misalnya dengan menggunakan media barang bekas dalam proses pembelajaran maka perkembangan motorik halus anak bisa berkembang karena anak tidak bosan dalam belajar, dan menambah daya tarik dan semangat anak dalam belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Akbar Almasjid, Dkk. Pada tahun 2019 yang berjudul “Pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran matematika CAKIMUKAPATI (Cara Kilat Temukan Pangkat Tiga)”. berdasarkan penelitian dan pembahasan bahwa kegiatan Abdimas sudah berhasil dilakukan dengan baik, walaupun terkendala alat yang dipakai masih terbatas. Namun demikian secara luas kegiatan ini berhasil karena semua siswa saling membantu dalam membuat media pembelajaran cakimukapati. Dalam kegiatan ini memanfaatkan barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi dirubah menjadi media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran tersebut bisa membantu siswa dalam mencari hasil akar pangkat tiga dari suatu bilangan, para siswa dan guru merasa senang melaksanakan kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran.

Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran hendaknya guru membuat media pembelajaran misalnya membuat media pembelajaran dari barang bekas yang mana media tersebut akan memudahkan siswanya dalam

memahami suatu pelajaran misalnya pada mata pelajaran matematika pada materi berpangkat jika siswa kesulitan menentukan Pangkat Tiga maka bisa mencarinya dengan menggunakan media pembelajaran dari barang bekas tersebut. tujuan dari media pembelajaran tidak hanya memudahkan siswa namun bisa membuat suasana belajar jadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga anak menjadi tertarik untuk belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Fatmawati yang berjudul “Penerapan media barang bekas untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas v di UPTD SD Negeri Amparaan 1 Kecamatan Kokop,” berdasarkan penelitian dan pembahasan bahwa penerapan media barang bekas bisa meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas v di UPTD SD Negeri Amparaan 1 Kecamatan Kokop kabupaten Bangkalan. Hal tersebut bisa dilihat dari terjadinya perubahan 95% maka media pembelajaran barang bekas berdampak besar terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Kemudian peneliti memberi saran agar program tersebut bisa kembali dilaksanakan dengan kreativitas masing-masing dari guru yang bisa berdampak positif bagi semua orang. Jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran hendaknya membuat media pembelajaran agar siswa bisa memahami pelajaran dengan mudah dan menyenangkan sehingga tidak membuat bosan siswa dan menambah minat anak dalam belajar sehingga tercapainya tujuan yang ingin dicapai.
4. Penelitian yang dilakukan Sri Tresnaningsih pada tahun 2013 yang berjudul “Pemanfaatan barang bekas (Ronsok) untuk menunjang inovasi pembelajaran

matematika,”berdasarkan penelitian dan pembahasan bahwa keuntungan penggunaan barang bekas (rongsok) dibuat alat peraga adalah mengurangi polusi darat,udara, dan perairan, sedikit biaya, membuat guru dan siswa menjadi kreatif, melatih siswa dalam mengemukakan pendapat, membuat siswa merasa senang, guru dan siswa akan lebih berinovasi dalam pembelajaran matematika.

H. Sistematika Penulisan

Untuk pembahasan yang lebih komprehensif, maka perlu dalam digunakan sistematika dalam penelitian ini yang terbagi menjadi lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Pendirian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, definisi operasional, fokus penelitian, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, kajian pustaka, signifikansi penulisan.

Bab II Landasan Teori, pada bab ini akan menjelaskan tentang implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis barang bekas mata pelajaran matematika di SDIT Ushuluddin Kecamatan Martapura Timur.

Bab III Metode penelitian, pada bab ini akan menjelaskan tentang jenis dan pendekatan penelitian. Subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, analisis data, prosedur penelitian.

BAB IV Laporan Hasil Penelitian dan pembahasan, pada bab ini berisikan penyajian data dan pembahasan penelitian.

BAB V Penutup, pada bab ini berisikan simpulan dan saran.