BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses membina diri dan masyarakat guna untuk melanjutkan kehidupan. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosi dan moral seseorang, serta ketakwaan manusia.¹ Pendidikan bisa disebut juga sebagai upaya yang bertujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran, berbagi pengetahuan, serta mengasah keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan bimbingan dalam proses tumbuh kembang anak. Maksudnya pendidikan berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki anak-anak agar mereka dapat mencapai keselamatan tertinggi, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Pendidikan ini merupakan proses yang bersifat humanis, yang sering diistilahkan memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita perlu saling menghormati, karena peserta didik bukanlah manusia mesin yang dapat diatur sesuka hati. Mereka adalah generasi yang perlu didukung dan diperhatikan dalam setiap perubahan menuju kedewasaan, sehingga mampu menjadi pribadi yang mandiri, berpikir kritis, dan berakhlak baik. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya membentuk manusia yang mampu menjalankan aktivitas dasar seperti makan, minum, berpakaian, dan memiliki tempat tinggal, tetapi juga bertujuan untuk memanusiakan manusia.²

Dalam dunia pendidikan terdapat banyak ilmu yang dapat dipelajari, ilmu tersebut dikemas dalam beberapa mata pelajaran yang kemudian diberikan kepada

¹ Husamah, *Pengantar Pendidikan*, (Malang: UMMPress, 2019), hlm 29

² Ab Marisyah, "Pemikiran Ki Hajar Dewantara Terhadap Pendidikan" *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 3, No 3 (2019)

siswa mulai dari jenjang SD, SMP dan SM, terdapat berbagai mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu mata pelajaran yang diberikan khususnya ditingkat sekolah dasar adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting disetiap jenjang pendidikan di Indonesia. Peserta didik sekolah dasar di Indonesia umumnya berusia antara 6 sampai 12 tahun. Berdasarkan teori perkembangan kognitif, mereka berada pada tahap praoperasional yang berarti mereka membutuhkan objek-objek nyata untuk membantu proses belajar. Salah satu cara untuk mendukung hal ini adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai, yang dapat membantu memperjelas informasi yang disampaikan guru, agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti.³

Media pembelajaran mencakup berbagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi ajar, seperti buku, taper recorder, film, gambar dan lain sebagainya. Dalam proses belajar mengajar, media ini dapat menumbuhkan keinginan serta minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang aktivitas belajar, serta memberikan dampak psikologis pada peserta didik. Selain memotivasi dan menarik minat peserta didik, media pembelajaran juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, menyajikan data secara menarik, memudahkan interpretasi data, dan memperjelas informasi, sehingga dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan peserta didik. Media

³ Firdaus Alfath, "Penggunaan Media Papan Diagram Fambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Mengenal Diagram Kelas 1 SDN Bandungrejosari 01", *Artikel Seminal Nasional PPG UNIKAMA*. Vol 1. Th 2024.

pembelajaran sangat dibutuhkan, terkhusus dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang abstrak, peserta didik memerlukan media untuk membantu menangkap konsep matematika.⁴

Matematika dalam Bahasa latin disebut dengan *manthenain* atau *manthema* yang berarti belajar atau sesuatu yang dipelajari. Sementara itu, dalam Bahasa Belanda disebut *wiskunde* yang berarti ilmu pasti. secara umum, istilah-istilah tersebut berkaitan erat dengan proses penalaran.⁵ Matematika merupakan ilmu yang telah dipelajari sejak kecil, karena sangat penting untuk kehidupan. Namun banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika sulit untuk dipahami.⁶ Sebenarnya, matematika adalah mata pelajaran yang harus dikuasai dan dipelajari oleh peserta didik dari sekolah dasar. Jika peserta didik sudah terbiasa dengan pemikiran bahwa matematika pelajaran yang sulit maka akan sulit bagi mereka untuk menerima pelajaran matematika. Oleh karena itu, guru harus berpikir kritis untuk menyesuaikan pelajaran mereka, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan mereka dengan menggunakan konsep dan prosedur. Hal ini bertujuan untuk membiasakan serta mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi persoalan maupun permasalahan dalam matematika.⁷ Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam pelajaran matematika baik dari faktor dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik. Beberapa faktor internal yang memengaruhi peserta didik antara lain,

⁴ Yanuari Dwi Puspitarini, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation In Elementary School", *Journal Of Education*, Vol 4 (2), (2019). Hlm 53-60

⁵ Miptahul Hasanah, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kepala Bernomor Dengan Menggunakan Media Misyu Catung Siswa Kelas IV SDN 5 Dasan Lekong tahun pelajaran 2016/2017, *Skripsi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, tahun 2017, hlm 13.

⁶ Darmadi, *Inovasi Pembelajaran Matematika Abad 21*, (Magetan: CV AE Media Grafika, 2021)

⁷ Laelatul Azizah, "Penggunaan Media Manipulatif Papan Diagram (PAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pengolahan Data Di Kelas V MIN 1 Kota Surabaya " *Skripsi*, 2023. hlm 2.

motivasi belajar, minat terhadap pelajaran, sikap positif atau kesenangan terhadap mata pelajaran matematika, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika. Sedangkan faktor yang berasal dari luar misalnya kemampuan guru dan pengelolaan proses pembelajaran masih berpusat pada guru saja, tidak ada media pendukung dalam pembelajaran, terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, guru sangat kesulitan karena selama ini guru hanya melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik.⁸

Hasil belajar adalah semua kemampuan dan hasil yang dicapai selama pendidikan di sekolah, yang dinyatakan dalam bentuk-bentuk angka atau nilai yang dihasilkan dari tes hasil belajar. Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses belajar yang menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang dirancang dengan baik, tertulis, dan lisan. Gagne dan Brings mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan internal yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki seseorang dan meningkatkan kemampuan mereka untuk melakukan sesuatu. Menurut Benjamin S Bloom, hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Arikunto, hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah guru memberi mereka instruksi. Hasil ini biasanya ditunjukkan dalam bentuk angka atau kata-kata seperti, baik, sedang atau kurang.⁹

Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru kelas 1 MI Islamiyah Banjaranyar, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk didapatkan hasil

⁸ Nusrotin Niswah, Faktor Penyebab Motivasi Belajar Matematika pada Peserta Didik, *Journal of Innovation and Technology in Mathematics and Mathematics Education*, Vol.3 (1) (2023) hal 26.

⁹ Edi Pranoto, *Model Discovery Learning Dan Problematika Hasil Belajar*, (Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021) hal 7.

bahwa di MI Islamiyah terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran matematika, diantaranya yaitu hasil belajar matematika pada materi diagram gambar masih sangat rendah, yang mana dalam kelas 1 MI Islamiyah terdapat 27 peserta didik, peserta didik yang mencapai KKTP sebanyak 26%. Berikut merupakan data nilai materi diagram gambar pada kelas 1 MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk.

Tabel 1.1 Data Nilai Diagram Gambar Kelas 1 MI Islamiyah

Nilai	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Persentase
≥ 65	65	7	26 %
<65	65	20	74%

Dari data tabel di atas dapat dilihat bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKTP hanya ada 7 anak dari 27 peserta didik. Lalu masalah yang selanjutnya hal ini bersumber dari guru kelas yang mengajarkan matematika mengatakan bahwa guru tersebut membutuhkan media untuk mempermudah pembelajaran matematika yang konkret dikarenakan diagram gambar merupakan materi baru yang diajarkan pada kelas 1 dalam kurikulum merdeka. Guru merasa kesulitan untuk menjelaskan materi tersebut, karena peserta didik kelas 1 belum bisa menggunakan bayangan ataupun kata seandainya dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini didapatkan data bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi diagram gambar sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik, yang mana hasil belajar peserta didik dari 27 anak yang mendapatkan nilai di atas KKTP hanya 7 anak atau 26% saja. Guru juga merasa kesulitan untuk menjelaskan materi diagram gambar, karena materi diagram gambar ini termasuk materi yang baru dalam kurikulum merdeka, pada kurikulum

sebelumnya materi ini belum dicantumkan untuk kelas 1 tingkat MI, sehingga dalam hal ini guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan kepada peserta didik dikarenakan guru sebelumnya belum pernah mengajarkan materi ini pada kelas 1.

Sejauh ini proses pembelajaran di MI Islamiyah guru hanya memanfaatkan LKS dari sekolahan, serta metode yang digunakan adalah metode ceramah, guru tidak menggunakan media pendukung dalam pembelajaran. Secara realitanya media sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media merupakan suatu alat yang berpengaruh untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Dalam materi diagram gambar guru memanfaatkan cara menjelaskan dengan mengandaikan benda, sehingga peserta didik sulit untuk memahami dan merasa kesulitan dengan penjelasan yang disampaikan oleh guru, karena usia mereka belum bisa jika hanya dengan bayangan atau pengandaian tanpa ada pembuktian, sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik. Ketuntasan ketercapaian tujuan pembelajaran di MI Islamiyah adalah 65, sedangkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik diperoleh data sebanyak 76% peserta didik belum mencapai ketuntasan ketercapaian tujuan pembelajaran, dan 26% peserta didik sudah mencapai ketercapaian ketuntasan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini media sangat diperlukan, apalagi dalam kelas 1 media sangat dibutuhkan untuk membuktikan secara nyata materi yang dipelajari, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan sebuah solusi untuk menghadapi permasalahan yang ada pada kelas 1 yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran yakni media JERAMBA (Jelajah Diagram Gambar). Media ini berbentuk diagram yang terbuat dari besi

yang bisa dilipat, sehingga mudah untuk dibawa, lalu media ini juga memiliki macam-macam buah untuk disusun dalam diagram tersebut yang terbuat dari kayu jati. Media jelajah diagram gambar ini bias menyebabkan peserta didik mudah untuk memahami pembelajaran, karena peserta didik mengetahui dan bias praktek secara langsung. Media ini juga bisa bertahan lama, mengingat bahannya dari besi dan kayu jati, serta media ini mudah untuk dibawa. Sebab media diagram gambar ini bisa dilipat dan dimasukkan dalam lemari penyimpanan yang memiliki roda. Media ini juga dilengkapi soal evaluasi yang berbentuk *flashcard*. Media ini digunakan dalam pembelajaran melibatkan antusias peserta didik, sehingga dengan adanya media ini diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran di wujudkan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas 1 pada materi diagram gambar di MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Jeramba (Jelajah Diagram Gambar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Diagram Gambar Kelas 1 MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media JERAMBA untuk materi diagram gambar kelas 1 di MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk?

2. Bagaimana kelayakan media JERAMBA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik materi diagram gambar kelas 1 di MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media JERAMBA pada materi diagram gambar kelas 1 di MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media JERAMBA pada materi diagram gambar kelas 1 di MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media JERAMBA dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik materi diagram gambar kelas 1 di MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media JERAMBA pada materi diagram gambar kelas 1 MI Islamiyah Banjaranyar Tanjunganom Nganjuk.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media JERAMBA bagian diagramnya memiliki ukuran Panjang 82 cm, Lebar 40 cm, Tinggi depan 115cm, Tinggi belakang 124 cm.
2. Media diagram gambar terbuat dari besi dan kayu.
3. Bagian diagram terbuat dari besi yang bisa dilipat.

4. Bagian buah-buahan memiliki ukuran diameter 8 cm.
5. Bagian buah-buahan terbuat dari kayu jati yang dibentuk semirip mungkin dengan buah aslinya, dan diberi warna cat sehingga bisa menyerupai buah asli.
6. Kotak evaluasi terbuat dari kayu / triplek yang dicat.
7. Jejak kaki memiliki ukuran 30 cm yang terbuat dari matras.
8. Dadu yang dipakai terbuat dari bahan kain flannel.
9. Soal-soal evaluasi terbuat dari *flashcard* yang berlaminating.
10. Materi yang digunakan adalah diagram gambar kelas 1 MI.
11. Kurikulum yang berlaku pada sekolah yang digunakan dalam penelitian adalah kurikulum merdeka.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan dalam pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika kelas 1 MI ataupun SD, serta dapat menambah kreatifitas peneliti untuk menciptakan media yang dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi peserta didik

Pentingnya penelitian ini bagi peserta didik terutama produk media yang dihasilkan dapat membuat peserta didik tertarik semangat untuk belajar dan mudah untuk memahami materi diagram gambar. Peserta didik juga antusias dalam pembelajaran, sebab media ini bisa digunakan dengan bermain. Hal ini

bisa mempermudah peserta didik dalam memahami materi diagram gambar yang berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

3. Bagi guru

Media jelajah diagram gambar ini bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran matematika pada materi diagram gambar menjadi mudah, guru bisa langsung mempraktekkan menggunakan media ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang ada dalam penelitian dan pengembangan media JERAMBA (jelajah diagram gambar) di kelas 1 adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media saat uji coba pemakaian memiliki hasil yang baik dan dapat membantu proses belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar terhadap materi diagram gambar matematika.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan bermain game dan langsung praktek dengan menggunakan media pembelajaran dengan pendampingan guru, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi diagram gambar.

2. Batasan Pengembangan

- a. Penelitian ini terbatas hanya dilakukan dalam materi diagram gambar.
- b. Penelitian ini terbatas hanya untuk kelas 1 dan 2 MI Islamiyah Banjaranyar, Tanjunganom, Nganjuk.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Sigit Widhim Asmaka Tahun 2017

Penelitian Sigit Widhim Asmaka memiliki judul Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. Penelitian sigit memiliki tujuan tujuan membantu siswa yang kebingungan dalam materi tentang bangun datar. Adapun tujuan dari penelitian Sigit adalah bentuk menciptakan media utama (Ular Tangga Matematika), dengan pokok pembahasan keliling dan luas bangun datar. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan menurut borg and Gall. Pada penelitian Sighet Widhim Asmaka mendapatkan hasil ahli media sebesar 95%, ahli materi 90%, hasil tes evaluasi peserta didik 88,84 termasuk kategori sangat baik.¹⁰

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama dalam mata pelajaran yang digunakan yaitu mata pelajaran matematika, sama media yang digunakan yaitu ular tangga dan sama menggunakan model penelitian RnD. Adapun perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu materi yang akan disampaikan, dan konsep dari media yang dibuat peneliti, Serta sasaran peserta didik yang digunakan.

2. Penelitian Nur Rizqo Tahun 2020

Penelitian Nur Rizqo memiliki judul Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. Adapun tujuan dari penelitian Nur Rizqo adalah untuk

¹⁰ Sigit Widhi Atmoko, "Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI", *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol 4 (1) (2017): 119

mengembangkan media pembelajaran, mengetahui kelayakan media ular tangga matematika, dan motivasi belajar pengembangan media matematika pada bangun datar.¹¹

Persamaan dalam penelitian Nur Rizqo dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama dalam menggunakan media pembelajaran yaitu ular tangga, sama meneliti pada mata pelajaran matematika. Adapun perbedaan penelitian Nur Rizqo dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu materi yang digunakan berbeda dan konsep media yang berbeda.

3. Penelitian Lilik Sugiarto dan Sri Widiyanti tahun 2023

Penelitian Lilik Sugiarto dan Sri Widiyanti dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Matematika Materi Pengenalan Diagram Gambar kelas 1. Berdasarkan penelitian dari Lili Sugiarto dan Sri Widiyanti didapatkan hasil penelitian mereka memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar.¹²

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama dalam hal meneliti tentang materi diagram gambar pada kelas 1, serta sama menggunakan metode pengembangan ADDIE. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilaksanakan yaitu pada penelitian ini peneliti menggunakan media interaktif pengenalan diagram.

4. Penelitian Firdaus Alfath tahun 2024

Penelitian Firdaus Alfath dengan judul “Penggunaan Media Papan Diagram Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi

¹¹ Nur Rizqo. “Pengembangan Media Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”, *Journal of Instructional Technology*, Vol 1 (1) (Januari 2020)

¹² Lilik Sugiarto, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Matematika Materi Pengenalan Diagram Tingkat SD Kelas 1”, *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, No 4 (Tahun 2023): 3

Mengenal Diagram Kelas 1 SDN Bandungrejo 01”. Dalam penelitian yang dilakukan Firdaus Alfath didapatkan hasil bahwa tujuan dari penelitian mereka adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika dalam materi mengenal diagram menggunakan papan media diagram pada peserta didik kelas 1 SDN Bandungrejo 01. Hasil pada penelitian ini penggunaan papan media diagram dapat meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata nilai siklus 2 dari 68,03 menjadi 82,85.¹³

Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama dalam hal meneliti dari materi diagram gambar, matematika kelas 1. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu, dalam penggunaan media penelitian firdaus menggunakan media papan gambar, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan membuat media jelajah diagram gambar.

5. Penelitian Dyvita Indah Amelia Tahun 2024

Penelitian yang dilakukan oleh Dyvita Indah Amelia dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Diagram Gambar Menggunakan Media Pandiga (Papan Diagram Gambar) Kelas 1 Sekolah Dasar”. dalam penelitian yang dilakukan oleh Dyvita didapatkan hasil bahwa tujuan dari penelitiannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar menggunakan media PANDIGA. Serta hasil dari penelitian ini memiliki peningkatan sebesar 82% terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁴

¹³ Firdaus Alfath,” Penggunaan Media Papan Diagram Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Mengenal Diagram Kelas 1 SDN Bandungrejosari 01”, *Jurnal Nasional PPG UNIKAMA* (Tahun 2024): 1

¹⁴ Dyvita Indah Amelia, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Diagram Gambar Menggunakan Media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) Kelas 1 Sekolah Dasar”, Vol 1 (Tahun 2024)

Persamaan yang ada yaitu, sama menggunakan materi diagram gambar kelas 1 untuk dijadikan bahan penelitian. Sedangkan perbedaan dalam penelitian Dyvita dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu dari segi media yang digunakan, pada penelitian Dyvita menggunakan media tentang papan diagram gambar, sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu media JERAMBA (Jelajah Diagram Gambar).

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran merupakan sarana, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik, yang digunakan secara sengaja sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk membantu pemahaman materi pelajaran secara lebih efisien dan efektif.¹⁵ Media pembelajaran yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah media konvensional visual 3 dimensi yang bisa dimainkan secara langsung yaitu berupa media JERAMBA (jelajah diagram gambar) yang digunakan pada pembelajaran matematika kelas 1 tingkat SD/MI.
2. Diagram Gambar adalah cara menyajikan data dalam bentuk gambar atau lukisan melalui caranya tersendiri.¹⁶ Diagram yang peneliti maksud adalah diagram yang berisi gambar buah-buahan berupa apel, blimbing, jambu air yang nantinya disusun pada diagram yang telah dibuat.
3. Peserta didik adalah individu dalam masyarakat yang berupaya mengembangkan kemampuannya melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.¹⁷ Peserta

¹⁵ Septy Nurfadhillah, *Pengertian Media Pembelajaran*, (Tangerang: CV Jejak, 2021) hlm. 7-8

¹⁶ Nafidaul Magfiroh, "Analisis Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Pada Materi Segiempat", *Pelita Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, Vol 10 (Januari 2020)

¹⁷ Sudadi, *Buku Ajar Manajemen Peserta Didik*, (Jambi: PT Sonpedia, 2023). hlm 2

didik yang peneliti maksud adalah peserta didik kelas 1, dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 anak dengan gaya belajar visual dan kinestetik.

4. Hasil belajar merupakan dampak dari proses pembelajaran yang diukur menggunakan instrument penilaian, seperti tes yang dirancang secara sistematis, baik dalam bentuk tertulis, lisan, maupun praktik.¹⁸ Hasil belajar yang peneliti maksud adalah pengukuran hasil belajar kognitif berdasarkan nilai hasil tes peserta didik yang didapatkan dari hasil nilai *pretest* dan *posttest*, yang mana peneliti bisa mendapatkan hasil belajar peserta didik dengan cara membagikan soal *pretest* pada awal penelitian sebelum diterapkan media JERMBA, dan memberikan *posttest* setelah diterapkan media JERAMBA, yang mana hasil dari *pretest* dan *posttest* tersebut akan diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah digunakan media JERAMBA.

¹⁸ Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, (Malang: Ahlimedia Press 2020) hlm 22