

**IMPLEMENTASI MEDIA LINGKUNGAN
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI MI NURUL ISLAM KOTA LUMAJANG**

SKRIPSI



**OLEH:
ALFIN FAUZAN MAHMUDI
NIM. 2192101003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MIFTAHUL MIDAD LUMAJANG
AGUSTUS 2025**

**IMPLEMENTASI MEDIA LINGKUNGAN
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DI MI NURUL ISLAM KOTA LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Midad Lumajang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**OLEH:
ALFIN FAUZAN MAHMUDI
NIM. 2192101003**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MIFTAHUL MIDAD LUMAJANG
AGUSTUS 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Media Lingkungan Dalam Pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang” yang ditulis oleh Alfin Fauzan Mahmudi, NIM. 2192101003 ini telah diperiksa dan disetujui, serta telah diujikan.

Lumajang, 15 Agustus 2025

Pembimbing

Siti Shofiyah, M.Pd.
NIDN. 2110099501

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Elok Aini Sulthon, M.Pd
NIDN. 2102079401

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI MEDIA LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI NURUL ISLAM KOTA LUMAJANG

SKRIPSI

Disusun oleh:

**ALFIN FAUZAN MAHMUDI
NIM. 2192101003**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 15 Agustus 2025 & telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Tanda tangan

Ketua Penguji

**Elok Aini Sulthon, M.Pd
NIDN. 2102079401**

Penguji Utama

**Khusnul Khovia, M.Pd
NIDN. 2117069701**

Pembimbing

**Siti Shofiyah, M.Pd.
NIDN. 2110099501**

Mengesahkan,
Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Midad Lumajang

**Mohammad Mas'ud, S.Ag., M.A.
NIDN. 19720601204**

MOTTO

Dari Anas bin Malik RA, Rasulullah SAW bersabda:

مَا مِنْ مُسْلِمٍ يَغْرِسُ غَرْسًا أَوْ يَزْرَعُ زَرْعًا فَيَأْكُلُ مِنْهُ طَيْرٌ أَوْ إِنْسَانٌ أَوْ بَيْهِيمَةٌ إِلَّا كَانَ لَهُ بِهِ صَدَقَةٌ

Artinya: "Tidaklah seorang muslim menanam pohon atau menabur benih, lalu burung, manusia, atau hewan memakan darinya, melainkan itu adalah sedekah baginya"

(HR. Bukhari dan Muslim).

Hadits tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan lingkungan yang memberi manfaat bagi makhluk hidup bernilai ibadah. Hal ini dapat dimaknai bahwa lingkungan juga dapat dijadikan media pembelajaran yang menghadirkan pengalaman nyata serta memberi kebermaknaan dalam proses belajar.

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada ibu Bati dan bapak Sunaryo, yang selalu menjadi sumber kekuatan dan doa dalam setiap langkah. Terimakasih atas kasih sayang, pengorbanan, serta dukungan yang tiada henti dalam setiap proses perjalanan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi ladang pahala untuk kalian. Kepada Dosen Pembimbing ibu Siti Shofiyah, M.Pd. terimakasih atas bimbingan, ilmu, dan kesabaran yang diberikan. Setiap arahan menjadi cahaya yang menerangi jalan berpikir dan menulis dalam proses penyusunan karya ini. Dan untuk diriku sendiri yang telah bertahan di tengah lelah yang terus melangkah meski perlahan. Skripsi ini adalah bukti bahwa usaha kecil pun punya arti besar. Perjalanan ini adalah bukti bahwa proses adalah guru terbaik. Dan untuk Almamater Kebanggaanku STIT Miftahul Midad. Serta kepada guru Indonesia, Skripsi ini kupersembahkan sebagai simbol kepedulian dan penghargaan terhadap perjuangan di dunia pendidikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas segala karunianya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa abadi tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan umatnya.

Sehubungan dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Mohammad Mas'ud, S.Ag., M.A. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Midad Lumajang.
2. Bapak Khittotun Nahidin, M.Pd. selaku Wakil Ketua 1 Bidang Akadernik dan Pengembangan Lembaga Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Midad Lumajang.
3. Ibu Elok Aini Sulthon, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Midad Lumajang.
4. Ibu Siti Shofiyah, M.Pd. Selaku Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan koreksi sehingga penelitian dapat terselesaikan.
5. Segenap Bapak/Ibu Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Midad Lumajang yang telah memberikan wawasannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
6. Ibu Dina Wahyuning Prastiwi, S.Pd. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kota Lumajang yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
7. Semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan Skripsi ini.

Semoga jasa baik mereka diterima Allah AWT. Skripsi ini penulis suguhkan pada segenap pembaca, dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi perbaikan. Semoga bermanfaat dan mendapat ridho Allah AWT.

Lumajang, 15 Agustus 2025

Penulis

Alfin Fauzan Mahmudi

ABSTRAK

Mahmudi, Alfin Fauzan. 2025, *Implementasi Media Lingkunga Dalam Pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STIT Miftahul Midad Lumajang, Pembimbing: (1) Siti Shofiyah, M.Pd.

Kata kunci: Media Lingkungan, Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika di tingkat Madrasah Ibtidaiyah seringkali dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak, sehingga memerlukan pendekatan yang kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan pengamatan awal, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar mereka.

Penelitian ini dilakukan untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu: (1) Bagaimana peran media lingkungan dalam pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang, dan (2) Bagaimana teknik penggunaan media lingkungan dalam proses pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi media lingkungan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Matematika. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru dan siswa kelas 4A di MI Nurul Islam Kota Lumajang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran matematika berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkrit dan kontekstual. Benda-benda dari lingkungan sekitar seperti tutup botol maupun objek di alun-alun kota Lumajang seperti jumlah kursi, pot bunga, dan tempat sampah membuat materi perkalian yang disajikan dalam bentuk piktogram lebih mudah dipahami, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, serta dapat melatih keterampilan observasi, perkalian, dan kerja sama dalam kelompok. Guru menggunakan dua teknik utama yaitu: guru memberi pemberitahuan agar siswa membawa media nyata dari rumah, mengajak siswa melakukan eksplorasi lingkungan untuk mencatat, menyajikan data perkalian dalam bentuk tabel atau piktogram, serta mendiskusikan kembali materi perkalian yang disajikan dalam bentuk piktogram bersama guru di kelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	17
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Subyek Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Analisa Data.....	34

F. Keabsahan Data.....	35
G. Tahap-tahap Penelitian	37
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	38
A. Gambaran Obyek Penelitian	38
B. Penyajian Data dan Analisis	41
C. Pembahasan dan Temuan	52
BAB V PENUTUP	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran-saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	60
LAMPIRAN	61
BIODATA PENULIS.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1 Daftar Penelitian Terdahulu.....	13
--------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar

4.1 Pembelajaran Menggunakan Media Yang Dibawa Murid	43
4.2 Pembelajaran Menggunakan Media Lingkungan	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah sarana untuk mencapai perubahan sosial, dengan tujuan untuk menumbuhkan karakter, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kualitas lain yang membuat orang menjadi individu yang lebih baik. Pendidikan di madrasah ibtidaiyah merupakan faktor yang sangat penting. Karena ditingkat madrasah itidaiyah, potensi anak berkembang dan juga manjadi dasar pertama untuk kemampuan belajar di tingkat selanjutnya. Siswa Madrasah Ibtidaiyah sensitif dan ingin menyerap ilmu. Agar dapat menguasai tahap perkembangan belajar siswa sekolah dasar secara optimal, diperlukan proses pembelajaran yang baik.¹ Pendidikan didefinisikan sebagai bimbingan atau bantuan dalam penyampaian pengetahuan sebagai sarana untuk melakukan perubahan sosial. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan karakter, meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai seseorang sehingga mereka dapat menjadi orang yang lebih baik. Dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang optimal, guru memerlukan sarana yang dapat mendukung penyampaian materi. Salah satu sarana penting tersebut adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah peserta didik memahami konsep yang diajarkan

Secara etimologis, istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti pengantar atau perantara. Dalam konteks komunikasi pendidikan, media berfungsi sebagai jalur penghubung antara sumber informasi (guru) dan penerima (murid),² media juga berperan sebagai stimulus dalam lingkungan belajar, terutama penggunaan multimedia yang terbukti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa,³ selain itu, media mencakup berbagai alat bantu

¹ Kosila dan Septian, “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa “, Jurnal Inovasi Penelitian.Vol.1 No.6 Nopember 2020.

² Ninik Uswatun Fadilah, “Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran,” Majalah Ilmiah Pembelajaran, 23 Juni 2020, diakses 4 Maret 2025.

³ Gregorius Christian Sunaryo dan Risti Sabila, “Pengaruh Penggunaan Komponen Multimedia sebagai Stimulus dalam Teori Belajar Behavioristik,” Sindoro: Cendikia Pendidikan 4, no. 6

visual, grafis, dan elektronik yang mampu menangkap dan menyampaikan informasi secara efektif,⁴ Keseluruhan pandangan tersebut menggarisbawahi fungsi utama media sebagai penghubung dalam alur komunikasi edukatif.

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara terstruktur, dengan tujuan memfasilitasi proses belajar secara optimal. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga memiliki potensi untuk merangsang aktivitas mental dan emosional siswa, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks pembelajaran, media mencakup bahan ajar, alat bantu, maupun teknik penyampaian yang memungkinkan terjadinya komunikasi edukatif yang ilmiah, interaktif, serta berjalan secara efektif dan efisien antara guru dan siswa. Kehadiran media pembelajaran menjadi penghubung penting dalam interaksi di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna. Pemilihan media yang digunakan pun tidak dapat dilepaskan dari metode pembelajaran yang diterapkan, karena keduanya saling memengaruhi. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran di ruang kelas.

Jenis-jenis media pembelajaran yang tersedia saat ini sangat beragam, dan perbedaan tersebut umumnya dipengaruhi oleh karakteristik serta fungsi masing-masing media. Untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di kelas, media dapat diklasifikasikan dalam beberapa kategori sesuai tujuan dan konteks penggunaannya. Keberhasilan penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik sangat ditentukan oleh pemahaman guru terhadap klasifikasi media, serta kecermatan dalam memilih jenis media yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di antara berbagai bentuk media yang digunakan, media audio, media visual, dan media audiovisual bergerak menjadi tiga kategori yang paling umum dijumpai dalam praktik pembelajaran. Sementara itu, Menurut Muhammad Alhasyimi dalam *Journal of Educational*

(2024): 2

⁴ UIN Alauddin Makassar, "Memahami Teknologi dan Media Pembelajaran," Program Studi Pendidikan Agama Islam FTK UIN Alauddin, 2023, diakses 27 Agustus 2025

Reflection, belajar adalah sebuah proses aktif yang dilakukan individu untuk mencapai transformasi perilaku sebagai hasil perhatian dan pengalaman interaktif dengan lingkungan belajar.⁵ Pernyataan ini menegaskan bahwa lingkungan memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena melalui interaksi dengan lingkunganlah pengalaman belajar menjadi lebih nyata dan bermakna.

Pentingnya keterkaitan antara lingkungan hidup dan pendidikan juga tercermin dalam kerangka hukum negara. Dalam Pasal 28H ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 disebutkan bahwa setiap orang berhak hidup sejahtera, baik lahir maupun batin, bertempat tinggal, serta memperoleh lingkungan hidup yang baik dan sehat.⁶ Ketentuan ini menegaskan bahwa lingkungan yang layak merupakan hak setiap warga negara, dan untuk mewujudkannya, dibutuhkan kesadaran yang dibangun melalui pendidikan lingkungan sejak dini. Selanjutnya, Pasal 31 ayat (1) menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.⁷ Hal ini dapat ditafsirkan bahwa segala bentuk pendekatan pendidikan, termasuk yang berbasis pada lingkungan, merupakan bagian dari hak dasar tersebut. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber dan media belajar tidak hanya relevan, tetapi juga selaras dengan prinsip-prinsip keadilan dan pemenuhan hak dalam pendidikan nasional.

Sejalan dengan nilai-nilai tersebut, Surat Ali Imran ayat 190–191 dalam Al-Qur'an juga menjelaskan:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ (QS Ali Imron: 190-191)

⁵ Muhammad Alhasyimi, "New Inquiry on Learning Behavior," *Journal of Educational Reflection* 5, no. 2 (2021): 79.

⁶ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 28H Ayat (1), Jakarta, 1945.

⁷ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 31 Ayat (1), Jakarta, 1945.

Artinya “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal,(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Maha suci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka"*”.⁸

Dalam ayat tersebut terdapat beberapa kandungan diantaranya yaitu Mempelajari dan merenungkan alam semesta sebagai simbol kekuasaan Allah. Menggunakan akal dan kebijaksanaan untuk memahami ciptaan Allah. Menggabungkan zikir dengan tafakur dalam proses pembelajaran. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan melalui pembelajaran dan refleksi. Ayat-ayat ini memberikan panduan yang jelas mengenai pentingnya mencari ilmu pengetahuan dan menggunakan pemikiran kritis untuk memahami dunia di sekeliling kita.

Lingkungan sekitar memiliki potensi besar sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Lingkungan tersebut mencakup masyarakat yang berada di sekitar sekolah, kondisi fisik di lingkungan sekitar, serta berbagai benda atau material sisa yang tidak lagi terpakai—termasuk barang bekas—yang jika diolah secara kreatif dapat digunakan sebagai media atau alat bantu pembelajaran. Selain itu, peristiwa alam maupun kejadian-kejadian sosial yang terjadi di masyarakat juga merupakan bagian dari lingkungan yang bernilai edukatif.

Sebagai media pembelajaran, lingkungan tidak hanya berperan saat proses belajar berlangsung di kelas, tetapi juga memberikan kontribusi sebelum dan sesudah pembelajaran formal. Lingkungan membantu siswa memahami berbagai gejala, perilaku objek, atau fenomena yang mereka amati secara langsung. Pengalaman ini memungkinkan siswa untuk melakukan pengamatan ilmiah sederhana, membangun pengetahuan berdasarkan apa yang mereka temukan di sekitar mereka, serta mengaitkannya dengan materi pelajaran yang mereka pelajari di sekolah. Siswa membawa pengalaman dan temuan mereka

⁸ Qs. Ali Imran 190-191, NU Online, diakses pada 4 Maret 2025

dari apa yang mereka temui di lingkungan mereka.⁹ Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan media lingkungan dalam proses pembelajarannya adalah Matematika, karena konsep-konsep dalam Matematika sering kali dapat dikaitkan dengan objek nyata di sekitar siswa. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang memiliki peran sentral dalam mendukung perkembangan teknologi dan disiplin ilmu lainnya. Namun, di lingkungan sekolah, Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menantang oleh sebagian besar siswa. Tidak sedikit di antara mereka yang kurang berminat terhadap pelajaran ini, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran Matematika adalah sebuah interaksi aktif antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membangun pemahaman, mengeksplorasi ide, serta mengembangkan pemikiran konseptual sesuai dengan tujuan kurikulum. Informasi yang disampaikan dalam proses ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif dan keterampilan psikomotorik siswa. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas dan efektivitas interaksi yang terjadi di dalam kelas. Dalam hal ini, pendidik memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa pesan yang disampaikan benar-benar dapat diterima, dipahami, dan diinternalisasi dengan baik oleh peserta didik.

Muhammad Thabrani dan Arif Mustofa, menyatakan bahwa hasil pembelajaran meliputi keterampilan, pengetahuan, pemahaman, serta sikap. Berdasarkan pandangan tersebut, hasil belajar tidak dapat dipahami secara sempit sebagai perubahan pada satu aspek saja, melainkan merupakan transformasi perilaku secara menyeluruh yang mencakup berbagai dimensi potensi manusia. Para ahli menegaskan bahwa kategori hasil belajar tidak dapat dilihat secara terpisah-pisah, tetapi harus dipahami secara utuh dan terpadu sebagai bagian dari perkembangan individu yang komprehensif.¹⁰

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 4-5.

¹⁰ Muhammad Thobrani & Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 24

Pelajaran Matematika sering menjadi membosankan karena matematika dianggap hanya mempelajari hal-hal abstrak melalui pengajaran rutin angka-angka di kelas, pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks dan ceramah siswa sering merasa bosan dan tidak termotivasi. Beberapa konsep dalam pelajaran, terutama matematika, sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal, Setiap siswa memiliki pendekatan pembelajaran yang unik. Siswa sering bertanya-tanya tentang relevansi materi pelajaran dengan kehidupan mereka. Kendala yang sering dihadapi guru ialah dalam menata lingkungan fisik dan memaksimalkan penggunaan fasilitas yang telah disediakan, dengan menggunakan sumber daya lingkungan, Guru dapat membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna, relevan, dan menyenangkan bagi siswa. Media, termasuk media lingkungan, digunakan untuk menjelaskan konsep pembelajaran matematika. dimana media di sekitar kita membantu siswa memahaminya. Dengan menggunakan media di sekitar mereka, siswa madrasah ibtdaiyah dapat melihat pola gambar dan bilangan secara langsung, yang membantu mereka memahami konsep matematika.

Peneliti memilih judul ini berdasarkan pertimbangan bahwa Matematika kerap dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang kompleks dan sulit dipahami oleh sebagian siswa. Ketika proses pembelajaran hanya disampaikan secara abstrak, siswa cenderung kesulitan menghubungkan konsep-konsep Matematika dengan pengalaman nyata mereka. Dalam konteks ini, pemanfaatan media lingkungan menjadi pendekatan yang efektif untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Melalui benda-benda konkret yang ada di sekitar siswa, materi Matematika dapat disampaikan secara lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami. Penggunaan media lingkungan juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dan mengurangi rasa cemas atau takut terhadap pelajaran Matematika. Selain itu, media lingkungan memungkinkan guru menghadirkan situasi pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang pada gilirannya dapat mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka dalam

menyelesaikan soal Matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengambil judul “Implementasi Media Lingkungan Dalam Pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang.”

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana peran media lingkungan dalam pembelajaran matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang?
2. Bagaimana teknik penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis peran media lingkungan dalam pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang.
2. Untuk menganalisis teknik penggunaan media dalam pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang.

D. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam dua aspek utama, yaitu secara teoretis dan praktis, yang dapat memperkaya wawasan keilmuan sekaligus memberikan dampak langsung dalam praktik pendidikan di lapangan.

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan lebih banyak pengetahuan di bidang keguruan, khususnya tentang cara mengelola pembelajaran dengan baik dengan penggunaan lingkungan sebagai medianya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah mereka dalam memahami dan mengingat konsep-konsep Matematika.

Melalui penggunaan media lingkungan yang konkret dan kontekstual, pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini juga memberikan dorongan bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam merancang pembelajaran. Pemanfaatan media lingkungan diharapkan dapat memperkuat peran guru sebagai fasilitator dan mediator yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan profesionalisme guru Matematika di Madrasah Ibtidaiyah dengan menulis penelitian ilmiah yang memberikan solusi bagi permasalahan pembelajaran Matematika.

d. Bagi peneliti

Sebagai suatu diskusi baru yang bertujuan untuk memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang penerapan media lingkungan, dan untuk membantu peneliti mempersiapkan diri untuk menjadi calon pendidik.

E. Definisi Istilah

1. Media lingkungan

Media lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Lingkungan tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga mencakup lingkungan fisik, sosial, maupun budaya yang memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Melalui pemanfaatan lingkungan, konsep-konsep abstrak dapat dihubungkan dengan pengalaman konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Contoh implementasi media lingkungan terhadap materi matematika yaitu dengan menggunakan benda-benda disekitar kita seperti kursi, pot bunga, dan tempat sampah. Misalnya, siswa mencatat dan mengumpulkan data dari lingkungan sekitar dan menyajikannya dalam bentuk piktoqram, lingkungan memberikan konteks nyata yang relevan untuk membantu siswa mengumpulkan, memahami, dan menyajikan data dalam bentuk piktoqram.

2. Pembelajaran Matematika

Proses belajar matematika pada dasarnya adalah proses di mana guru dan siswa berinteraksi untuk memperoleh pemahaman, ide, dan gagasan tentang konsep yang diajarkan dalam kurikulum. Keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada seberapa efektif interaksinya, karena pesan yang disampaikan oleh pendidik mengandung pengetahuan tidak hanya kognitif tetapi juga sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Pembelajaran matematika adalah proses interaktif di mana siswa memperoleh pemahaman tentang konsep-konsep matematika, mengembangkan keterampilan berpikir logis dan analitis, serta mampu memecahkan masalah matematika. Dalam konteks ini, pembelajaran matematika yang dimaksud adalah yang diterapkan di MI Nurul Islam Kota Lumajang kelas IV A Bab 6 tentang Piktoqram dan Diagram Batang yang memanfaatkan media lingkungan sebagai bagian dari strategi pembelajaran.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang lebih utuh dan sistematis mengenai isi penelitian ini, penulis menyusun sistematika pembahasan dalam lima bab utama sebagai berikut:

1. Bab I

Bab ini memuat landasan awal penelitian yang mencakup latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional istilah, serta sistematika penulisan secara keseluruhan.

2. Bab II

Bab ini berisi kajian teori dan studi terdahulu yang relevan dengan topik penelitian, khususnya mengenai implementasi media lingkungan dalam meningkatkan pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang. Teori-teori yang dibahas menjadi dasar dalam menganalisis data dan merumuskan kerangka berpikir.

3. Bab III

Bab ini menjelaskan tentang pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, keabsahan data, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilalui secara rinci.

4. Bab IV

Bab ini memaparkan gambaran umum objek penelitian, penyajian data lapangan, serta analisis dan interpretasi temuan penelitian yang dikaitkan dengan teori yang relevan.

5. Bab V

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang bersifat konstruktif sebagai kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. . Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cici Saputri pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan di Kelas III MI Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar 2020”.¹ Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media realia terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi pecahan di kelas III MI. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan mengukur hasil belajar setelah penggunaan media realia. Namun, penelitian ini tidak membahas secara rinci bagaimana teknik guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran, melainkan hanya menyoroti dampak terhadap hasil belajar. Penelitian ini juga terbatas pada aspek pengaruh, bukan pada proses implementasi atau strategi yang dilakukan guru.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syafriyeni pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Media Realia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 6 Kota Padang 2023”.² Penelitian ini membahas penerapan media realia terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik di MIN 6 Kota Padang. Penelitian ini relevan karena menggunakan media yang berasal dari lingkungan nyata, tetapi fokusnya bukan pada mata pelajaran matematika secara spesifik, melainkan pembelajaran tematik. Selain itu, penelitian ini tidak menyoroti teknik guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai media

¹ Cici Saputri, Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan di Kelas III MI Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar (Skripsi, UIN Suska Riau 2020)

² Syafriyeni, Penerapan Media Realia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 6 Kota Padang (Skripsi, IAIN Batusangkar)

pembelajaran matematika, sehingga masih ada ruang untuk penelitian yang lebih fokus pada hal tersebut.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nuryana pada tahun 2020 dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Realia Pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas 4 MI Ma’arif Gandu Mlarak Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020”.³ Penelitian ini mengkaji penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) berbantuan media realia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada materi pecahan di kelas IV MI. Fokus utama penelitian ini adalah pada efektivitas model CTL, sehingga peran media realia hanya menjadi pendukung dalam konteks penerapan model tersebut. Penelitian ini tidak mengkaji secara mendalam bagaimana guru memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran dalam praktik sehari-hari, sehingga aspek teknik penggunaan media lingkungan belum terungkap secara detail.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Karimatul Hissoh pada tahun 2020 dengan judul “Pemanfaatan Media Aktual Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian di MIN Yogyakarta II 2020”.⁴ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media lingkungan dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep perkalian melalui pengalaman langsung dengan objek nyata di sekitar sekolah. Fokus penelitian ini terletak pada peningkatan kemampuan menghitung perkalian dengan menggunakan media aktual lingkungan.

³ Siti Nuryana, Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Realia Pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas 4 MI Ma’arif Gandu Mlarak Ponorogo (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2020)

⁴ Karimatul Hissoh, Pemanfaatan Media Aktual Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian di MIN Yogyakarta II, Jurnal Pendidikan Madrasah 5, no. 2 (2020): 15–25

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusril Arzaq dan Putri Nur Malasari pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Matematika 2024”.⁵ mengkaji bagaimana kondisi lingkungan sekolah, baik fisik, akademik, maupun sosial, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini relevan karena sama-sama menempatkan lingkungan sebagai faktor penting dalam mendukung proses pembelajaran Matematika di jenjang pendidikan dasar. Perbedaannya, penelitian Arzaq dan Malasari menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh lingkungan secara umum terhadap hasil belajar, sedangkan skripsi ini lebih menekankan pada implementasi media lingkungan yang dipilih guru dalam proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif deskriptif

Tabel 1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

NO	Nama/Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Cici Saputri Judul: Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan di Kelas III Mi Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar 2020	1. memanfaatkan media realia/ lingkungan dalam pembelajaran matematika. 2. Dilakukan di jenjang MI	1. Fokus penelitian 2. Cici Saputri meneliti materi pecahan di kelas III, sedangkan penelitian ini meneliti di kelas IV dengan materi piktogram

⁵ Muhammad Yusril Arzaq dan Putri Nur Malasari, “Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2024): 45–55,

2	<p>Syafriyeni</p> <p>Judul: Penerapan Media Realia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 6 Kota Padang 2023</p>	<p>1. Meneliti penggunaan media realia (benda dari lingkungan sekitar).</p> <p>2. Menggunakan metode penelitian kualitatif</p>	<p>1. Fokus penelitian</p> <p>2. Syafriyeni meneliti pembelajaran tematik di MIN, bukan pembelajaran matematika secara spesifik, sedangkan penelitian ini fokus pada pembelajaran matematika di MI kelas IV.</p>
3	<p>Siti Nuryana</p> <p>Judul: Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Realia Pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas 4 MI Ma'arif Gandu Mlarak Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020</p>	<p>1. Memanfaatkan media realia dalam pembelajaran.</p> <p>2. Dilakukan di MI pada mata pelajaran matematika.</p> <p>3. Jenjang kelas IV</p>	<p>1. Model pendekatan</p> <p>2. Penelitian Siti Nuryana mengukur motivasi dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggali proses dan teknik implementasi media lingkungan.</p> <p>3. Siti Nuryana meneliti materi pecahan, sedangkan penelitian ini meneliti tentang piktogram</p>

4	<p>Karimatul Hissoh</p> <p>Judul: Pemanfaatan Media Aktual Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian di MIN Yogyakarta II 2020</p>	<p>1. Pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran Matematika</p> <p>2. Ditingkat Madrasah Ibtidaiyah</p>	<p>1. Penelitian Karimatul Hissoh berfokus pada materi perkalian, sedangkan penelitian ini fokus pada materi piktogram</p> <p>2. Karimatul Hissoh menekankan pada peningkatan kemampuan menghitung, sedangkan penelitian ini menggali proses dan teknik implementasi media lingkungan.</p> <p>3. Penelitian Karimatul Hissoh Menggunakan metode PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif</p>
---	---	--	---

5	<p>Muhammad Yusril Arzaq dan Putri Nur Malasari</p> <p>Judul: Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Matematika 2024</p>	<p>1. Peran lingkungan terhadap pembelajaran Matematika</p> <p>2. Ditingkat Madrasah Ibtidaiyah</p>	<p>1. Muhammad Yusril Arzaq dan Putri Nur Malasari menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif</p> <p>2. Penelitian Muhammad Yusril Arzaq dan Putri Nur Malasari berfokus pada hubungan/ pengaruh lingkungan, sedangkan penelitian ini fokus pada proses dan teknik implementasi media lingkungan</p>
---	--	---	---

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, terlihat bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada penggunaan media realia atau lingkungan dalam konteks tertentu, seperti peningkatan hasil belajar pecahan, penerapan pada pembelajaran tematik, integrasi dalam model CTL, berfokus pada peningkatan kemampuan menghitung, dan juga pengaruh lingkungan sekolah secara umum terhadap hasil belajar. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, skripsi ini lebih menitikberatkan pada implementasi media lingkungan dalam pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang, dengan menyoroti bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan media lingkungan melalui pendekatan kualitatif deskriptif.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.⁶ Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima. Pengirim dan penerima pesan dapat berupa individu atau organisasi, sedangkan media dapat berupa alat elektronik, foto, buku, dan lain sebagainya.⁷ Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih efektif. Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, media pembelajaran juga mengalami inovasi yang signifikan. Hal ini menjadikan media sebagai elemen krusial dalam mendukung pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar, terutama untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

⁶Ninik Uswatun Fadilah, "Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 23 Juni 2020,

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), hlm. 3.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran Matematika di jenjang sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh karakteristik psikologis peserta didik pada usia tersebut yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sementara materi Matematika sebagian besar bersifat abstrak. Salah satu sumber belajar yang relevan dalam konteks ini adalah penggunaan **media aktual**, yaitu media yang secara langsung dapat diamati dan dialami siswa. Media aktual dapat dikategorikan ke dalam dua bentuk, yakni media konkret yang berasal dari alam, dan media terbaru yang bersifat modern dan lebih kontekstual. Dengan memanfaatkan media semacam ini, diharapkan siswa mampu memahami konsep-konsep Matematika dengan lebih mudah, terutama dalam mengubah materi abstrak menjadi bentuk yang lebih nyata.

Media pembelajaran pada dasarnya adalah sarana yang mampu membangkitkan emosi, merangsang aktivitas berpikir, serta menyampaikan pesan kepada peserta didik. Jika media tersebut memuat isi yang bersifat instruksional atau mengandung maksud pengajaran, maka ia dikategorikan sebagai media pembelajaran. Di sisi lain, teknologi pembelajaran merujuk pada alat atau metode yang digunakan dalam proses belajar-mengajar secara konkret dan modern, dengan tujuan membantu peserta didik memahami materi secara lebih menyenangkan, efektif, dan tanpa tekanan. Pada dasarnya, teknologi pembelajaran adalah suatu cara atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik, dengan rasa senang, dan tanpa paksaan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pendidikan:

- a. Fungsi atensi media visual, yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka fokus pada materi yang disampaikan.
- b. Fungsi afektif, yang ditemukan oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa lambing visual atau gambaran memudahkan pemahaman dan pengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- c. Fungsi kompensatoris: membantu siswa yang lemah dalam membaca memahami teks dan mengingat kembali informasi.⁸
- d. Media berfungsi sebagai instruksi, artinya informasinya harus melibatkan siswa dalam aktivitas dan pikiran mereka.⁹

Media pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk mengatasi berbagai hambatan dalam proses komunikasi pembelajaran, terutama dalam menyampaikan pesan dari guru kepada siswa secara jelas dan efektif. Proses belajar tidak semata-mata berlangsung di dalam ruang kelas; lingkungan sekitar juga dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari pengalaman belajar siswa. Melalui interaksi dengan lingkungan, siswa memperoleh kesempatan untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

3. Media Lingkungan

Media lingkungan merupakan pemanfaatan objek, situasi, atau fenomena yang ada di sekitar siswa untuk menunjang proses belajar.¹⁰ Media ini menekankan pada pengalaman langsung dan kontekstual, sehingga siswa belajar tidak hanya dari buku, tetapi juga dari lingkungan nyata. Lingkungan merupakan sumber belajar yang sangat potensial dan dapat dimanfaatkan tanpa memerlukan biaya besar atau pembelian alat bantu yang mahal. Guru dapat mengajak siswa secara langsung untuk

⁸ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, (Jakarta, PT Grafindo Persada, 2007), hlm 17

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), 21

¹⁰ Suryani, *Media Lingkungan dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 22.

melakukan observasi terhadap objek atau peristiwa di lingkungan sekitar, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan kontekstual.

Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran didasarkan pada kenyataan bahwa lingkungan tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, tetapi juga menyimpan nilai edukatif yang tinggi. Dalam banyak situasi, proses belajar tidak harus selalu bergantung pada buku atau media cetak lainnya. Lingkungan sekitar dapat menjadi alternatif media pendidikan yang efektif, karena menyediakan pengalaman belajar langsung yang sesuai dengan dunia nyata siswa.

Mengajar tidak hanya harus menyampaikan materi, murid sering merasa jenuh saat berada di kelas. Tugas pengajar adalah membuat proses belajar lebih aktif. Guru yang inovatif bukan hanya mengubah metode penyampaian pelajaran, tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual melalui penerapan teknologi dan metode pembelajaran kreatif.¹¹ Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas umumnya sangat diminati oleh siswa karena memberikan suasana yang berbeda dan lebih menyenangkan. Namun demikian, agar aktivitas tersebut tetap berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, diperlukan perencanaan yang matang serta pengarahan yang jelas dari guru. Salah satu bentuk pemanfaatan luar kelas yang strategis adalah menggunakan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, ada beberapa hal penting yang perlu dipersiapkan, antara lain:

- a. Menyusun materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks lingkungan yang akan digunakan.
- b. Menentukan lokasi atau bagian dari lingkungan yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
- c. Memberikan petunjuk, arahan, dan pendampingan kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung di luar kelas.

¹¹ Guru Inovatif Zaman Now,” Dinas Pendidikan OKU, 2021.

Lingkungan sendiri merupakan gabungan dari berbagai kondisi fisik yang meliputi sumber daya alam seperti udara, tanah, tumbuhan, hewan, serta elemen lainnya. Secara umum, lingkungan terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Lingkungan biotik, yaitu lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan.
- b. Lingkungan abiotik (non-biotik), yakni lingkungan yang terdiri dari unsur-unsur tak hidup seperti air, tanah, udara, dan sinar matahari, yang meskipun tidak bernyawa, memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Pemahaman terhadap dua jenis lingkungan ini penting dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan, agar materi yang diajarkan sesuai dengan objek nyata yang diamati siswa. Terdapat perbedaan mendasar antara lingkungan biotik dan lingkungan abiotik. Lingkungan biotik merujuk pada semua komponen yang bersifat hidup, seperti tumbuhan, hewan, dan manusia. Sebaliknya, lingkungan abiotik mengacu pada elemen-elemen yang tidak hidup namun tetap memiliki peran penting dalam mendukung keberlangsungan kehidupan, seperti udara, air, tanah, dan cahaya matahari.

Dalam konteks ekologi, suatu ekosistem sering kali dipahami sebagai suatu kesatuan antara makhluk hidup dan lingkungannya, di mana sekelompok organisme berinteraksi dengan komponen abiotik di sekitarnya. Hubungan timbal balik antara unsur hidup dan tak hidup inilah yang membentuk sistem kehidupan yang dinamis dan saling memengaruhi. Sosial, buatan, dan alam adalah lingkungan di mana kita dapat belajar. Dalam lingkungan sosial, kita dididik tentang interaksi sosial dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain. Masyarakat adalah tempat pendidikan yang beragam dan biasanya sulit untuk diungkapkan.

Lingkungan alam terdiri dari segala sesuatu yang memiliki karakteristik alami, seperti kondisi geografis, iklim, dan suhu udara. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, baik

melalui pengalaman langsung maupun media kontekstual seperti lingkungan sekitar, mereka dapat membangun pemahaman yang lebih kuat dan bermakna terhadap materi yang diajarkan di sekolah serta menumbuhkan kecintaan mereka terhadap alam jika mereka belajar tentang lingkungannya. Lingkungan yang sengaja dibuat atau didesain sebelumnya oleh manusia disebut lingkungan buatan. Sekolah dapat menggunakan lingkungan ini untuk membantu siswa belajar di luar jam pelajaran sebagai tugas kepada siswa atau dalam waktu yang telah ditetapkan sebelumnya.¹²

Lingkungan dipandang sebagai salah satu sumber belajar yang penting karena proses pembelajaran tidak selalu harus bergantung pada buku atau media cetak semata. Pembelajaran dapat terjadi melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar, yang memberikan pengalaman nyata dan kontekstual bagi peserta didik. Dalam hal ini, lingkungan belajar tidak hanya dimaknai sebagai ruang fisik, tetapi juga sebagai kondisi dan situasi yang memungkinkan terjadinya aktivitas belajar.

Adapun beberapa alasan utama mengapa lingkungan dianggap sebagai sumber pembelajaran antara lain:

- a. Memberikan pengalaman langsung, di mana siswa dapat mengamati, merasakan, dan berinteraksi secara aktif dengan objek atau fenomena di sekitarnya.
- b. Memberikan pengetahuan yang bersifat kontekstual, yang lebih mudah dipahami karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Menumbuhkan kesadaran kritis, terutama terhadap berbagai tindakan manusia yang berdampak negatif terhadap lingkungan, sehingga siswa dapat memahami pentingnya tanggung jawab dalam menjaga kelestarian alam.

¹²Lingkungan sebagai Media Pembelajaran, variedzzz (blog pribadi), <https://variedzzz.wordpress.com/2011/05/10/lingkungan-sebagai-media-pembelajaran/>, diakses 12 Maret 2025.

4. Peran media lingkungan

Media lingkungan memiliki sejumlah peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran:

a. Membantu Kontekstualisasi Konsep

Media lingkungan memungkinkan siswa memahami konsep matematika dalam konteks kehidupan nyata.¹³ Misalnya, konsep bangun ruang dapat diajarkan dengan mengamati bentuk bangunan di sekitar sekolah.

b. Meningkatkan Motivasi Belajar

Pemanfaatan media yang memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Media semacam ini mampu membangkitkan minat belajar serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena mereka merasa lebih dekat dan akrab dengan konteks yang dihadirkan.¹⁴

c. Berbicara Keterampilan Pemecahan Masalah

Pembelajaran Matematika yang dikaitkan dengan situasi nyata memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Melalui konteks kehidupan sehari-hari, siswa dilatih untuk memahami masalah secara lebih konkret dan menyusun langkah-langkah penyelesaian secara sistematis, sehingga kemampuan penalaran dan pemecahan masalah mereka dapat meningkat secara signifikan.¹⁵

¹³ Djamarah, S. B. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.

¹⁴ Sudjana, Nana. Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif. Bandung: Produksi Falah, 2005.

¹⁵ Suherman, Erman. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: UPI, 2003.

d. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif

Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mengeksplorasi konsep matematika yang terdapat di lingkungan mereka, sehingga meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman yang lebih dalam.¹⁶

e. Menumbuhkan Kreativitas dan Inovasi

Pemanfaatan media lingkungan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menerapkan konsep matematika, misalnya dalam proyek desain atau pengukuran.¹⁷

Penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara membuat konsep lebih kontekstual, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mendukung pembelajaran kolaboratif, dan menumbuhkan kreativitas. Oleh karena itu, guru menyarankan untuk mengintegrasikan lingkungan sekitar ke dalam strategi pembelajaran matematika agar lebih efektif dan bermakna bagi siswa.

5. Teknik Menggunakan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran

Ada beberapa cara berbeda untuk mempelajari lingkungan menurut Sudjana, antara lain:

a. Survey ke lapangan

Siswa melakukan kunjungan ke lingkungan sekitar sekolah sebagai bagian dari kegiatan observasi untuk mengenali dan mempelajari objek-objek yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan tersebut, siswa terlibat dalam pengumpulan informasi melalui pengamatan langsung terhadap data atau dokumen yang tersedia di lapangan. Temuan mereka kemudian dicatat secara sistematis dan dilaporkan kembali ke sekolah.

¹⁶ Depdiknas. Panduan Penggunaan Media dalam Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas, 2008.

¹⁷ National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). Prinsip dan Standar Matematika Sekolah. Reston NCTM, 2000., VA:

Selanjutnya, hasil pengamatan tersebut didiskusikan bersama guru dan teman-teman sekelas, hingga akhirnya disimpulkan sebagai bagian dari penguatan dan pelengkap terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

b. **Prakik lapangan**

Kegiatan praktik lapangan yang dilakukan oleh siswa bertujuan untuk memperluas wawasan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga membangun pemahaman berdasarkan pengalaman langsung di lingkungan belajar yang sesungguhnya.

c. **Field Trip atau Karyawisata**

Kegiatan wisata edukatif yang diikuti oleh siswa merupakan bagian dari program kurikuler yang dirancang oleh sekolah. Dalam kegiatan ini, siswa diajak mengunjungi lokasi tertentu di luar lingkungan sekolah dengan tujuan memperoleh informasi, wawasan baru, serta memperluas pengalaman belajar melalui observasi langsung terhadap objek atau fenomena yang relevan dengan materi pelajaran.¹⁸

6. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada kajian struktur-struktur abstrak serta hubungan-hubungan di antara bentuk-bentuk tersebut. Untuk memahami berbagai struktur dan keterkaitan yang terkandung di dalamnya, diperlukan penguasaan terhadap konsep-konsep fundamental dalam Matematika, karena konsep-konsep inilah yang menjadi dasar dalam membangun pemahaman secara logis dan sistematis.¹⁹ Secara umum ada tiga teori dalam pembelajaran matematika:

¹⁸ Sudjana, "Teknik Menggunakan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan*, Vol. 5, No.2 (2005): 30.

¹⁹Pina Nury Nidhia dan Yusuf Safari, "Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam

a. Teori Behavioristik

Menurut Thorndike, proses belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respons. Stimulus dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat memicu aktivitas belajar, baik berupa pikiran, emosi, maupun rangsangan yang ditangkap melalui pancaindra. Respons siswa terhadap stimulus inilah yang kemudian menjadi indikator aktivitas belajar, dan dapat berupa reaksi mental, emosional, maupun tindakan fisik.

Lebih lanjut, Thorndike menjelaskan bahwa hasil dari proses belajar ditunjukkan melalui perubahan perilaku. Perubahan ini dapat bersifat konkret—yang artinya dapat diamati secara langsung—atau bersifat abstrak, yaitu tidak tampak secara fisik tetapi tetap menunjukkan adanya transformasi dalam aspek kognitif maupun afektif.²⁰

b. Teori Bruner

Jerome Bruner berpendapat bahwa pembelajaran Matematika akan lebih efektif apabila peserta didik dikenalkan pada konsep-konsep dasar serta struktur yang terkandung dalam materi, termasuk hubungan antara keduanya²¹. Ia menekankan pentingnya pemahaman terhadap keterkaitan konsep dan struktur sebagai fondasi dalam membangun pengetahuan Matematika yang utuh. Bruner juga menggarisbawahi perlunya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui keaktifan tersebut, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku yang membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting bagi guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi objek nyata dengan bantuan media pembelajaran Matematika. Dengan demikian, siswa

Pembelajaran Matematika,” Karimah Tauhid 3, no. 10 (2024): 1-2.

²⁰ Edward L. Thorndike, *Kecerdasan Hewan: Studi Eksperimental* (New York: Macmillan, 1911).

²¹ Jerome S. Bruner, *The Process of Education* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960), 17–18.

dapat mengamati secara langsung pola dan keteraturan dalam struktur konsep yang sedang dipelajari, sehingga pemahaman menjadi lebih konkret dan bermakna.

c. Teori brownell

W. Brownell berpendapat bahwa pembelajaran Matematika idealnya dilakukan secara bermakna dan harus disertai dengan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Ia juga menekankan bahwa proses belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang memberikan manfaat positif bagi peserta didik. Pandangan serupa diungkapkan oleh Marsigit, yang menyatakan bahwa Matematika merupakan kumpulan nilai-nilai kebenaran yang disusun dalam bentuk pernyataan logis dan didukung oleh bukti yang sah.²² Sementara itu, Erman Suherman dan rekan-rekannya mengemukakan bahwa Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat abstrak dan deduktif, sehingga menuntut kemampuan berpikir logis dan sistematis dari para siswanya.²³

Tujuan umum dari pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dasar hingga menengah adalah untuk membekali peserta didik dengan kecerdasan intelektual, penguasaan pengetahuan, pembentukan kepribadian, akhlak yang mulia, serta keterampilan hidup yang memungkinkan mereka untuk mandiri dan terus belajar sepanjang hayat.²⁴ Dalam konteks pembelajaran Matematika di tingkat SD/MI, standar kelulusan mencakup penguasaan terhadap konsep-konsep seperti bilangan pecahan dan perbandingan, serta kemampuan menerapkannya secara tepat dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.²⁵

²²Marsigit, Pedoman Khusus Pengembangan sistem penilaian Matematika SMP, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003),h.4

²³Erman Suherman, dkk, Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, (Bandung: JICAUPI, 2001), h.15

²⁴BSNP, Standar Nasional Pendidikan: Komponen Tujuan Pendidikan (akses via repository UNY), 2025

²⁵ Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Depdiknas,2006

Berdasarkan uraian di atas, guru yang memahami makna mendalam mengenai esensi pembelajaran Matematika di tingkat SD/MI akan mampu merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Hal ini dapat dilakukan melalui pemilihan media, metode, dan pendekatan yang tepat, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif.²⁶ Didasarkan pada pemahaman di atas, matematika adalah bidang yang menyelidiki struktur-struktur abstrak melalui penalaran logistik disertai pernyataan yang didukung oleh bukti. Proses pembelajaran Matematika tidak hanya menekankan aspek logika formal, tetapi juga melibatkan unsur imajinasi, intuisi, dan penemuan. Selain itu, Matematika juga mencakup pemahaman tentang bilangan dan operasi perhitungan, serta hubungan-hubungan di antaranya yang menjadi dasar dalam membangun konsep-konsep yang lebih kompleks.

7. Materi Pembelajaran Matematika Kelas 4

a. Bab 1: Bilangan Cacah sampai 10.000

Pada bab ini, siswa belajar mengenal dan memahami bilangan cacah hingga 10.000, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian angka dengan cara ini.

b. Bab 2: Pecahan

Siswa mempelajari konsep pecahan, penyebut dan pembilang, serta cara membandingkan, menjumlahkan, mengurangkan, mengalikan, dan membagi pecahan sederhana.

c. Bab 3: Pola Gambar dan Pola Bilangan

Bab ini mengajarkan siswa mengenali pola pada gambar dan bilangan, serta memahami bagaimana pola tersebut berkembang untuk memprediksi angka atau bentuk berikutnya.

²⁶ [http://www.sekolah dasar.net/2011/07/Pembelajaran Matematika di Sekolah.html](http://www.sekolahdasar.net/2011/07/Pembelajaran%20Matematika%20di%20Sekolah.html) diakses 13 April 2013

d. Bab 4: Pengukuran Luas dan Volume

Siswa mempelajari konsep luas dan volume, termasuk bagaimana menghitung luas berbagai bangun datar serta volume bangun ruang sederhana menggunakan satuan standar.

e. Bab 5: Bangun Datar

Pada bab ini, siswa mengenal Berbagai bentuk bangunan datar, seperti segitiga, persegi panjang, dan lingkaran, serta sifat-sifat dan rumus yang digunakan untuk menghitung keliling dan luasnya.

f. Bab 6: Piktogram dan Diagram Batang

Siswa belajar menyajikan data dalam bentuk piktogram dan diagram batang serta memahami cara membaca dan menafsirkan yang disajikan dalam bentuk grafik informasi tersebut.²⁷

Pembelajaran matematika di kelas 4 MI ini bertujuan untuk membangun pemahaman dasar yang kuat agar siswa dapat belajar berhitung, berpikir logis, dan menerapkan ide-ide ini dalam kehidupan sehari-hari. Materi pada bab 6 penulis menggunakan benda-benda disekitar seperti kursi, pot bunga, dan tempat sampah. Misalnya, siswa mencatat dan mengumpulkan data dari lingkungan sekitar dan menyajikannya dalam bentuk piktogram, lingkungan memberikan konteks nyata yang relevan untuk membantu siswa mengumpulkan, memahami, dan menyajikan data. Hubungan ini memperkuat pemahaman konsep dan membuat Matematika terasa lebih dekat dan menyenangkan bagi peserta didik.

²⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Buku Guru Matematika Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah, (Jakarta: Kemendikbud, 2022), hlm. 27-238

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini dengan pendekatan kualitatif, jenis studi kasus. Penelitian kualitatif menurut Rukin adalah deskriptif dan biasanya menggunakan pendekatan induktif. Fokus penelitian dirumuskan dengan mempertimbangkan kondisi nyata di lapangan, sehingga proses penelitian menekankan pada keterpaduan antara pengalaman empiris dan pemanfaatan landasan teori yang relevan. Kajian teoritis memiliki peran penting dalam memberikan kerangka berpikir yang luas dan sistematis, sekaligus menjadi acuan dalam menganalisis dan mendiskusikan temuan-temuan yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung.¹ Studi kasus adalah metode penelitian empiris yang meneliti suatu fenomena di dunia nyata, terutama dalam kasus di mana batas antara fenomena dan konteksnya tidak jelas.² Pertanyaan penelitian “bagaimana” dan “mengapa” dapat dijawab dengan studi kasus. Atau bisa disimpulkan study kasus adalah Meneliti satu kasus atau fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata.

Peneliti memilih pendekatan kualitatif dalam penelitian ini karena bertujuan untuk memahami secara mendalam dinamika antara subjek dan objek yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali makna dan konteks secara lebih holistik melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi langsung, dan studi dokumentasi. Dengan menggunakan ketiga teknik tersebut, peneliti berupaya memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran matematika.

¹ Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019), 6

² Robert K. Yin, *Case Study Research and Applications: Design and Methods*, 6th ed. (Los Angeles: SAGE Publications, 2018), hlm. 15.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Islam Kota Lumajang. Dimana objek penelitian ini adalah peserta didik kelas 4A MI Nurul Islam Kota Lumajang. MI Nurul Islam Kota Lumajang terletak di Jl. Alun-Alun Barat Detrotrumen, Rogotrunan, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang yang memiliki status sebagai sekolah/madrasah swasta dan berstatus terakreditasi A. Alasan dipilihnya tempat tersebut karena melihat beberapa murid yang memiliki prestasi akademik terhusus dalam mata pelajaran matematika.

C. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kemampuannya dalam memberikan informasi yang relevan dan akurat terkait dengan fokus masalah yang dikaji. Informan yang terlibat merupakan pihak-pihak yang memahami konteks pembelajaran serta memiliki pengalaman langsung dalam proses implementasi media lingkungan di kelas. Dengan demikian, data yang dikumpulkan diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam dan utuh untuk menjawab tujuan penelitian.

Untuk mendukung proses penelitian ini, data yang diperlukan mencakup:

1. Data primer, yaitu informasi yang diperoleh secara langsung dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap guru dan siswa kelas IV A MI Nurul Islam Kota Lumajang.
2. Data Sekunder, merupakan data yang diperoleh dari sumber lain, bukan secara langsung sebagai sumber pendukung. Biasanya berasal dari dokumen, seperti buku, jurnal, laporan, dan media massa. Data sekunder yang termuat dalam dokumen Kurikulum Operasional Madrasah (KOM) MI Nurul Islam Kota Lumajang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas yang sedang berlangsung di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan di MI Nurul Islam Kota Lumajang kelas VI A terhadap kegiatan siswa dan guru dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun saat mereka berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis lingkungan.

Penelitian ini menerapkan **observasi partisipatif penuh**, di mana peneliti secara aktif terlibat dalam proses pengamatan dan berinteraksi langsung dengan subjek penelitian. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami secara lebih mendalam perilaku, respons, serta dinamika pembelajaran yang terjadi secara alami dalam konteks nyata, peneliti terlibat sepenuhnya dengan apa yang dilakukan sumber data. Dengan demikian, suasananya sudah alami, sehingga peneliti melihat apa yang dilakukan sumber data, sehingga mereka benar-benar terlibat dalam aktivitas kehidupan yang diteliti.³ Hasil yang didapatkan dari observasi yaitu terkait pelaksanaan pembelajaran Matematika berbasis lingkungan di kelas IV A, yang mencakup bagaimana guru memberikan arahan awal, membentuk kelompok belajar, serta mengajak siswa untuk memanfaatkan objek-objek di sekitar sekolah sebagai media pembelajaran. Selain itu, juga diamati keaktifan siswa dalam mencari, mengidentifikasi, dan mencatat benda-benda di lingkungan untuk kemudian dikaitkan dengan konsep Matematika.

³ Sugiyono, Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2017), 312

2. Teknik Wawancara

Dengan menggunakan tanya jawab, wawancara mengumpulkan jawaban dari peserta. Pada penelitian ini, wawancara terstruktur digunakan. Jika peneliti atau pengumpul data benar-benar yakin dengan informasi yang mereka peroleh, wawancara terstruktur adalah teknik pengumpulan data yang paling aman. Akibatnya, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian dalam bentuk pertanyaan tertulis selama wawancara dan juga telah memberikan jawaban alternatif.⁴

Dengan demikian, teknik wawancara merupakan salah satu metode penelitian yang sangat berguna, terutama dalam memperoleh data yang kaya dan mendalam dari sudut pandang narasumber. Adapun yang harus diwawancarai oleh peneliti yaitu guru matematika dan beberapa murid. Hasil yang didapatkan dari wawancara yaitu terkait pendapat guru mengenai pentingnya pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran Matematika serta cara penerapannya, seperti persiapan sebelum kegiatan, pembagian tugas siswa, dan bentuk pengamatan yang dilakukan. Selain itu, wawancara juga mengungkapkan respon siswa terhadap penggunaan media lingkungan, termasuk pengalaman mereka saat mencari objek di luar kelas dan bagaimana hal tersebut membantu pemahaman konsep Matematika.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang memanfaatkan berbagai sumber tertulis maupun visual sebagai bahan informasi. Data yang diperoleh melalui teknik ini dapat berupa surat, catatan harian, laporan kegiatan, artefak, foto, maupun rekaman video. Keunggulan utama dari data dokumenter adalah sifatnya yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga memungkinkan peneliti untuk menelusuri peristiwa atau kejadian yang telah terjadi di masa lalu.⁵ Melalui dokumentasi, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih

⁴ Sugiyono, *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 319

⁵ *Documentary Survey Technique: A Study*, *Integral Research* 2, no. 3 (2025): 79–94.

luas dan mendalam mengenai konteks penelitian, sekaligus memperkuat temuan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Adapun dokumentasi yang peneliti peroleh yaitu profil sekolah, dokumentasi kegiatan pembelajaran, catatan wawancara, perangkat pembelajaran dan lembar kerja peserta didik.

E. Analisa Data

Analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahap utama yang berulang dan interaktif, menurut Miles dan Huberman.⁶

1. Reduksi Data

Tahap awal dalam proses analisis data kualitatif adalah mengidentifikasi tema atau kategori utama dari temuan lapangan dan memberikan penamaannya secara sistematis. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menyalin ulang catatan lapangan secara rapi dan terstruktur. Jika data diperoleh melalui rekaman wawancara, maka proses awal yang dilakukan adalah mentranskrip seluruh isi rekaman secara verbatim.

Setelah seluruh catatan dan transkripsi selesai disusun, peneliti membaca keseluruhan data untuk memperoleh pemahaman menyeluruh. Selanjutnya, peneliti mulai memberikan penanda atau kode untuk membedakan informasi yang dianggap penting dengan yang kurang relevan. Pada tahap ini, catatan lapangan maupun transkrip wawancara telah diberi tanda-tanda khusus sebagai dasar dalam memilah dan mengelompokkan informasi yang akan digunakan dalam penyusunan temuan penelitian.

Dalam proses analisis data peneliti memberikan perhatian khusus pada fragmentasi bahan tertulis yang relevan dengan tujuan pencarian mereka. Setelah itu, peneliti menginterpretasikan isi fragmentasi untuk mengidentifikasi pesan atau makna yang ingin disampaikan oleh informan ataupun sumber dokumen yang dianalisis. Peneliti memberikan

⁶ Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*, 2nd ed. (Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 1994), hlm. 10-12.

kode interpretasinya terhadap penggalan catatan lapangan atau dokumen itu.⁷

2. Penyajian Data

Setelah proses analisis data selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah penyajian data sebagai langkah akhir dalam proses pengolahan informasi. Pada tahap ini, peneliti mengorganisasi hasil temuan ke dalam bentuk kategori atau klasifikasi tertentu, sesuai dengan pola yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas, sistematis, dan terstruktur mengenai hasil penelitian sehingga memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan. Penyajian data juga dapat dilakukan dalam bentuk bagan, ringkasan singkat, diagram alur, atau bentuk lainnya. Teks naratif akan digunakan dalam penelitian ini untuk menyajikan data.

3. Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan juga dikenal sebagai verifikasi, adalah fase lanjutan di mana peneliti membuat kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi peneliti terhadap temuan dari dokumen atau wawancara. Setelah menghasilkan kesimpulan, peneliti memeriksa ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan.⁸

F. Keabsahan Data

Untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji kredibilitas dengan menerapkan tiga bentuk triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. **Triangulasi sumber** dilakukan dengan cara memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai informan atau narasumber yang berbeda, guna melihat konsistensi dan keakuratan informasi yang diberikan. Dengan membandingkan data dari guru, siswa, dan dokumen pendukung, peneliti

⁷ Afrizal, Metode penelitian: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dan berbagai disiplin Ilmu. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016) , 178

⁸ Afrizal, Metode penelitian: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dan berbagai disiplin Ilmu. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016) , 179-180

dapat memperoleh pemahaman yang lebih objektif dan menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti. Peneliti menganalisis data ini untuk sampai pada kesimpulan.⁹ Dalam pengujian kredibilitas ini, triangulasi didefinisikan sebagai pengujian data dari berbagai sumber dengan berbagai metode dan pada berbagai waktu.

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah teknik validasi data dalam penelitian dengan membandingkan dan mengecek informasi yang diperoleh dari berbagai sumber atau informan. Tujuannya adalah untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data serta mengurangi bias dari satu perspektif saja.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah metode validasi data dalam penelitian yang mengukur fenomena yang sama dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Tujuannya adalah untuk memastikan keakuratan data dengan membandingkan hasil dari berbagai instrumen atau teknik penelitian.

3. Triangulasi Waktu

Dalam penelitian, triangulasi waktu adalah metode validasi data yang mengumpulkan data pada waktu yang berbeda untuk mendorong konsistensi atau perubahan fenomena yang diteliti. Tujuannya adalah untuk memastikan keakuratan data dan mengidentifikasi dinamika yang mungkin terjadi seiring waktu.

⁹ Sugiyono, *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 274

G. Tahap-tahap Penelitian

Pada tahap awal penelitian memasuki halaman sekolah, peneliti diterima dengan baik oleh warga sekolah, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian. Namun, meskipun peneliti disambut hangat oleh warga sekolah, penelitian ini juga perlu diupayakan dalam mengembangkan pendekatan agar validitas datanya tidak diragukan, yaitu dengan cara:

1. Tahap Pra-lapangan

Pada tahap pralapangan ini peneliti melakukan survei ke MI Nurul Islam Kota Lumajang untuk dapat melihat situasi dan kondisi dilapangan serta berguna untuk mendapatkan gambaran dan dapat menyusun strategi dalam penyusunan penelitian.

2. Tahap Kegiatan Lapangan

Setelah melakukan tahap survei, penelitian dilanjutkan dengan fokus pada poin-poin masalah yang menjadi aspek penelitian, yaitu Implementasi Media Lingkungan Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang.

3. Tahap Analisis Data

- a. Analisis Deskriptif: Menjelaskan bagaimana implementasi media lingkungan dalam meningkatkan pembelajaran matematika.
- b. Analisis Komparatif: Membandingkan antara sekolah yang menerapkan dan yang tidak menerapkan media lingkungan dalam meningkatkan pembelajaran matematika.
- c. Analisis Korelasional: Melihat hubungan antara media lingkungan dan aspek seperti prestasi akademik, kesejahteraan emosional siswa, serta hubungan guru-siswa.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obeyek Penelitian

1. Identitas Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kota Lumajang

Nama sekolah : MI Nurul Islan Kota Lumajang

Alamat sekolah : Jl. Alun-alun Barat Ditotrumen, Rogotrunan, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur 67316

Nomor telephon : 0334 885391

Email : minuriskota28@gmail.com

Website : minuriskotalmj.sch.id.

Status sekolah : swasta

Akreditasi : A

Tahun berdiri : 18 Februari 1928

2. Sejarah Berdirinya Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kota Lumajang

MI Nurul Islam Kota Lumajang didirikan pada tanggal 28 Februari 1928. Pada awalnya, masyarakat berinisiatif untuk membangun sebuah pondok pesantren bagi KH. Anas Machfudz. Namun demikian, beliau lebih memilih untuk mendirikan sebuah Madrasah, karena dianggap lebih efektif dalam mencetak tenaga pendidik yang dapat segera didistribusikan ke berbagai pelosok desa. Kegiatan pembelajaran pertama kali dilaksanakan di sebuah musholla milik Kyai Bakri yang terletak di daerah Klojen. Antusiasme masyarakat terhadap Madrasah ini cukup tinggi, terbukti dari banyaknya peserta didik yang mendaftar. Hal ini mendorong para orang tua dan tokoh masyarakat untuk segera mengupayakan pembangunan gedung madrasah yang permanen. Secara kebetulan, di sebelah utara Masjid Jami' yang berada di Jalan Alun-Alun Barat Lumajang, terdapat sebidang tanah beserta bangunannya yang kemudian dimanfaatkan untuk mendirikan gedung madrasah secara permanen.. Dengan dipelopori oleh KH. Zain Idris ayah dari KH. Anas

Mahfudz, tanah tersebut segera dibeli dari pemiliknya Raden Bronto. MI Nurul Islam Kota Lumajang terletak di Jl. Alun-Alun Barat Ditrotrumen, Rogotruman, Kec. Lumajang, Kabupaten Lumajang yang memiliki status sebagai sekolah/madrasah swasta dan berstatus terakreditasi A.

3. Visi Dan Misi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kota Lumajang

a. Visi Madrasah

Terwujudnya Generasi Aswaja NU yang Berbudaya Santri, Terampil dan Berprestasi

b. Misi Madrasah

Dalam upaya mengimplementasikan visi madrasah, MI Nurul Islam Kota Lumajang menjabarkan misi Madrasah sebagai berikut:

- 1) Membentuk pendidik dan peserta didik berkarakteristik Aswaja An-Nahdliyyah yang moderat, proporsional, konsisten dalam tekad dan tujuan, serta toleran terhadap segala perbedaan dan keragaman pandangan
- 2) Menciptakan pembiasaan sikap sehari-hari pendidik dan peserta didik berakhlakul karimah sesuai nilai-nilai keluhuran budaya bangsa
- 3) Melestarikan tradisi dan budaya Santri Aswaja NU dengan tetap menjaga kesederhanaan dan kearifan lokal dalam momentum pembiasaan keagamaan pendidik dan peserta didik.
- 4) Meningkatkan kualitas sarana Madrasah dan media pembelajaran kelas peserta didik ke taraf yang lebih tinggi dengan tetap menjaga nilai-nilai kesederhanaan Santri Aswaja NU.
- 5) Memberikan layanan inovasi pembelajaran ter-update di bidang akademi kepada peserta didik sesuai tingkat kemampuan dan tingkat kesulitan belajar peserta didik.
- 6) Menyelenggarakan pembelajaran internet positif berkala serta mengaktualisasikannya dalam inovasi proses pembelajaran peserta didik sehari-hari.

- 7) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh pendidik dan peserta didik dalam pembiasaan ibadah sehari-hari serta dalam pembinaan ilmu-ilmu keagamaan.
- 8) Mendorong dan membantu peserta didik agar mampu mencapai hasil maksimal dalam program unggulan Madrasah (Tahfidz Juz ‘Amma, Pembiasaan akhlak dan etika belajar Santri, serta penguatan Aqidah Keagamaan Aswaja an-Nahdliyyah).
- 9) Menyelenggarakan pembelajaran dengan menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan selalu berperan aktif dalam pemecahan masalah belajar peserta didik.
- 10) Menerapkan manajemen partisipatif yang transparan, demokratis dan profesional dengan melibatkan seluruh warga Madrasah, lembaga kemitraan baik swasta maupun pemerintah dalam penyelenggaraan pendidikan.
- 11) Mentradisikan peserta didik mampu meraih prestasi setinggi-tingginya ataupun berhasil juara di berbagai event perlombaan, ajang olimpiade ataupun kompetisi pelajaran, guna mengasah kemampuan serta mengembangkan potensi akademik dan non akademiknya.
- 12) Memaksimalkan kualitas pembinaan belajar peserta didik kelas akhir guna pencapaian nilai UAM/US terbaik yang dapat pula mewujudkan harapannya untuk melanjutkan ke sekolah atau Madrasah lanjutan MTs. favorit ataupun SLTP unggulan yang diinginkan.
- 13) Mensosialisasikan Pondok Pesantren NU dengan ragam keunggulannya kepada peserta didik kelas akhir sebagai lembaga terbaik keagamaan yang tepat guna melanjutkan belajar ke jenjang pendidikan berikutnya.

Kelas yang menjadi objek penelitian adalah kelas IV A, dengan karakteristik siswa yang beragam baik dari segi kemampuan akademik maupun latar belakang sosial. Secara umum, suasana belajar di kelas ini kondusif dan siswa cukup aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Ruang kelas dilengkapi dengan sarana belajar seperti papan tulis, kipas angin, meja dan kursi yang tertata rapi, serta ventilasi yang baik sehingga mendukung kenyamanan belajar. Lingkungan sekolah juga mendukung pemanfaatan media lingkungan karena dekat dengan alun alun Kota Lumajang yang memungkinkan siswa melakukan pengamatan langsung. Kondisi ini sesuai dengan kebutuhan penelitian yang berfokus pada pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran matematika untuk pemahaman konsep secara kontekstual.

B. Penyajian dan Analisis Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi, wawancara mendalam, serta dokumentasi. Ketiga metode tersebut diterapkan secara langsung di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kota Lumajang sebagai lokasi penelitian, guna memperoleh informasi yang relevan dan mendalam terkait implementasi media lingkungan dalam pembelajaran Matematika. Subjek penelitian meliputi guru matematika dan siswa kelas 4A. Seluruh data dikumpulkan secara naturalistik, tanpa manipulasi, untuk menjaga keaslian informasi dan konteks. Penelitian ini menggunakan model analisis tematik, data yang diperoleh diklasifikasikan ke dalam subjek yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu: proses implementasi media lingkungan, respon siswa dan guru, serta dampaknya terhadap pemahaman konsep matematika. Analisis dilakukan secara interaktif, yaitu dengan membaca berulang-ulang data yang terkumpul, memberi kode, mengelompokkan dalam kategori, hingga muncul tema-tema yang bermakna.

Dengan pendekatan ini, Bab IV diharapkan dapat memberi jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan pada bagian sebelumnya, sekaligus menjadi landasan bagi pembahasan teoritik pada bab selanjutnya. Setiap temuan yang disajikan akan dikaji tidak hanya dari sudut pandang

deskriptif, tetapi juga dianalisis secara kritis untuk mengungkap makna yang lebih dalam dalam konteks pembelajaran matematika berbasis lingkungan. Untuk memudahkan dalam pendeskripsian pembahasan mengenai implementasi media lingkungan dalam meningkatkan pembelajaran matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang, peneliti mengelompokkan hasil ke dalam dua fokus utama: (1) Menganalisis Peran media lingkungan dalam pembelajaran Matematika, dan (2) Menganalisis Teknik penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran Matematika.

1. Peran media lingkungan dalam meningkatkan pembelajaran matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang

Setelah melaksanakan proses penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kota Lumajang, peneliti mengumpulkan data melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis secara mendalam untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam pendekatan kualitatif, prosedur analisis difokuskan pada pengolahan data deskriptif berupa narasi, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Tujuannya adalah untuk menggali secara detail sejauh mana informasi yang diberikan oleh para informan mencerminkan realitas yang diteliti.

Dalam proses pembelajaran Matematika, pemanfaatan media lingkungan menjadi pendekatan yang semakin relevan dan menarik untuk diterapkan. Hasil wawancara dengan seorang guru Matematika di tingkat sekolah menengah menunjukkan bahwa media lingkungan didefinisikan sebagai segala bentuk objek atau kondisi nyata di sekitar siswa yang dapat dimanfaatkan guna mendukung pemahaman siswa terhadap berbagai konsep dalam pelajaran Matematika. Media ini tidak terbatas pada alat peraga buatan, tetapi 42ict berupa benda-benda di dalam kelas, halaman sekolah, pasar, taman, atau bahkan situasi sehari-hari yang dialami siswa. Rendi eko wibowo selaku guru matematika mengatakan:

“Hmm... menurut saya, media lingkungan itu ya segala hal yang ada di sekitar kita yang bisa dimanfaatkan buat bantu siswa memahami konsep Matematika. Bisa benda-benda di kelas, halaman sekolah, taman, atau bahkan suasana pasar dan rumah”¹

Jawaban guru tersebut menunjukkan pemahaman bahwa media lingkungan mencakup segala sesuatu yang ada di sekitar siswa dan dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar, khususnya dalam memahami konsep-konsep Matematika. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Guru menekankan bahwa media lingkungan tidak terbatas pada benda buatan atau alat peraga khusus, tetapi meliputi berbagai objek yang ada di kelas, halaman sekolah, taman, pasar, bahkan situasi rumah. Dengan memanfaatkan benda dan situasi tersebut, siswa dapat mengaitkan konsep abstrak Matematika dengan pengalaman konkret mereka sehari-hari. Misalnya, benda di kelas seperti penggaris atau buku dapat digunakan untuk konsep ukuran dan panjang, sedangkan suasana pasar dapat membantu siswa memahami konsep transaksi atau perhitungan uang. Pendekatan ini juga mendukung pembelajaran kontekstual yang membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan lingkungan nyata. Hal tersebut dibuktikan dengan dokumentasi gambar 4.1 sebagaimana berikut:

Gambar 4.1

Kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dibawa murid berupa buku gambar, penggaris, pensil dan penghapus ²



¹ Rendi Eko Wibowo, Wawancara 1, Lumajang, 13 Mei 2025

² Dokumentasi, MI NURIS Kota lumajang, 13 Mei 2025

Gambar tersebut menunjukkan aktivitas siswa kelas 4A ketika mengikuti pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan media lingkungan. Pada kegiatan ini, siswa diminta membawa buku gambar, penggaris, pensil dan penghapus sebagai bahan praktik pembuatan grafik berbentuk piktogram. Melalui kegiatan ini, siswa belajar menghubungkan data dengan simbol secara nyata sehingga konsep yang abstrak dapat lebih mudah dipahami. Guru tersebut juga pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media alternatif berupa tutup botol yang dibawa siswa dari rumah, hal ini sejalan dengan pernyataan guru dalam wawancara yang menyebutkan bahwa tutup botol dimanfaatkan untuk mengajarkan piktogram agar siswa lebih mudah memahami hubungan antara data dan simbol.

“Pernah. Saya pernah minta anak-anak membawa tutup botol warna-warni dari rumah. Nah, tutup botol itu kami jadikan data, misalnya warna apa yang paling banyak. Terus mereka susun di kertas seperti piktogram. Jadi mereka ngerti hubungan antara data dan simbol.”³

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa dengan melihat dan menyusun benda nyata secara langsung, siswa menjadi lebih mudah mengerti pembelajaran piktogram. Penggunaan media sederhana dari lingkungan sekitar ini membantu menjadikan materi yang sebelumnya abstrak lebih menjadi konkret dan lebih mudah dipahami siswa. Implementasi media lingkungan dalam pembelajaran Matematika sangat beragam dan dapat dilakukan secara konkret melalui berbagai materi yang diajarkan, Salah satu pernyataan peserta didik tentang media pembelajaran matematika oleh Najwa kelas 4A yaitu:

“Suka pakai benda nyata. Soalnya kalau Cuma buku kadang bingung, tapi kalau pegang langsung jadi ngerti, Kemarin kita disuruh bawa tutup botol dari rumah buat bikin grafik waktu belajar pictogram, materinya Jadi lebih gampang Ust, soalnya aku bisa pegang langsung, terus bisa lihat bedanya”⁴

³ Rendi Eko Wibowo, Wawancara 1, Lumajang, 15 Mei 2025

⁴ Najwa, Wawancara 1, Lumajang, 20 Mei 2025

Pernyataan Najwa tersebut juga didukung dengan pernyataan peserta didik kelas 4A yang lain yaitu Faris:

“Pernah, Waktu itu belajar tentang keliling, kita ngukur lapangan sama jalan setapak di taman sekolah. Seru banget, kayak main tapi sambil ngitung.”⁵

Hasil temuan wawancara dua peserta didik di atas dan diperkuat juga dengan hasil observasi di kelas 4A, penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran Matematika memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Siswa menunjukkan antusiasme saat menyampaikan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan benda nyata dibandingkan hanya mengandalkan buku. Hal ini disebabkan karena benda nyata memberikan pengalaman langsung yang mempermudah pemahaman konsep. Melalui pengamatan ini, terlihat bahwa media lingkungan tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi seperti keliling dan bangun datar, tetapi juga menjadikan suasana belajar lebih hidup, aktif, dan bermakna. Pembelajaran tidak lagi bersifat abstrak, melainkan dapat dipahami secara nyata dan dikaitkan langsung dengan pengalaman keseharian siswa.

Melalui pemahaman terhadap kedua sudut pandang di atas, dapat dirumuskan suatu kesimpulan bahwa media lingkungan sangat membantu dalam menjembatani Konsep matematika yang abstrak semakin dekat dengan lingkungan hidup siswa dan menjadi lebih nyata, siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat langsung ketika belajar menggunakan media dari lingkungan. Selain itu, kegiatan semacam ini juga membantu siswa mengembangkan kemampuan observasi, keterampilan menghitung, dan bekerja sama secara kelompok.

⁵ Faris, Wawancara 1, Lumajang, 20 Mei 2025

Dapat disimpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi bahwa peran media lingkungan dalam pembelajaran Matematika sangat signifikan. Media ini mampu membuat konsep yang abstrak menjadi lebih nyata, meningkatkan pemahaman siswa, serta menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media lingkungan seperti tutup botol, kursi, pot bunga dan tempat sampah dalam materi penjumlahan yang disajikan dalam bentuk piktogram juga membantu siswa mengembangkan keterampilan observasi, kemampuan berhitung, serta kerja sama dalam kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

2. Teknik penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang

Sebagai upaya untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran matematika, mengintegrasikan media lingkungan ke dalam proses pembelajaran dipandang sebagai pendekatan yang efektif sekaligus relevan, karena memungkinkan siswa memahami materi melalui situasi yang mereka temui dalam kehidupan nyata. Peneliti akan menggali secara rinci proses yang dimulai dari langkah awal perencanaan hingga tahap pelaksanaan oleh guru (misalnya penyusunan RPP dan persiapan media), tahap pelaksanaan (cara guru mengenalkan dan mengarahkan siswa menggunakan media), hingga tahap evaluasi (refleksi siswa terhadap kegiatan dan pemahaman konsep). Peneliti juga akan memperhatikan sejauh mana guru melibatkan siswa dalam proses pencarian dan penggunaan media, serta bagaimana guru mengatur alur pembelajaran agar penggunaan media tetap terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui pengamatan dan wawancara, peneliti berharap dapat menggambarkan secara menyeluruh bagaimana teknik penggunaan media lingkungan diterapkan di lapangan, serta dampaknya terhadap proses belajar siswa. Dengan demikian, Penelitian ini diharapkan mampu mendorong inovasi dalam pendekatan

pembelajaran Matematika, khususnya dalam menciptakan strategi yang tidak hanya kontekstual dan bermakna, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar siswa secara positif.

“Kalau menurut saya, media itu alat bantu. Bisa berupa benda nyata, gambar, alat digital, atau apa pun yang bisa membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep Matematika. Nggak harus yang mahal, yang penting fungsional.”⁶

Media pembelajaran menurut guru tersebut adalah berfungsi sebagai sarana pendukung dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tentang konsep matematika. Menurut guru tersebut media tidak harus selalu berupa alat canggih atau mahal, melainkan dapat berupa benda nyata yang sederhana, gambar, hingga alat digital yang tersedia. Yang terpenting menurut beliau adalah fungsi dari media tersebut yaitu mampu menjembatani murid agar lebih mudah menangkap materi yang diajarkan.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang fleksibel dan fungsional terhadap konsep media pembelajaran. Beliau tidak membatasi diri hanya pada satu jenis media tertentu, tetapi terbuka untuk berbagai bentuk media selama media tersebut efektif dan relevan dengan materi. Pandangan ini juga menegaskan bahwa yang utama dalam penggunaan media bukanlah harga atau teknologinya, melainkan bagaimana media tersebut menghadirkan pembelajaran yang konkret, jelas, dan mudah diterima oleh peserta didik. Dengan pendekatan seperti ini, guru memberikan ruang bagi pembelajaran yang kontekstual dan kreatif. Misalnya, dalam situasi di mana alat digital tidak tersedia, guru tetap dapat memanfaatkan benda-benda di sekitar peserta didik sebagai alternatif media, selama benda tersebut dapat mengilustrasikan konsep Matematika secara efektif.

⁶ Rendi Eko Wibowo, Wawancara 2, Lumajang, 10 Juni 2025

Dalam proses pembelajaran Matematika, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan memerlukan perencanaan yang matang dan disesuaikan dengan konteks materi serta karakteristik siswa. Guru Matematika kelas 4A menyampaikan:

“Biasanya saya siapkan dulu. Saya lihat dulu KD dan tujuan pembelajaran, baru saya pikirkan media apa yang cocok. Jadi, nggak asal pakai, tapi disesuaikan sama materi dan karakter siswa juga.”⁷

Berdasarkan wawancara diatas, guru tersebut menyampaikan bahwa pemilihan media pembelajaran selalu dimulai dari analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi dasar untuk menentukan media yang relevan dan efektif untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi ajar. Setelah memahami tujuan pembelajaran, guru akan mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti tingkat kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman belajar sebelumnya. Dengan begitu, media yang dipilih tidak hanya relevan dengan materi, tetapi juga selaras dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, guru tersebut juga menambahkan

“Saya memberikan arahan terlebih dahulu tentang kegiatan yang akan dilakukan, kemudian membentuk kelompok, membagi tugas, dan setelah itu mengajak siswa melakukan observasi ke lingkungan sekitar sekolah untuk mengenali objek yang akan dipelajari.”⁸

Dari penjelasan tersebut sebelum melakukan pembelajaran berbasis lingkungan guru memberikan arahan tentang apa yang akan dilakukan murid ketika melakukan pembelajaran diluar kelas, membentuk kelompok, dan membagi tugas, ketika hal tersebut telah dilakukan, guru mengajak siswa melakukan kunjungan ke lingkungan sekitar sekolah sebagai bagian dari kegiatan observasi untuk mengenali

⁷ Rendi Eko Wibowo, Wawancara 2, Lumajang, 10 Juni 2025

⁸ Rendi Eko Wibowo, Wawancara 2, Lumajang, 10 Juni 2025

dan mempelajari objek-objek yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan tersebut, siswa terlibat dalam pengumpulan informasi melalui pengamatan langsung terhadap data atau dokumen yang tersedia di lapangan. Temuan mereka kemudian dicatat secara sistematis dan dilaporkan kembali ke sekolah. Selanjutnya, hasil pengamatan tersebut didiskusikan bersama guru dan teman-teman sekelas, hingga akhirnya disimpulkan sebagai bagian dari penguatan dan pelengkap terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperluas wawasan sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual akan mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti tingkat kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman belajar sebelumnya. Untuk memahami sejauh mana teknik penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran Matematika Peneliti mengadakan sesi wawancara dengan salah seorang siswa kelas 4A bernama Ayu:

“Dikasih tahu dulu pas hari sebelumnya, jadi bisa bawa dari rumah. Tapi pernah juga cari bareng di taman, ngumpulin daun sama batu kecil.”⁹

Ayu menyampaikan bahwa sebelum pembelajaran, guru biasanya memberikan pemberitahuan agar mereka dapat membawa bahan dari rumah. Hal ini menunjukkan adanya persiapan yang melibatkan peserta didik. Selain itu, guru juga menerapkan kegiatan pembelajaran langsung di lingkungan sekolah, misalnya mengajak siswa mencari bahan di taman seperti daun dan batu kecil. Strategi ini mencerminkan pemanfaatan lingkungan sebagai media belajar yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Dengan cara tersebut, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.. Hal itu juga didukung oleh pernyataan Fahmi salah satu peserta didik kelas 4A:

⁹ Ayu, Wawancara 2, Lumajang, 12 Juni 2025

“Waktu itu disuruh cari benda dulu di sekitar alun alun, terus dicatat berapa jumlahnya, terus digambar di buku. Jadi kayak bikin peta atau tabel gitu..”¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Ayu dan Fahmi, dapat disimpulkan bahwa guru memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran melalui dua cara. Pertama, guru memberikan pemberitahuan sebelumnya agar siswa membawa bahan yang dibutuhkan dari rumah. Kedua, guru mengajak siswa melakukan eksplorasi langsung di lingkungan sekitar, seperti taman atau alun-alun, untuk mencari benda-benda yang akan digunakan dalam pembelajaran. Setelah pengumpulan, siswa diminta mencatat jumlah benda dan membuat representasi dalam bentuk gambar, peta, atau tabel. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bersifat kontekstual, melibatkan pengalaman langsung, dan mendorong siswa untuk aktif mengamati, mencatat, serta menyajikan informasi dalam bentuk visual. Hal ini juga diperkuat dengan hasil dokumentasi pembelajaran dengan menggunakan media lingkungan pada gambar 4.2 dibawah ini.

Gambar 4.2

Pembelajaran menggunakan media lingkungan berupa kursi, pot bunga, dan tempat sampah yang dilakukan di alun-alun kota Lumajang.



¹⁰ Fahmi, Wawancara 2, Lumajang, 12 Juni 2025

¹¹ Dokumentasi, MI NURIS Kota Lumajang

Dari gambar tersebut tampak bahwa teknik penggunaan media lingkungan telah mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, membangun keterkaitan antara materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari, serta membangun suasana belajar yang kondusif menarik dan bermakna. Hal ini memperkuat asumsi bahwa media lingkungan, jika dirancang dan digunakan secara tepat oleh guru, mampu menjadi sarana efektif dalam mendukung kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang tidak bersifat konkret.

Dapat disimpulkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terkait teknik penggunaan media lingkungan Guru menerapkan media lingkungan dalam pembelajaran dengan langkah yang sistematis dan terencana. Pada tahap awal, guru selalu memulai proses dengan menganalisis Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. Analisis ini menjadi acuan utama untuk menentukan media yang relevan, efektif, serta sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan. Selanjutnya guru memberikan arahan kepada siswa mengenai aktivitas yang akan dilakukan di luar kelas, seperti membentuk kelompok, membagi tugas, dan menentukan objek yang akan diamati. Setelah itu, guru mengajak siswa melakukan observasi ke lingkungan sekitar sekolah untuk mengenali serta mempelajari objek-objek nyata seperti tutup botol, kursi, pot bunga, dan tempat sampah yang relevan dengan materi ajar yaitu tentang piktogram. Dalam proses ini, siswa aktif melakukan pengumpulan informasi melalui pengamatan langsung terhadap benda atau data yang ditemukan di alun-alun kota Lumajang. Temuan-temuan tersebut kemudian dicatat, dilaporkan menjadi piktogram, serta didiskusikan kembali di kelas bersama guru dan teman sekelas.

C. Pembahasan Temuan

Dalam pembahasan ini peneliti menguraikan hasil temuan data yang diperoleh dari lapangan dan sebelumnya telah disajikan dalam bentuk penyajian data. Data-data tersebut berikutnya dibahas secara mendalam dan dikaitkan dengan teori sesuai dengan rumusan masalah yang ada dalam penelitian.

1. Peran media lingkungan dalam pembelajaran matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang

Pemanfaatan media lingkungan memungkinkan siswa untuk memahami konsep abstrak matematika secara lebih konkret dan kontekstual. Dalam pembelajaran materi piktogram di kelas 4A MI Nurul Islam Kota Lumajang, guru memanfaatkan benda-benda nyata dari lingkungan sekitar, seperti tutup botol warna-warni sebagai representasi data visual. Benda tersebut disusun menjadi bentuk piktogram oleh siswa, sehingga mereka dapat secara langsung mengamati hubungan antara simbol dan data yang direpresentasikan. Proses ini membantu siswa memahami bahwa setiap simbol dalam piktogram memiliki nilai dan arti tertentu yang mewakili data nyata. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Azhar Arsyad, yang menyatakan media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima.¹²

Selain itu, penelitian terdahulu oleh Cici Saputri tahun 2020 dalam studinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas III Mi Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”¹³ yang menyatakan bahwa pemanfaatan media lingkungan dapat membantu siswa memahami konsep Matematika dengan lebih mudah. Sama seperti penelitian ini, penelitian ini menekankan

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), hlm. 3.

¹³Cici Saputri, *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan di Kelas III MI Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar* (Skripsi, UIN Suska Riau 2020).

pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan benda-benda yang ada di sekitar agar konsep abstrak menjadi nyata. Demikian pula, penelitian oleh Syafriyeni tahun 2023 yang mengatakan bahwa penggunaan media lingkungan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁴ Hal ini sesuai dengan hasil observasi penelitian ini, di mana siswa terlihat aktif mencari, mencatat, dan mendiskusikan benda-benda dari lingkungan sekitar untuk digunakan sebagai bahan belajar

Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini memiliki relevansi kuat dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media lingkungan mampu menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkret, meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi, membantu mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta memperkuat keterlibatan dan motivasi belajar. Penggunaan media lingkungan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tapi juga sebagai sarana membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan bermakna, terutama bagi peserta didik Madrasah Ibtidaiyah yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret.

2. Teknik penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Kota Lumajangh, guru memanfaatkan media lingkungan sebagai sarana pembelajaran matematika dengan menerapkan beberapa teknik yang bertujuan agar proses pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan media lingkungan ini dilakukan melalui langkah-langkah yang sistematis dan sesuai dengan karakteristik materi. Dari hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa terdapat dua teknik utama yang digunakan guru, yaitu memberikan pemberitahuan sebelumnya kepada siswa agar

¹⁴ Syafriyeni, Penerapan Media Realia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 6 Kota Padang (Skripsi, IAIN Batusangkar)

membawa bahan dari rumah dan mengajak siswa secara langsung melakukan eksplorasi di lingkungan sekitar sekolah untuk mencari benda-benda yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kedua teknik ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir, pengelompokan, dan representasi data siswa.

Teknik pertama adalah pemberitahuan sebelumnya kepada siswa untuk membawa bahan atau benda dari rumah sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Langkah ini dilakukan agar siswa memiliki persiapan dan media pembelajaran dapat digunakan secara efektif saat proses belajar berlangsung. Dengan memberikan informasi sebelumnya, guru melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam mempersiapkan diri. Penerapan teknik ini mencerminkan pentingnya perencanaan pembelajaran yang baik, di mana guru memastikan ketersediaan media sebelum pelajaran dimulai. Menurut Arsyad, perencanaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran karena media berfungsi sebagai perantara yang menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Dengan demikian, pemberitahuan sebelumnya tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Teknik kedua adalah mengajak siswa secara langsung mencari benda-benda yang berada di sekitar lingkungan sekolah atau tempat lain yang relevan, seperti taman atau alun-alun. Setelah benda terkumpul, siswa diminta mencatat jumlahnya, kemudian merepresentasikan dalam bentuk gambar, peta, atau tabel.

Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran ini sejalan dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa lingkungan dapat menjadi sumber belajar yang efektif karena menghadirkan pengalaman nyata kepada siswa.¹⁵ Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pemanfaatan lingkungan, guru bukan hanya memanfaatkan sumber daya

¹⁵ Sudjana, Nana. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Produksi Falah, 2005.

yang ada, tetapi juga menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Sudjana menegaskan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan lebih berkesan dibandingkan hanya mendengar penjelasan guru. Aktivitas seperti mengamati, mencatat, dan menggambar melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Selain itu, teknik ini juga mendukung teori kerucut pengalaman Dale yang dikutip oleh Arsyad, yang menyatakan bahwa semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.¹⁶ Kegiatan mencari benda, mengamati, mencatat, dan menggambar melibatkan indera penglihatan, sentuhan, bahkan gerakan, sehingga memperkuat pemahaman konsep matematis yang diajarkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran matematika bukan hanya sebatas penyediaan benda atau media, tetapi merupakan strategi yang terintegrasi dengan pengelolaan pembelajaran. Teknik ini mengarahkan siswa untuk aktif, berpikir kritis, serta mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Pemanfaatan lingkungan dalam pembelajaran tidak hanya mendukung pemahaman konsep matematika, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, tanggung jawab, dan sikap peduli terhadap lingkungan.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), 21.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bagian akhir dari pembahasan skripsi ini adalah kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis yang disesuaikan dengan tujuan pembahasan skripsi ini. Kemudian saran-saran yang dirasa relevan dan perlu untuk diberikan, dengan harapan dapat menjadi sebuah kontribusi pemikiran yang berharga bagi dunia pendidikan. Melalui penulisan skripsi ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peran media lingkungan dalam pembelajaran Matematika

Peran media lingkungan dalam pembelajaran matematika yaitu dapat membantu siswa memahami materi perkalian melalui piktogram menjadi lebih nyata, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Siswa tampak lebih antusias, aktif, dan terlibat langsung ketika belajar dengan memanfaatkan benda nyata seperti tutup botol, kursi, pot bunga, dan tempat sampah. Selain meningkatkan pemahaman konsep, media lingkungan juga dapat melatih keterampilan observasi, perkalian, dan kerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, pembelajaran melalui media lingkungan tidak hanya menjadikan materi lebih bermakna, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

2. Teknik penggunaan media lingkungan dalam pembelajaran Matematika.

Guru menggunakan dua teknik utama dalam pemanfaatan media lingkungan untuk pembelajaran matematika. Pertama, memberi pemberitahuan sebelumnya agar siswa membawa tutup botol dari rumah sehingga mereka lebih siap dan bertanggung jawab. Kedua, mengajak siswa melakukan eksplorasi di alun-alun kota Lumajang tentang benda-benda yang ada disekitar yaitu dengan mencatat jumlah kursi, pot bunga, dan tempat sampah, menyajikan temuan dalam bentuk tabel atau gambar (piktogram), mendiskusikan kembali materi perkalian yang disajikan dalam bentuk piktogram bersama guru di kelas.

B. Saran

Sebagai bentuk tindak lanjut atas hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis mengajukan sejumlah saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, antara lain:

1. Bagi Guru Matematika

Disarankan untuk terus mengembangkan penggunaan media lingkungan sebagai strategi pembelajaran yang kontekstual dan kreatif. Guru hendaknya tidak terpaku pada media konvensional semata, tetapi lebih terbuka terhadap potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang kaya dan relevan dengan keseharian siswa.

2. Bagi Pihak Sekolah

Perlu memberikan dukungan berupa kebijakan, fasilitas, maupun ruang gerak bagi guru untuk mengeksplorasi lingkungan sebagai media pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa kelonggaran waktu untuk praktik lapangan, pengadaan alat bantu sederhana, hingga pelatihan yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis lingkungan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat meningkatkan cakupan penelitian, baik dari sisi materi Matematika yang dikaji, jenjang pendidikan, maupun pendekatan analisis. Penelitian lanjutan dengan pendekatan kuantitatif atau eksperimen dapat menjadi pelengkap dari penelitian ini, khususnya dalam mengukur pengaruh media lingkungan terhadap peningkatan hasil belajar secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. *Metode Penelitian: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dan Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016.
- Alhasyimi, Muhammad. "New Inquiry on Learning Behavior." *Journal of Educational Reflection* 5, no. 2 (2021): 79.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008.
- Asyhar, R., dan Khairinal. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Gaung Persada, 2010.
- BSNP. *Standar Nasional Pendidikan: Komponen Tujuan Pendidikan*. Diakses via repository UNY, 2025.
- Bruner, Jerome S. *The Process of Education*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1960.
- Cici Saputri. *Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Pecahan di Kelas III MI Ash Shobirin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*. Skripsi, UIN Suska Riau, 2020.
- Depdiknas. *Panduan Penggunaan Media dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Djamarah, S. B. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Edward L. Thorndike. *Kecerdasan Hewan: Studi Eksperimental*. New York: Macmillan, 1911.
- Fadilah, Ninik Uswatun. "Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 23 Juni 2020. Diakses 4 Maret 2025.
- Gregorius Christian Sunaryo, dan Risti Sabila. "Pengaruh Penggunaan Komponen Multimedia sebagai Stimulus dalam Teori Belajar Behavioristik." *Sindoro: Cendikia Pendidikan* 4, no. 6 (2024): 2.
- Guru Inovatif Zaman Now. *Dinas Pendidikan OKU*, 2021.
- Karimatul Hissoh, *Pemanfaatan Media Aktual Lingkungan untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian di MIN Yogyakarta II*, *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5, no. 2 (2020), 15–25
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Buku Guru Matematika Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kemendikbud, 2022.
- Kosila, dan Septian. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe ASSURE Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 6 (November 2020).
- Lingkungan sebagai Media Pembelajaran. *Variedzzz* (blog pribadi). Diunggah 10 Mei 2011. Diakses 12 Maret 2025. <https://variedzzz.wordpress.com/2011/05/10/lingkungan-sebagai-media-pembelajaran/>
- Marsigit. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Matematika SMP*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003.

- Matthew B. Miles, dan A. Michael Huberman. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 1994.
- Muhammad Thobrani, dan Arif Mustofa. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Muhammad Yusril Arzaq dan Putri Nur Malasari, "Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 13, no. 1 (2024), 45–55.
- National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). *Prinsip dan Standar Matematika Sekolah*. Reston, VA: NCTM, 2000.
- Nidhia, Pina Nury, dan Yusuf Safari. "Pentingnya Pemahaman Konsep Dasar Matematika dalam Pembelajaran Matematika." *Karimah Tauhid* 3, no. 10 (2024): 1–2.
- Qur'an Surat Ali Imran 190-191. NU Online. Diakses 4 Maret 2025.
- Robert K. Yin. *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. 6th ed. Los Angeles: SAGE Publications, 2018.
- Rukin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019.
- Siti Nuryana. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Realia Pada Pokok Bahasan Pecahan Kelas 4 MI Ma'arif Gandu Mlarak Ponorogo*. Skripsi, IAIN Ponorogo, 2020.
- Sudjana, Nana. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Produksi Falah, 2005.
- Sudjana, Nana. "Teknik Menggunakan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2005): 30.
- Sugiyono. *Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suherman, Erman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-UPI, 2001.
- Suryani, *Media Lingkungan dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 22.
- Syafriyeni. *Penerapan Media Realia terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas V MIN 6 Kota Padang*. Skripsi, IAIN Batusangkar.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pasal 28H Ayat (1). Jakarta, 1945.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pasal 31 Ayat (1). Jakarta, 1945.
- <http://www.sekolahdasar.net/2011/07/Pembelajaran-Matematika-di-Sekolah.html>
. Diakses 13 Maret 2025.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Alfin Fauzan Mahmudi
Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 04 Juli 2002
NIM : 2192101003
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Desa Kraton, Rt 004/Rw 001, Kec. Yosowilangun,
Kab. Lumajang.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang berjudul:

Implementasi Media Lingkungan Dalam Pembelajaran Matematika di MI Nurul Islam Kota Lumajang.

Yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari Skripsi orang lain.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar sarjananya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lumajang, 15 Agustus 2025


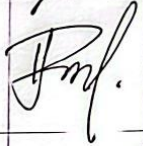






Yang membuat pernyataan,

Alfin Fauzan Mahmudi
2192101003

Lampiran 1

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

Nama : Alfin Fauzan Mahmudi
 NIM : 2192101003
 Prodi : PGMI
 Nama Lembaga : MI Nurul Islam Kota Lumajang

No	Tanggal	Kegiatan	Uraian Kegiatan	Nama	TTD
1	08 Mei 2025	Penyerahan surat penelitian	Silaturahmi dan menyerahkan surat penelitian kepada Kepala Madrasah MI Nurul Islam Kota Lumajang	Dina Wahyuning Prastiwi	
2	13 Mei 2025	Wawancara	Wawancara dengan wali kelas /guru mata pelajaran matematika kelas 4A terkait teknis pengumpulan data	Rendi eko wibowo	
3	15 Mei 2025	Wawancara	Wawancara dengan wali kelas /guru mata pelajaran matematika kelas 4A terkait penggunaan media lingkungan	Rendi eko wibowo	
4	20 Mei 2025	Observasi	Observasi proses kegiatan pembelajaran matematika kelas 4A	Peserta didik Kelas 4A	
5	22 Mei 2025	Wawancara	Wawancara dengan peserta didik kelas 4A mengenai mata pelajaran matematika	Peserta didik Kelas 4A	
6	27 Mei 2025	Observasi	Observasi proses kegiatan pembelajaran matematika kelas 4A dengan menggunakan media lingkungan	Peserta didik Kelas 4A	
7	29 Mei 2025	Observasi	Observasi proses kegiatan pembelajaran matematika kelas 4A dengan menggunakan media lingkungan	Peserta didik Kelas 4A	
8	10 Juni 2025	Wawancara	Wawancara dengan wali kelas /guru mata pelajaran matematika kelas 4A terkait penggunaan media lingkungan	Rendi eko wibowo	

9	12 Juni 2025	Wawancara	Wawancara dengan peserta didik kelas 4A mengenai mata pelajaran matematika dengan menggunakan media lingkungan	Peserta didik Kelas 4A	<i>Dina</i>
10	18 Juni 2025	Pengambilan surat selesai penelitian	Pengambilan surat selesai penelitian	Dina Wahyuning Prastiwi	<i>Dina</i>

Lumajang, 18 Juni 2025

Mengetahui,
Kepala Madrasah
MI Nurul Islam Kota Lumajang



Dina Wahyuning Prastiwi, S. Pd.
NPK. 8851210154050

*Lampiran 2***FORMULIR PENGUMPULAN DATA****A. Observasi**

1. Letak geografis MI Nurul Islam Kota Lumajang.
2. Suasana pembelajaran di kelas 4A MI Nurul Islam Kota Lumajang.
3. Interaksi antara guru dan peserta didik di dalam kelas.
4. Pengetahuan guru terhadap media lingkungan
5. Strategi dan penerapan media lingkungan
6. Sikap dan perilaku peserta didik selama kegiatan belajar.

B. Wawancara**1. Wawancara Guru Matematika Kelas 4A (Rendi Eko Wibowo)**

- a. Sebenarnya, apa sih yang dimaksud dengan “media” dalam pembelajaran Matematika menurut Ust?

Jawaban: Kalau menurut saya, media itu alat bantu. Bisa berupa benda nyata, gambar, alat digital, atau apa pun yang bisa membantu siswa lebih mudah memahami konsep Matematika. Nggak harus yang mahal, yang penting fungsional.

- b. Kalau boleh tahu, gimana sih teknik atau cara Ust menggunakannya di kelas? Misalnya, apakah disiapkan dulu atau langsung spontan dipakai pas ngajar?

Jawaban: Biasanya saya siapkan dulu. Saya lihat dulu KD dan tujuan pembelajaran, baru saya pikirkan media apa yang cocok. Jadi, nggak asal pakai, tapi disesuaikan sama materi dan karakter siswa juga.

- c. Menurut Ust, media itu paling efektif buat ngajar konsep Matematika yang seperti apa?

Jawaban: Biasanya yang abstrak, kayak pecahan, volume, grafik, atau koordinat. Kalau nggak pakai media, susah dijelaskan secara lisan. Tapi dengan alat bantu, konsep yang rumit jadi lebih gampang dicerna

- d. Tantangan apa sih yang paling sering ditemui saat menggunakan media dalam pembelajaran Matematika?

Jawaban: Kadang alatnya nggak tersedia, atau siswa belum terbiasa. Kalau pakai media digital, kadang sinyal atau perangkat nggak mendukung. Tapi ya itu tadi, kalau kita siapin dari awal, biasanya bisa diatasi.

- e. Kalau untuk materi piktogram di kelas 4, biasanya Ust menyampaikan dengan cara seperti apa?

Jawaban: Biasanya saya awali dengan contoh-contoh sederhana, lalu anak-anak diajak membuat data sendiri. Setelah itu mereka saya bimbing untuk mengubah data itu jadi gambar-gambar, seperti simbol piktogram.

- f. Menurut Ust, penting nggak sih pakai media dalam menjelaskan piktogram ke anak-anak?

Jawaban: Penting banget Mas. Karena piktogram itu kan visual, jadi kalau hanya dijelaskan lewat tulisan, anak-anak kurang bisa membayangkan. Tapi kalau pakai gambar atau benda nyata, mereka lebih cepat paham.

- g. Menurut Ust, dengan adanya media lingkungan, apakah pemahaman anak terhadap piktogram jadi meningkat? Bisa kasih contoh perubahan atau hasilnya?

Jawaban: Sangat meningkat. Sebelum pakai media, anak-anak kadang bingung bedain grafik batang sama piktogram. Tapi setelah praktik langsung pakai tutup botol, mereka lebih paham bahwa simbol itu mewakili jumlah data. Nilai mereka juga meningkat di evaluasi akhir.

2. Wawancara Murid Kelas 4A (Ayu, Faris, Najwa, Fahmi)

- a. Kamu suka nggak pelajaran Matematika? Kenapa?

Jawaban: Hmm... suka sih, tapi kadang susah. Tapi kalau gurunya enak ngajarnya, jadi seru juga kok

- b. Waktu belajar Matematika, biasanya gurumu pakai alat bantu atau media nggak? Misalnya gambar, alat peraga, atau benda-benda nyata?

Jawaban: Iya, kadang pakai. Pernah pakai penggaris panjang, bola, terus bangun-bangun dari kertas juga.

- c. Pernah nggak belajar Matematika di luar kelas, kayak di halaman, taman, atau di lingkungan sekitar sekolah? Ceritain dong!

Jawaban: Pernah, Waktu itu belajar tentang keliling, kita ngukur lapangan sama jalan setapak di taman sekolah. Seru banget, kayak main tapi sambil ngitung.

- d. Kalau kamu belajar pakai benda asli kayak roti, kue, atau mainan waktu Matematika, menurut kamu itu seru nggak? Kenapa seru atau nggaknya?

Jawaban: Wah, seru banget Ust! Soalnya bisa lihat langsung bentuknya, terus abis itu bisa dimakan, hehe. Jadi gampang ngerti pecahan.

- e. Menurut kamu, belajar Matematika jadi lebih mudah nggak kalau pakai alat bantu dari lingkungan?

Jawaban: Iya Ust, lebih gampang. Soalnya kalau cuma dari buku kadang bingung. Tapi kalau lihat langsung, jadi ngerti.

- f. Ada nggak pengalaman belajar Matematika yang paling kamu ingat karena pakai media atau alat yang unik?

Jawaban: Pernah waktu belajar volume, gurunya bawa kotak susu, botol, sama ember kecil. Kita isi air, terus ukur-ukur. Wah itu paling aku inget, Ust

- g. Kamu lebih suka belajar Matematika cuma dari buku, atau sambil lihat dan pegang benda langsung? Kenapa?

Jawaban: Suka yang sambil lihat dan pegang, Ust. Soalnya bisa coba sendiri, nggak bosan, kalau buku terus kadang ngantuk.

- h. Menurut kamu, belajar di luar kelas atau pakai bendanyata bisa bikin kamu semangat belajar Matematika nggak?

Jawaban: Iyaaa, banget! Kalau di luar kelas tuh kayak main sambil belajar. Teman-teman juga jadi semangat semua.

*Lampiran 3***DOKUMENTASI**

Dokumentasi Wawancara Bersama Guru Matematika



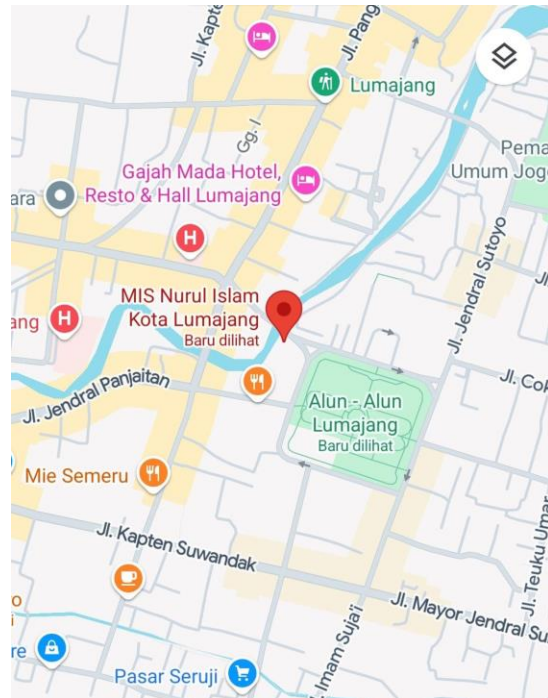
Dokumentasi Wawancara Bersama Siswa



Dokumentasi Observasi




Dokumentasi Pembelajaran Piktogram Menggunakan Media Lingkungan kursi, pot bunga, dan tempat sampah di Alun-alun Kota Lumajang



Lokasi Penelitian

Lampiran 4

SURAT PERMOHONAN PENELITIAN



YAYASAN MIFTAHUL MIDAD
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MIFTAHUL MIDAD LUMAJANG
KMA RI Nomor 993 Tahun 2021
 Jln. Musi No. 17 Sumbeejo Sukodono Lumajang Kode Pos: 67352
 Telp: (0334)884267, CP:0823341052207081217485926
 Web: <http://stitmiftahulmidad.ac.id/> email: stitmiftahulmidadlumajang@gmail.com

Nomor : STIT.993/K/KS/641/IV/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **PERMOHONAN IZIN PENELITIAN**

Kepada
 Yth: **KEPALA MIS NURUL ISLAM KOTA LUMAJANG**
 Jln. Alun-Alun Barat Ditotrumen, Rogotunan, Kec. Lumajang, Kab. Lumajang, Jawa Timur 67316

Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
 Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT dan Sholawat kepada Rasulullah SAW, semoga kita senantiasa dalam lindungan-Nya. Amin

Kami dari STIT Miftahul Midad Lumajang, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa/i kami berikut ini :

Nama : Alfin Fauzan Mahmudi
 NIM : 2192101003
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Semester : VIII (Delapan)
 Judul :
IMPLEMENTASI MEDIA LINGKUNGAN DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MI NURUL ISLAM KOTA LUMAJANG

Tujuan diadakannya kegiatan ini yaitu untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi serta menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam hal penelitian khususnya dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu kami mengharapkan kesediaan bapak untuk memberikan izin dan memfasilitasi kami dalam melaksanakan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin



Pelaksanaan penelitian skripsi mahasiswa STIT Miftahul Midad Lumajang disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wallahul Muwaffiq ilaa Aqwamit Thoriq
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dikeluarkan Di : Lumajang
 Pada : 22 April 2025

Ketua
 STIT Miftahul Midad Lumajang



MOHAMMAD MAS'UD, S.Ag., MA
 NIDN: 2102027802

Lampiran 5

SURAT SELESAI PENELITIAN



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU PCNU KABUPATEN LUMAJANG
MI NURUL ISLAM KOTA CITRODIWANGSAN
 Jl. Alun-alun Barat No. 02 Citrodiwangsan Lumajang
 +62 813-3508-1837 ☎ 0334 8780096 📠
 minuriskota28@gmail.com 📧
 minuriskotalmj.sch.id 🌐

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 338.KM/B-2.08/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini ,

Nama : Dina Wahyuning Prastiwi, S.Pd
 NUPTK : 5743763664300032
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MI Nurul Islam Kota Lumajang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Saudara yang tersebut di bawah ini :

Nama : Alfin Fauzan Mahmudi
 NIM : 2192101003
 Semester : 8 (delapan)
 Lembaga : STIT Miftahul Midad
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah melaksanakan penelitian/riset pada Lembaga kami terhitung sejak tanggal 15 hingga 29 Mei 2025

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.



Lumajang, 13 Juni 2025
 Kepala Madrasah

Dina Wahyuning Prastiwi, S.Pd

Lampiran 6

MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Penyusun	Rendi Eko Wibowo
Institusi	MI Nurul Islam Kota Lumajang
Tahun Pelajaran	2024/2025
Jenjang Sekolah	MI
Mata Pelajaran	Matematika
Kelas	4
Fase	B
Elemen	Analisis data dan peluang
Capaian Pembelajaran	Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram), dan diagram batang (skala satu satuan).
Alokasi Waktu	2 jp
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, 2. menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram gambar (piktogram), dan diagram batang (skala satu satuan). 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia 2. Mandiri 3. Bergotong-royong 4. Berkebinekaan global 5. Bernalar kritis 6. Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	

Media	Lembar kerja peserta didik, Alat tulis, lingkungan sekitar
Sumber Belajar	Lembar kerja peserta didik, buku bacaan, E-Book
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik regular 2. Peserta didik dengan hambatan belajar 3. Peserta didik cerdas istimewa berbakat 	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
Project Based Learning	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menyajikan data dalam bentuk pictogram dan menginterpretasikan data dalam bentuk pictogram 2. Peserta didik mampu menyajikan data dalam bentuk diagram batang dan menginterpretasikan data dalam bentuk diagram batang 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<p>Sebelum memasuki materi mengenai diagram batang, guru diharapkan dapat menjelaskan pengalaman belajar yang akan didapat peserta didik setelah mempelajari sub bab ini. Setelah mempelajari sub bab ini, diharapkan peserta didik mampu menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam diagram batang (skala satu satuan) dengan tepat dan benar</p>	
C. PERTANYAAN PEMANTIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pictogram? 2. Bagaimana menyajikan pictogram 3. Bagaimana menganalisis dan menginterpretasikan pictogram? 	
D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun LKPD 2. Guru menyusun instrument assesmen yang digunakan 3. Guru melakukan survei lapangan 	
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan mengucapkan salam serta menanyakan kabar dan memeriksa absensi peserta didik pada hari tersebut. 2. Menyanyikan yel yel setiap kelompok 3. Memberikan gambaran tentang materi yang akan dipelajari hari ini

Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membentuk kelompok heterogen (berdasarkan karakteristik dan keberagaman peserta didik) yang terdiri atas 3 – 4 peserta didik. 2. Guru memeberikan arahan mengenai kegiatan hari ini 3. Guru membagikan lkpd kepada masing masing murid 4. Peserta didik diarahkan menuju ke alun alun bersama kelompoknya masing masing 5. Guru dan murid mengelilingi alun alun sambil mendata beberapa benda yang ada di alun alun 6. Guru mengarahkan untuk mencari tempat berteduh dan mendiskusika hasil data yang sudah diperoleh
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran 2. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. 3. Guru melakukan penilaian hasil belajar. 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pembelajaran selanjutnya. 5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membaca hamdalah
F. ASESMEN	
Asesmen non kognitif	
Asesmen kognitif	
Asesmen Formatif	
Asesmen Sumatif	
G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang menguasai materi ini dengan sangat baik, yaitu dengan cara memberikan ragam soal yang tingkatannya lebih tinggi. 2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik, yaitu dengan cara memberikan pengulangan materi dasar serta materi spesifik yang kurang dikuasai oleh peserta didik . 	
H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU	

1. Apakah model pembelajaran yang saya gunakan sesuai dengan materi dan karakteristik pesertadidik?
2. Apakah semua peserta didik nyaman belajar dalam kelompoknya?
3. Pada bagian mana dari materi ini peserta didik mudah memahami?
4. Bagaimana kesesuaian durasi waktu dan tujuan belajar yang ingin dicapai pada pembelajaran ini?

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Terlampir

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Lembar Kerja Peserta Didik
2. E-Book, Buku Mata Pelajaran, Modul

C. GLOSARIUM

Gunakan Istilah penting sesuai Materi

Lumajang, 26 Mei 2025

Mengetahui

Kepala Sekolah



Dina Wahyuning Prastiwi, S.Pd.
NPK. 8851210154050

Guru Kelas MaPel



Rendi Eko Wibowo, S.Pd.
NPK. 9911130018029

Lampiran 7

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :

Kelas/No.Apsen :

Kelompok :

Kursi	
Pot Bunga	
Tempat Sampah	



Mewakili 2 kursi



Mewakili 2 pot bunga



Mewakili 2 tempat sampah

12			
10			
8			
6			
4			
	Kursi	Pot Bunga	Tempat Sampah

*Lampiran 8***BIODATA PENULIS**

Alfin Fauzan Mahmudi, NIM 2192101003, lahir di Lumajang pada tanggal 4 Juli 2002. Penulis merupakan putra ke dua dari pasangan yang berdomisili di Desa Kraton, Kecamatan Yosowilangun, Kabupaten Lumajang.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di MI Nurul Islam Kraton tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Ma'arif NU Wotgalih tahun 2018, dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di MA Miftahul Midad tahun 2021

Pada tahun 2021, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Miftahul Midad Lumajang.

Selama menjalani masa studi, penulis aktif dalam berbagai organisasi kemahasiswaan, antara lain Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM), Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), dan Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII). Aktivitas ini turut memberikan kontribusi besar dalam pengembangan kepemimpinan, wawasan sosial, dan keterampilan berorganisasi penulis.