

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia menjadi diri yang lebih baik dari sebelumnya, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Melalui pendidikan dapat dibentuk manusia yang berkualitas, sebagaimana yang disebutkan dalam undang-undang No. 20 tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan adalah sarana untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang luas dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Al-Qur'an telah menjelaskan pentingnya ilmu pengetahuan. Al-Qur'an menempatkan manusia yang berpengetahuan pada derajat yang tinggi. Al-Qur'an Surat Al-Mujadillah ayat 11.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ



¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 4.

Menurut Al-Qurthubi: “makna yang umum, dan lebih mengena dengan maksud dari pembahasan ayat di atas adalah Allah SWT mengangkat derajat orang yang beriman karena imannya, ini yang pertama. Kedua karena ilmunya”.² Berdasarkan tafsir tersebut bahwa orang yang berilmu akan mendapat derajat yang tinggi. Karena dengan memiliki ilmu pengetahuan, seseorang mampu menghadapi kehidupan. Orang berilmu juga mampu memberi manfaat bagi keluarganya dan orang disekitarnya.

Salah satu ilmu pengetahuan yang perlu dipelajari adalah ilmu pengetahuan yang umum seperti mata pelajaran matematika. Matematika mempunyai peranan penting dalam pendidikan dari jenjang SD, SMP, SMA/ sederajat, serta perguruan tinggi. Matematika merupakan mata pelajaran wajib diterapkan di sekolah. Matematika salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, bidang studi matematika adalah mata pelajaran yang perlu diajarkan dengan baik dalam proses pendidikan.³

Pentingnya mempelajari matematika terdapat dalam firman Allah SWT dalam Q.S. Yunus ayat 5, sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ

اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

²Syaikh Imam Al-Qurthubi, *Tafsir Al-Qurthubi*: Penerjemah: Budi Rosyadi, Fathurrahman, dkk., (Jakarta: Pustaka Azzam, 2009), h.180-181.

³Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Garut: Alfabeta, 2013), h. 2.

Tafsir Al Qurthubi ayat di atas yang artinya, “*dan bulan, telah kami tentukan tempat-tempat (orbitnya),*” yang digunakan untuk menentukan bilangan bulan (hari), yaitu sebanyak 28 kedudukan, dan dua hari untuk nuqshan dan mihaq (tiga malam dari akhir bulan qamariyah. Ibnu Abbas berkata bahwa, “apabila matahari ada dua, satu untuk siang dan satunya untuk malam, maka tidak akan ada malam dan kegelapan, dan tidak dapat pula diketahui bilangan tahun dan perhitungan bulan.⁴ Peneliti menyimpulkan bahwa ayat tersebut menjelaskan pentingnya mengetahui perhitungan waktu dengan ilmu.

Penguasaan terhadap konsep matematika sangat perlu bagi anak didik dalam kehidupan di masa depan. Maka dari itu mata pelajaran matematika sudah ditanamkan sejak pendidikan dasar dengan tujuan agar mampu menghadapi tantangan di masa mendatang.

Matematika sebagai studi obyek abstrak, tentu sangat sulit dicerna oleh siswa kelas rendah. Piaget mengklasifikasikan siswa kelas rendah masih berada pada tahap berfikir operasi konkret. Siswa MI belum mampu berpikir formal karena orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Ini bukan berarti bahwa matematika tidak mungkin dapat diajarkan sejak di MI.⁵

Kurikulum KTSP untuk kelas II SD, pada standar isi 2006 Standar kompetensi dan kompetensi dasar.

1. Standar kompetensi

⁴Syaikh Imam Al-Qurthubi, *Tafsir Al-Qurthubi*; Penerjemah: Budi Rosyadi, Fathurrahman, dkk., (Jakarta: Pustaka Azzam, 2014), h. 768.

⁵Mia Sukenti, “Pengembangan Media Kalkulator Ajaib Materi Perkalian Pada Siswa Kelas II MI Al-Azhaar”, *Skripsi*, FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014, h. 1.

Melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka.

2. Kompetensi dasar

1.1 Melakukan perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

1.2 Melakukan pembagian bilangan dua angka.⁶

Berdasarkan pernyataan di atas siswa kelas rendah sudah harus memahami konsep operasi perkalian dan pembagian. Sebagaimana kita ketahui konsep operasi perkalian dan pembagian itu bersifat abstrak. Sulit untuk dicerna oleh siswa. Oleh karena itu, kemampuan berhitung di Madrasah Ibtidaiyah (MI) perlu mendapatkan perhatian lebih awal oleh pendidik.

Hasil wawancara peneliti dengan guru di sekolah MIS Al Irsyad Patarikan di kelas rendah bahwa ada beberapa anak didik kesulitan pada operasi hitung perkalian. Hal itu dikarenakan mereka masih kurang memahami konsep perkalian yang bersifat abstrak dan belum hafal perkalian, serta pada saat pembelajaran berlangsung siswa dikelas mengalami kurang fokus belajar karena ingin bermain-main. Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa pada operasi perkalian tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 6,50 ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa pada tahun terakhir yaitu 60% berada di bawah nilai KKM jadi hanya 40% saja yang mendapat nilai ulangan di atas KKM.

Kondisi ini disebabkan cara mengajar yang masih berpusat pada guru. Guru yang lebih aktif di dalam kelas sehingga siswa menjadi pasif, bosan dan jenuh saat pembelajaran di dalam kelas. Akibatnya mereka memilih melakukan aktivitas yang lain seperti bermain, mengobrol, bahkan menggambar. Ditambah

⁶Suripto, Joko Sugiarto, dkk., *Terampil Berhitung Matematika Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h.vii.

lagi tidak adanya penggunaan variasi media dalam pembelajaran, maka semakin sulitlah siswa mempelajari konsep matematika. Oleh karena itu, sangat diperlukan peran media dalam mengatasi masalah tersebut.

Pendapat Hamalik dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam penerapan pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁷

Ajaran agama islam dijelaskan bahwa media mempunyai peran, sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Baqarah ayat 26 sebagai berikut.

إِنَّ اللَّهَ لَا يَسْتَحْيِي أَنْ يَضْرِبَ مَثَلًا مَّا بَعُوضَةً فَمَا فَوْقَهَا فَأَمَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا فَيَعْلَمُونَ أَنَّهُ الْحَقُّ مِنْ رَبِّهِمْ وَأَمَّا الَّذِينَ كَفَرُوا فَيَقُولُونَ مَاذَا أَرَادَ اللَّهُ بِهَذَا مَثَلًا يُضِلُّ بِهِ كَثِيرًا وَيَهْدِي بِهِ كَثِيرًا وَمَا يُضِلُّ بِهِ إِلَّا الْفَاسِقِينَ



⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 19-20.

Tafsir ayat di atas dalam buku M.Quraish Shihab, bahwa Allah tidak malu memberi perumpamaan tentang kutu kecil yang diremehkan oleh kaum musyrik dan dianggap tidak wajar untuk disebutkan oleh Allah, bahkan walau lebih besar dari kutu itu pada nilai kerendahannya dalam pandangan kaum musyrik (yakni walau yang lebih tidak bermutu darinya), atau lebih kecil dari kutu itu pada bentuk badannya, misallnya hanya sayapnya saja. Hal ini seperti disabdakan Nabi saw: “Seandainya dunia ini memiliki nilai sebesar sayap kutu di sisi Allah, niscaya Dia tidak menganugerahkan setetes air pun kepada seorang kafir.” Ini karena tujuan memberi perumpamaan adalah menjelaskan yang abstrak dalam bentuk konkret sehingga menjadi jelas adanya.⁸

Ayat di atas dijelaskan adanya media atau perantara sebagai alat berupa kutu kecil agar lebih menguatkan pemahaman terhadap sesuatu yang abstrak.

Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai memperjelas pesan. Media pembelajaran secara umum, memiliki ciri-ciri bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Ciri yang dilihat dari kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indera penglihatan, pendengaran, perabaan dan penciuman siswa.⁹ Jadi media pembelajaran adalah alat bantu bagi guru dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah diuraikan di atas, telah memuat beberapa permasalahan yang memerlukan solusi. Setelah meminta pendapat kepada dosen pengampu metodologi pendidikan. Saya tertarik

⁸M. Quraish Shihab, *Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*, (Jakarta: Lentera Hati, 2011), h. 161.

⁹Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), h.28.

melakukan penelitian menggunakan media yang sesuai pada mata pelajaran matematika di kelas II SD/MI. Media yang ingin saya uji cobakan adalah media realia.

Media realia adalah media alami yang tersedia di alam sekitar kita. Media realia merupakan bentuk sebenarnya tanpa ada modifikasi misalnya: gunung, sawah, air, berbagai jenis batuan, hewan, tumbuhan, dan lain-lain. Media realia juga dapat diperoleh dengan cara pembelian.¹⁰ Media realia yang dipilih dalam penelitian ini adalah mangkuk dan kancing.

Mangkuk dan kancing adalah benda nyata yang dapat digunakan langsung oleh guru dan siswa untuk mengenalkan konsep perkalian secara realistis. Melalui benda atau objek nyata dapat melibatkan semua indera siswa. Bentuk medianya yaitu berupa mangkuk dan biji-biji kancing warna-warni sebagai kancing. Melalui benda atau objek nyata tersebut dapat melibatkan semua indera siswa pada saat proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Dienes, konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan konkret akan dapat dipahami siswa dengan baik.¹¹ Penggunaan media ini diharapkan dapat memperbaiki pemahaman kognitif siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Menurut Piaget, siswa kelas II SD/MI (sekitar usia 7-8 tahun) berada pada tahap ini, penggunaan peraga dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa untuk mengkonstruksi pemahaman mereka. Sebagaimana dikemukakan

¹⁰Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), h. 67.

¹¹Endang Sulistyowati, "Penggunaan Permainan Dalam Pembelajaran Perkalian di kelas II SD/MI", *Jurnal Al-Bidayah: Pendidikan Dasar Islam Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Vol. 6 No. 2 Juni, 2014, h. 92.

oleh Dienes, konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan konkret akan dapat dipahami siswa dengan baik.¹²

Berdasarkan paparan di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Operasi Perkalian Kelas II MIS Al Irsyad Patarikan”**.

B. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

Penjelasan pada istilah penelitian ini, peneliti ingin menegaskan pada definisi operasional, sebagai berikut.

- a. Pengaruh adalah daya yang ada dari sesuatu (orang, benda, dsb) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹³
Pengaruh pada penelitian disini adalah perubahan nilai hasil belajar ranah kognitif siswa pada operasi perkalian setelah menggunakan media realia.
- b. Media realia (benda nyata) adalah media alami yang tersedia di alam sekitar. Media realia dalam penelitian ini memakai mangkuk dan kancing. Fungsinya untuk operasi hitung bilangan bulat dengan peralatan mangkuk dan kancing (kancing atau biji-bijian). Mangkuk dan kancing digunakan untuk penanaman konsep perkalian dan bisa juga konsep operasi hitung penjumlahan, pengurangan dan

¹²*Ibid.*, h. 92.

¹³Aditia Bagus Pratama, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*,(Surabaya: Pustaka Media, 2012), h. 457.

pembagian. Cara penggunaan medianya adalah benda mangkuk sebagai pengali dan biji-bijian atau kancing sebagai kancing benda yang dikali. Misalnya seperti 2×3 maka siswa meletakkan mangkuk 2 buah dan mengisi setiap mangkuk dengan 3 kancing.

- c. Hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.¹⁴ Hasil belajar yang diinginkan adalah hasil belajar pada ranah pemahaman kognitif siswa berupa skor yang diperoleh setelah menjawab soal-soal operasi perkalian.
- d. Operasi perkalian adalah operasi hitung sebagai penjumlahan yang berulang dan menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian. Materi tersebut terdapat pada kelas II semester II.

Jadi, yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia berupa peralatan mangkuk dan biji-bijian kancing warna-warni terhadap hasil belajar siswa dalam operasi perkalian pada kelas II semester II.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tidak mengaburkan pengertian yang dimaksud, maka peneliti membatasi masalah dengan memperhatikan judul di atas, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

¹⁴Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), h. 14.

- a. Objek Penelitian adalah hasil belajar siswa dengan menggunakan media realia pada operasi perkalian.
- b. Subjek penelitian adalah siswa kelas II A dan II B MIS Al Irsyad Patarikan.
- c. Wilayah Penelitian adalah di MIS Al Irsyad Patarikan.
- d. Waktu penelitian adalah dilaksanakan pada semester genap pada tahun 2018/2019.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas dapat di tarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas II MIS Al Irsyad Patarikan dengan menggunakan media realia?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas II MIS Al Irsyad Patarikan menggunakan media realia pada operasi perkalian?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas II MIS Al Irsyad Patarikan dengan menggunakan media realia.
2. Mengetahui pengaruh media realia terhadap hasil belajar siswa di kelas II MIS Al Irsyad Patarikan pada operasi perkalian.

E. Angapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang operasi perkalian.
- b. Setiap siswa mempunyai kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, dan usia yang relatif sama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.
- e. Nilai hasil tes benar-benar menggambarkan kemampuan siswa yang sebenarnya.

2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar yang ada mengenai pengaruh media realia pada operasi perkalian kelas II MI, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa pada operasi perkalian kelas II MIS Al Irsyad Patarikan.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa pada operasi perkalian kelas II MIS Al Irsyad Patarikan.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas, yaitu:

1. Mengingat betapa pentingnya matematika dalam rangka mengembangkan kognitif dan kecerdasan siswa.
2. Pembelajaran di kelas masih kurang menggunakan variasi media pembelajaran oleh guru, sehingga siswa kurang memahami materi yang bersifat abstrak dalam sehingga membuat pengajaran menjadi membosankan.
3. Peneliti ingin menerapkan media realia pada operasi perkalian.
4. Menggunakan media realia diharapkan siswa mendapatkan pengalaman nyata sehingga mampu memahami konsep perkalian itu sendiri dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.
5. Sepengetahuan peneliti, di MIS Al Irsyad Patarikan belum ada dilakukan penelitian yang sama tentang masalah pengaruh penggunaan media realia dalam bentuk karya ilmiah.

G. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi perkalian melalui penggunaan media realia.

- b. Sebagai dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh penelitian sendiri maupun peneliti-peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Menambah pemahaman siswa terhadap konsep operasi perkalian sehingga hasil belajar mereka meningkat.
- 2) Mengembangkan sikap kerja sama dan saling menghargai dalam berkelompok.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan berbagai media dalam mengajar.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru lain yang professional.
- 2) Sebagai upaya peningkatan kualitas pengelolaan pengajaran dalam pemahaman konsep operasi perkalian.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman serta ilmu pengetahuan.
- 2) Mengenal cara belajar yang dapat membuat siswa belajar lebih aktif dan inetraktif dalam proses pembelajaran.

H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil pencarian peneliti menemukan beberapa pendapat atau hasil dari penggunaan pengaruh media:

Tabel I. Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Yulida Octaviani	Pengaruh Penggunaan Model Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas II TPI Keramat Banjarmasin.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Peneliti menggunakan media pembelajaran nyata. ○ Metode penelitian kuantitatif. ○ Media yang digunakan berpengaruh. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Subjek sekolah yang diteliti. ○ Kelas II. ○ Bentuk media.
2.	Jariatun	Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Peneliti menggunakan media nyata. ○ Metode penelitian kuantitatif. ○ Media yang digunakan berpengaruh. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Subjek sekolah yang diteliti. ○ Kelas IV. ○ Bentuk media.

1. Yulida Octaviani, 2017, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin dengan judul pengaruh penggunaan model tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika di kelas II TPI keramat Banjarmasin dengan dosen pembimbing Dr. Ani Cahyadi, M.Pd. hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa. Tes akhir hasil belajar siswa di kelas eksperimen dilihat dari nilai rata-rata kelas adalah 90,00 berada pada kualifikasi amat baik, sedangkan kelas kontrol dilihat

dari rata-rata kelas adalah 72,42 berada pada kualifikasi baik. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan media tiga dimensi.¹⁵

2. Jariatun, 2017, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung dengan dosen Pembimbing I : Dr. Nasir, Spd., M.Pd Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd. hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV A yang diajarkan menggunakan media realia adalah 71,62 sedangkan nilai rata-rata pada kelas IV B yang diajarkan menggunakan media gambar adalah 66,43. Dengan nilai tabel $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,996 < 14,062$), dengan taraf signifikan kurang dari 5% atau 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV MIN 2 Bandar Lampung.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas bahwa peneliti pertama Yulida Octaviani melakukan penelitian tentang pengaruh media tiga dimensi pada mata pelajaran matematika kelas II hasil penelitiannya menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Peneliti kedua Jariatun tentang pengaruh media realia pada mata pelajaran matematika kelas IV hasilnya menyatakan juga ada pengaruh terhadap

¹⁵Yulida Octaviani, "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas II MI TPI Keramat Banjarmasin", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2016, h. v.

¹⁶Jariatun, "Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2017, h. ii.

hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Melihat pengaruh media tiga dimensi dan media realia dalam mata pelajaran matematika, maka peneliti tertarik menguji cobakan dengan media yang berbeda yaitu media realia. Mangkuk dan kancing media yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari anak dan merupakan benda nyata, cocok untuk anak tingkat kelas rendah yaitu masih dalam tahap pola pikir konkret.

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional dan ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, yang berisikan pengertian pengaruh, media pembelajaran, media realia, hasil belajar, ruang lingkup materi pokok matematika pada kelas II semester II, materi perkalian di kelas II.

Bab III metode penelitian, yang berisikan tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen tes, desain pengukuran, teknik pengolahan data dan analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV laporan penelitian, yang berisikan deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi

kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi hasil belajar siswa kemampuan awal siswa, deskripsi uji beda kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar siswa pada tes akhir, deskripsi uji beda hasil tes akhir siswa, uji regresi hasil tes akhir siswa dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup, yang berisikan kesimpulan dan saran.

