

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar. Secara detail dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Bab I sebagai berikut:

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

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak yang dilakukan oleh pengajar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah penggunaan media secara efektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.²

¹Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal. 3

²Hujair AH sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 1-2

Hal ini merupakan indikasi dari pernyataan Sistem Pendidikan Nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangannya 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.³

Dalam sistem pendidikan modern, fungsi guru sebagai penyampai pesan-pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pembelajaran agar pembelajaran berlangsung secara efektif. Hal ini disebabkan karena pekerjaan guru adalah pekerjaan professional yang membutuhkan kemampuan dan kewenangan.⁴ Salah satu usaha agar pembelajaran dapat efektif yaitu dengan penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus, informasi, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal ini media juga berfungsi untuk meningkatkan keselarasan dalam informasi dan juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh

³*Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal. 4

⁴Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1989), hal. 4

sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.⁵

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan adalah media yang digunakan guru dalam pembelajaran, media yang digunakan diharapkan dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Allah SWT seringkali menggunakan media atau perantara untuk mengajarkan manusia banyak hal, sebagaimana Allah memberikan perumpamaan berupa binatang nyamuk dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 26 yang berbunyi:

﴿ إِنَّ اللَّهَ لَا يَسْتَحْيِي أَنْ يَضْرِبَ مَثَلًا مَّا بَعُوضَةً فَمَا فَوْقَهَا ۚ فَأَمَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا فَيَعْلَمُونَ أَنَّهُ الْحَقُّ مِنْ رَبِّهِمْ ۖ وَأَمَّا الَّذِينَ كَفَرُوا

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 2

فَيَقُولُونَ مَاذَا أَرَادَ اللَّهُ بِهَذَا مَثَلًا يُضِلُّ بِهِ كَثِيرًا وَيَهْدِي بِهِ

كَثِيرًا وَمَا يُضِلُّ بِهِ إِلَّا الْفَاسِقِينَ ﴿٢٦﴾

Maksud ayat tersebut adalah sesungguhnya Allah menerangkan kepada orang-orang musyrik penyembah berhala bahwa berhala-berhala yang mereka sembah tidak dapat membuat alat, sekalipun mereka mengerjakannya bersama-sama orang tersebut sesat terhubung keingkarannya dan tidak mau memahami apa sebabnya Allah menjadikan nyamuk sebagai perumpamaan, maka mereka menjadi sesat (Q.S. Al-Baqarah 2:26)

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Karena keanekaragamannya, masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Sebelum seorang guru memilih suatu media, sepatutnya bagi guru tersebut untuk mengetahui keutamaan dan manfaat yang bisa dihasilkan oleh media tersebut.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan dan menjadi salah satu cara agar siswa tidak merasa bosan.

Semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi dimana siswa siswa dapat menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut. Benda asli mempunyai kegunaan yang

unik. Ada banyak cara dimana keikutsertaan siswa dapat didorong dengan benda tersebut. Ketika proteksi yang aman dibutuhkan, pengalaman yang disimulasi akan dapat melalui penggunaan model yang lebih rinci.⁶

Marti berpendapat bahwa objek matematika yang bersifat abstrak tersebut tersebut merupakan kesulitan tersendiri yang harus dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika. Konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkret. Karenanya pembelajaran matematika harus dimulai dari tahapan konkret. Lalu diarahkan pada tahapan semi konkret dan pada akhirnya dapat berpikir dan memahami matematika secara abstrak.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan, terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa.⁷

Dalam hal tersebut pada pembelajaran matematika, penggunaan media sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran, seperti media tiga dimensi (model) yang digunakan dalam berbagai materi yang berhubungan dengan bentuk seperti pada mata

⁶Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2013), hal. 107

⁷Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 3

pelajaran IPA tentang anatomi tubuh atau dalam mata pelajaran matematika tentang bangun datar dan bangun ruang.

Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan dari guru mata pelajaran matematika di MI Sullamuttaufiq di kota Banjarmasin belum pernah menerapkan penggunaan media tiga dimensi, padahal dengan adanya media tiga dimensi akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Melihat hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti seberapa besar pengaruh penggunaan media tiga dimensi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sifat-sifat bangun ruang dibandingkan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada pembelajaran. Untuk mengetahui lebih jelas tentang masalah ini, maka penulis mengadakan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi pada Materi Mengenal Sifat-sifat Bangun Ruang Mata Pelajaran Matematika di MI Sullamuttaufiq Kota Banjarmasin”

B. Definisi Operasional

Untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman terhadap judul diatas, maka penulis merasa perlu menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh. Pengaruh adalah sebab akibat yang ditimbulkan dari media tersebut. Pengaruh yang dimaksud peneliti adalah pengaruh selama proses pembelajaran yang dapat dilihat melalui observasi dan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan (menggunakan media tiga dimensi) dan tanpa diberi perlakuan (tidak menggunakan media tiga dimensi).

2. Penggunaan. Penggunaan adalah kata dasar dari guna yang artinya faedah, manfaat atau fungsi. Sedangkan penggunaan adalah proses, cara, perbuatan penggunaan sesuatu atau pemakaian.⁸ Jadi yang dimaksud dengan penggunaan adalah kegiatan guru menggunakan atau memanfaatkan media tiga dimensi yang digunakan dalam proses pembelajaran Matematika kelas 5.
3. Media tiga dimensi. Media tiga dimensi (model) adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, dan terlalu ruwet untuk dibawa dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya.⁹ Pada penelitian ini, media tiga dimensi yang penulis maksud adalah kubus, balok, prisma dan limas. Kubus merupakan sebuah bangun ruang beraturan yang dibentuk oleh enam buah persegi yang bentuk dan ukurannya sama.¹⁰ Balok merupakan bangun ruang beraturan yang dibentuk oleh tiga pasang persegi panjang yang masing-masingnya mempunyai bentuk dan ukuran yang sama.¹¹ Prisma merupakan bangun ruang yang mempunyai sepasang sisi kongruen dan sejajar serta rusuk-rusuk tegaknya saling sejajar.¹² Limas

⁸Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Ed. 3, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hal. 375

⁹Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hal. 156

¹⁰Sukino dan Wilson Simangonsong, *Matematika untuk SMP kelas VIII*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hal. 303

¹¹*Ibid.*, hal. 308

¹²*Ibid.*, hal. 325

merupakan bangun ruang sisi datar yang selimutnya terdiri atas bangun datar segitiga dengan satu titik persekutuan.¹³

4. Matematika. Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa Yunani Kuno yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu yang ruang lingkungannya menyempit.¹⁴ Jadi matematika yang penulis maksud adalah mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang kelas 5 di MI Sullamuttaufiq.

Jadi maksud dari judul “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi pada Materi Mengenal Sifat-sifat Bangun Ruang Mata Pelajaran Matematika di MI Sullamuttaufiq Kota Banjarmasin” adalah pengaruh selama proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan media tiga dimensi dan tanpa diberi perlakuan. Materi yang diajarkan adalah materi sifat-sifat bangun ruang (kubus, balok, prisma dan limas) pada mata pelajaran matematika kelas 5 di MI Sullamuttaufiq.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang mata pelajaran Matematika di MI Sullamuttaufiq?

¹³*Ibid.*, hal. 340

¹⁴Hiro Hamada, “*Matematika*”, [http:// Id.m.wikipedia.org/wiki/Matematika](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Matematika), tanggal 12/04/2015

2. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar dengan menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang di MI Sullamuttaufiq?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang di MI Sullamuttaufiq?

D. Alasan Memilih Judul

Berdasarkan rumusan yang telah dikemukakan, maka yang menjadi alasan memilih judul penelitian di atas adalah:

1. Pelajaran matematika dianggap sebagai ilmu penting yang harus dikuasai peserta didik dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Dengan menggunakan media yang lebih konkret dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.
3. Guru sering kesulitan dalam mengoptimalkan kondisi pembelajaran karena kurang menariknya proses pembelajaran

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggunaan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang mata pelajaran Matematika di MI Sullamuttaufiq

2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar dengan menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang di MI Sullamuttaufiq.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang di MI Sullamuttaufiq.

F. Signifikansi Penelitian.

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan berguna untuk:
 - a. Sebagai bahan informasi bagi sekolah sekaligus sumbangan pemikiran bagi penyelenggaraan pendidikan di MI Sullamuttaufiq.
 - b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya secara kritis dan mendalam lagi tentang hal-hal yang sama dari sudut pandang yang berbeda.
 - c. Menjadi bahan bacaan dalam rangka memperkaya khazanah literatur pada perpustakaan IAIN Antasari Banjarmasin.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan bisa berguna sebagai bahan informasi bagi pihak fakultas Tarbiyah dan Keguruan dalam meningkatkan dan mempertahankan kualitas pengajaran terhadap mahasiswa.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

- a. Berdasarkan teori yang ada bahwa dengan menggunakan media tiga dimensi peserta didik akan lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
- b. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penggunaan media tiga dimensi sebagai salah satu media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar peserta didik apabila digunakan dengan baik dan benar.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara proses dan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang pada peserta didik kelas V MI Sullamuttaufiq.

H_a : terdapat perbedaan yang signifikan antara proses dan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat bangun ruang pada peserta didik kelas V MI Sullamuttaufiq.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini secara garis besar tersiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I, bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, definisi operasional, rumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar penelitian dan hipotesis, serta sistematika penelitian.

Bab II, landasan teori; bab ini membahas mengenai teori pengaruh penggunaan media tiga dimensi, media tiga dimensi, sifat dan macam-macam bangun ruang, materi matematika kelas V SD/MI.

Bab III, Metode penelitian; dalam bab ini yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, analisis data, prosedur penelitian, dan langkah-langkah skenario eksperimen.

Bab IV, Laporan hasil penelitian; dalam bab ini yang berisi gambaran lokasi penelitian secara umum, pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol dan eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, deskripsi kemampuan awal matematika siswa, uji beda kemampuan awal matematika siswa, deskripsi kemampuan akhir matematika siswa, uji beda kemampuan awal matematika siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V, Penutup; pada bab ini terdiri dari simpulan dan saran.