

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran yaitu suatu proses interaksi antara guru yang berperan sebagai pendamping sekaligus perantara dalam menyampaikan informasi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada peserta didik, selaku penerima informasi dan pembelajar mandiri yang dilakukan didalam dan diluar kelas (Daniyati et al., 2023). Pembelajaran akan berhasil, berjalan efektif dan mencapai tujuan ketika prosesnya di atur dan dirancang secara sistematis, mulai dari perencanaan, pemilihan strategi dalam mengajar yang digunakan oleh guru (Sanjani, 2021). Untuk mencapai keefektifan dalam pembelajaran membutuhkan peran pendidik dalam menciptakan pewaris bangsa yang berkualitas baik secara integritas moral maupun kecerdasan pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran matematika (Afsari et al., 2021).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan guru kepada peserta didik mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Fitri, 2023). Ketika mata pelajaran matematika di ajarkan, indikasi keberhasilan peserta didik dapat di pengaruhi oleh banyak faktor tetapi dijumpai juga peserta didik merasa yang kesulitan dan tidak mampu dalam memecahkan latihan soal yang terhubung dengan konteks kehidupan nyata (Sinaga, 2023). Sedangkan dalam memecahkan dan menyelesaikan latihan soal matematika harus mempunyai dasar pemahaman dari konsep yang dipelajari (Khairunnisa et al., 2022). Apabila informasi dan pemahaman konsep yang nantinya diberikan guru dalam pembelajaran di kelas mampu di pahami, diterima dan dapat diserap oleh peserta didik dapat mempengaruhi suatu hasil belajar (Muharmansyah et al., 2023) .

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih dari segi akademis dengan evaluasi, penugasan, dan keterlibatan aktif peserta didik yang berkontribusi dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Dakhi, 2020). Hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik diukur dengan evaluasi yang digunakan dalam membuktikan derajat kompetensi untuk meraih tujuan pembelajaran (Rahman, 2022). Menurut Faot dan Amin (2020) dalam (Sinaga, 2023) menyatakan bahwa pemahaman konsep

202210430311099

Zuhaira Ilzami

Prodi PGSD

matematika yang lemah dan pembelajaran matematika kurang bermakna menyebabkan hasil belajar rendah. Kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran juga menyebabkan hasil belajar menurun (Octorina, 2021). Agar hasil belajar dapat meningkat, diperlukan penerapan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran agar mengoptimalkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik (Mardatillah et al., 2023).

Media pembelajaran yaitu unsur yang mempunyai peran penting pada kegiatan pembelajaran di kelas (A. P. Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran yakni alat bantu yang dimanfaatkan guru untuk memudahkan penyampaian informasi atau topik yang akan diajarkan kepada peserta didik, dengan demikian akan menciptakan suasana menarik, nyaman, menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran guru dapat merancang proses pembelajaran, salah satunya melakukan penentuan media pembelajaran secara tepat dan memperhatikan kondisi peserta didik dan topik pembelajaran yang akan diajarkan (Wati, 2021). Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk meningkatkan wawasan, mengoptimalkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap konsep yang dipaparkan guru serta sebagai sumber belajar (Nasron et al., 2024).

Saat ini, media pembelajaran telah dikembangkan menjadi dua yaitu terdapat media pembelajaran digital dan konkret (Wiratama et al., 2022). Media pembelajaran digital dapat diakses menggunakan handphone dan kegiatan belajar dapat dilakukan secara daring (Wityastuti et al., 2022). Sedangkan media pembelajaran konkret merupakan media yang berupa benda nyata yang dimanfaatkan dalam menunjang pemahaman peserta didik dan memvisualisasi suatu konsep yang masih abstrak khususnya pada mata pelajaran matematika (Argaruri et al., 2023).

Peserta didik pada kelas rendah membutuhkan media pembelajaran konkret karena masih berada dalam fase operasional konkret, yakni suatu fase dimana peserta didik memiliki ketertarikan pada benda nyata yang dilihat dan memperoleh pengalaman nyata dengan memanipulasi benda konkret (Lestari & Utami, 2022). Media pembelajaran *egg counting box* merupakan salah satu media konkret dengan permainan strategi yang memiliki bentuk kotak dengan tampilan yang dimodifikasi

202210430311099

Zuhaira Ilzami

Prodi PGSD

sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas 1 SD/MI, memiliki hiasan yang beranimasi, menggunakan gambar kartun dan objek utamanya yakni telur mainan (Wuriani et al., 2024).

Hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 20 dan 21 september 2025 di MI Al-Hidayah Wajak pada peserta didik kelas 1 menunjukkan bahwa di MI tersebut belum menggunakan media *egg counting box*. Peneliti juga menemukan beberapa masalah yang ada di MI Al-Hidayah Wajak yaitu pemahaman pada mata pelajaran matematika khususnya pengurangan bilangan 1 - 20 masih rendah. Peserta didik memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit, akibatnya merasa malas dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Bahkan peneliti juga menemukan bahwa terdapat 17 peserta didik dari 4 rombel yang kesulitan dalam menghitung pengurangan angka 1 - 10 dengan memakai jari tangan.

Peneliti juga menemukan bahwa dari 96 peserta didik 45% memiliki nilai ulangan harian matematika pada materi pengurangan dibawah KKM. Pada kelas 1-A, dari 24 peserta didik terdapat 10 yang memiliki skor ulangan harian dibawah KKM. Kemudian dari 24 peserta didik di kelas 1- B terdapat 9 peserta didik yang mempunyai skor ulangan harian dibawah KKM. Dari 24 peserta didik di kelas 1-C terdapat 13 peserta didik yang skor ulangan harian dibawah KKM dan pada kelas 1-D dari 24 peserta didik terdapat 11 peserta didik yang mempunyai skor ulangan harian dibawah KKM.

Hasil wawancara yang peneliti lakukan pada 22 september 2025 dengan guru kelas 1, guru menyatakan bahwa penggunaan dan juga penerapan media pembelajaran secara tepat dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang akan diajarkan, kemudian meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam belajar, tetapi kegiatan belajar dan mengajar di MI Al-Hidayah Wajak berlangsung pasif, sehingga masih terfokuskan kepada guru saja, peserta didik tidak aktif dalam berdiskusi atau menyampaikan pendapat dan malu untuk bertanya ketika tidak bisa mengerjakan soal, dimana hal tersebut mempengaruhi hasil belajar setiap peserta didik. Intelegensi yang dimiliki oleh peserta didik berbeda satu dengan yang lain, sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran khususnya dalam penguasaan konsep berhitung dan pencapaian hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran dengan pendekatan yang lebih efektif seperti media pembelajaran *egg counting box* dengan pendekatan saintifik yang dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep berhitung secara nyata dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran matematika bergantung dengan media pembelajaran dan pendekatan yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Ningrum & Novtiar (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan pendekatan saintifik cocok digunakan dalam membangun keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, lingkungan belajar yang nyaman dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik dan keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung (Febrianti et al., 2021). Namun yang utama saat ini yaitu bagaimana mengetahui ada atau tidak pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas 1.

Penelitian terdahulu adalah acuan penulis dalam proses penelitian ini, sehingga penulis dapat mengkaji teori yang digunakan dalam merangkum penelitian yang telah dilaksanakan. Terdapat beberapa penelitian tentang penggunaan media *egg counting box* sebagai pendukung dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khoirinisah & Pribadi (2023) membahas tentang pengaruh kotak telur terhadap pemahaman operasi hitung pengurangan peserta didik kelas 1 di SDI Ar-Rahman. Penelitian lain yang dilakukan oleh Dwi Nanda & Wandini (2024), membahas tentang pengaruh media kotak telur untuk mengatasi kesulitan memahami konsep perkalian di SD IT Al-Hijrah 2. Penelitian lain yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ibrohim & Arsita (2023) mengkaji tentang analisis kebutuhan guru dan peserta didik pada pengembangan media kotak telur kelas 1 SD 103/II Tanjung Agung menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Keterbatasan penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran *egg counting box* (kotak telur) pada pembelajaran matematika materi pengurangan 1-20 yang terdapat pada semester genap 2025/2026 kelas 1. Penelitian ini dilakukan pada lokasi yang berbeda dengan penelitian terdahulu, yaitu di MI Al-Hidayah Wajak.

202210430311099

Zuhaira Ilzami

Prodi PGSD

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Perbedaan penelitian itu terdapat pada materi pembelajaran matematika yang digunakan untuk menentukan hasil belajar peserta didik, perbedaan lainnya yakni jumlah pertemuan saat melakukan eksperimen dengan penelitian sebelumnya berbeda dan subjek penelitian yakni peserta didik berada pada lokasi yang berbeda dengan penelitian terdahulu.

Meskipun sejumlah penelitian telah membahas mengenai media *egg counting box*, masih jarang ditemukan penelitian yang menguji pengaruh antara media *egg counting box* dengan hasil belajar peserta didik kelas 1. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan karena beberapa peserta didik belum memahami konsep pengurangan dengan benar sehingga hasil belajar rendah. Melalui penggunaan media *egg counting box* menggunakan pendekatan saintifik, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep berhitung dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti berfokus terhadap media pembelajaran *egg counting box* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada materi pengurangan bilangan 1-20 di kelas 1. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul ” **Pengaruh Media Pembelajaran *Egg Counting Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ranah Kognitif Peserta Didik Kelas 1 Di MI Al-Hidayah Wajak**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh media pembelajaran *egg counting box* terhadap hasil belajar matematika ranah kognitif peserta didik kelas 1 di MI Al Hidayah Wajak?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *egg counting box* terhadap hasil belajar matematika ranah kognitif peserta didik kelas 1 di MI Al-Hidayah Wajak.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *egg counting box* terhadap hasil belajar matematika ranah kognitif peserta didik kelas 1 di MI Al-Hidayah Wajak.

202210430311099

Zuhaira Ilzami

Prodi PGSD

H1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran *egg counting box* terhadap hasil belajar matematika ranah kognitif peserta didik kelas 1 di MI Al-Hidayah Wajak

## **E. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan untuk menerapkan media konkret seperti *egg counting box* sehingga menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

### **b. Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap pihak terkait yakni:

1. Bagi guru
  - a. Memperdalam dan memperkaya informasi dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - b. Menambah dan memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran konkret menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai.
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Membantu peserta didik untuk memahami konsep berhitung dengan benar dan mudah melalui penggunaan media pembelajaran *egg counting box*.
  - b. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik
  - c. Peserta didik termotivasi untuk belajar sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
3. Bagi Sekolah

Diharapkan berguna bagi pihak sekolah khususnya dalam mengevaluasi penerapan media pembelajaran *egg counting box* agar hasil belajar peserta didik kelas 1 terjadi peningkatan.

## **F. Keterbatasan Penelitian**

1. Ruang Lingkup Objek Penelitian  
Ruang lingkup objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika ranah kognitif peserta didik kelas 1 MI Al-Hidayah Wajak.
2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

202210430311099  
Zuhaira Ilzami  
Prodi PGSD

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 di MI Al-Hidayah Wajak.

3. Ruang Lingkup Waktu penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap 2025/2026.

4. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MI Al-Hidayah Wajak, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang, Jawa Timur.

5. Ruang Lingkup Materi Penelitian

Materi yang diterapkan dalam penelitian ini yakni materi operasi pengurangan bilangan 1-20.

### G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi dari guru kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik memahami dan menyerap informasi atau materi tersebut sehingga pembelajaran berlangsung dengan mudah, interaktif dan menyenangkan.
2. *Egg counting box* atau kotak hitung telur merupakan media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk membantu peserta didik untuk berhitung secara nyata dan memahamkan peserta didik pada konsep pengurangan bilangan 1 - 20. Media pembelajaran tersebut berbentuk kotak dilengkapi dengan telur mainan, yang dimana setiap telur mewakili satu unit bilangan.
3. Hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah melalui proses pembelajaran yang mencerminkan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
4. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah, mulai dari konsep bilangan hingga aljabar dan geometri.