

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui proses pembelajaran dan bimbingan. Tertuang dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia dan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh setiap individu melalui proses pembelajaran.¹

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

¹ UU Sistem Pendidikan Nasional, *UU RI No. 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal.48

kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Abu Bakar Ahmad as-Sayyid mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah turunnya hidayah Allah SWT kepada anak didik. Maka kemuliaan serta pahala yang bakal diperoleh para pendidik adalah lebih baik dari dunia dan seisinya. Oleh sebab itu, sebagai orang yang berkecimpung di dunia pendidikan sudah selayaknya kita berkewajiban membimbing dan mengarahkan anak didik kita untuk mendapatkan hidayah dari Allah SWT yaitu menuju *amal ma'ruf nahi munkar*. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat an-nisa ayat 9 yang berbunyi:

وَلِيَحْشَ الْوَالِدِينَ الَّذِينَ كَفَرُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَا فُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا

سَدِيدًا (٩)

Artinya, dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu

² Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia.2003), hal.8

hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah SWT dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar. (QS. An-nisa' ayat 9).³

Pendidikan adalah segala pengalaman yang di dapat sepanjang hidupnya.⁴ Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku, baik perorangan atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dalam pengertian agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai tujuan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan.⁵ Berdasarkan pernyataan ini dapat kita lihat bahwa salah satu poin yang menjadi tujuan utama dalam pendidikan adalah terjadinya proses perubahan tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Dalam bidang apapun pasti terdapat berbagai masalah yang harus diselesaikan secara bijak, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Masalah yang ada dalam masyarakat yang di anggap sangat penting adalah mengenai masalah pendidikan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bangsa dan Negara. pendidikan juga merupakan salah satu penentu maju mundurnya bangsa .⁶

Ketika kita berbicara mengenai permasalahan dalam dunia pendidikan, tentunya muncul berbagai masalah yang dapat kita temukan.

³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta:CV Assalam, 2010) 176:9.

⁴ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 1

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 10

⁶ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hal. 98

Permasalahan-permasalahan ini sangat mudah dijumpai oleh orang-orang yang setiap hari bergelut di dunia pendidikan, terutama oleh guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses belajar mengajar yang tidak bisa dipisahkan perannya dari dunia pendidikan. Dimana dasar dan tujuan pendidikan di rumuskan sebagai berikut: Pendidikan nasional berdasarkan atas Pancasila dan bertujuan untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, ketrampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, mempertebal semangat kebangsaan agar dapat membutuhkan manusia pembangun yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa.⁷ Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah harus melalui pembelajaran yang di lakukan dengan menggunakan teknologi yang sesuai.⁸

Pembelajaran adalah aktivitas dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk mencapai proses belajar yang baik, yang tentunya berkaitan dengan proses membimbing kegiatan belajar.⁹ Menurut Sunaryono dalam Kokom Komalasari mengatakan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dimana seseorang membuat atau menghasilkan

⁷ Abu Ahmadi,.. hal. 137

⁸ B. Surya subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 2

⁹ Sardiman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 25

suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.¹⁰

Dengan demikian, seorang guru dalam hal mengajar, harus memiliki keahlian sebagai guru. Salah satunya adalah mampu memberikan motivasi, meningkatkan keinginan anak didik dalam belajar di sekolah. Karena itu guru harus memiliki benar tentang tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, memahami bahan pelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan sumber, media, dan metode dalam pembelajaran.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Adapun fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar guru. Media yang digunakan guru dalam mengajar juga harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan kepada siswa. Begitu pula dengan fase-fase kemampuan peserta didik.

Siswa Sekolah Dasar (SD) umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah

¹⁰ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Revika Raditama, 2010), hal. 2

kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan obyek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera.¹¹ Pada umumnya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kebanyakan kurang diminati peserta didik, karena kebanyakan dari segi materi matematika bersifat abstrak. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah untuk mengembangkan sikap, pola pikir logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, efisien, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu taktik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa-siswi mengerti dengan materi yang disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar Matematika adalah media alat peraga. Media dakotamerupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar peserta didik.

Dengan menggunakan media dakotaakan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan.¹² Jadi, dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga

¹¹ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piage*, (Yogyakarta: IKAPI, 2001), hal. 70

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hal. 29

peserta didik dapat belajar dengan alat yang lebih konkrit.¹³ Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Dartati yang berjudul upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui alat peraga dakon bagi siswa kelas IV SDN Banjarsari 2, dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklusnya dan dengan menggunakan alat peraga dakon hasil belajar matematika kelas IV mengalami peningkatan.¹⁴ Dan juga seperti hasil penelitian Evi Febriana, bahwa dengan menggunakan media papan dakon dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa.¹⁵

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti di atas menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memang sangat membantu peserta didik dalam belajar, peningkatan hasil belajar, dan memahami materi yang sulit. Seperti yang dikatakan oleh salah satu peserta didik kelas IV di SD Islam Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung. Ia mengatakan materi pelajaran matematika cenderung sangat sulit terutama ketika sudah memasuki bab KPK.¹⁶ Hal ini juga dibenarkan oleh Ibu Emy selaku guru kelas V ia mengatakan: nilai anak

¹³ Sukayati dan Agus Suharjana, *Modul Matematika Sd Program Bermutu Pemanfaatan Alat Peraga matematika Dalam Pembelajaran Di MI*, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009),hal.2

¹⁴ Sri Dartati, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Alat Peraga Dakon Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarsari 02 Semester 1 Tahun Pelajaran 2011/2012", Skripsi pada Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2012. (http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/670/1/T1_262010636_Judul.pdf)

¹⁵ Evi Febriana, "Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara", Skripsi pada Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2015. (http://digilib.uinsuka.ac.id/16500/2/11480004_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf)

¹⁶ Wawancara dengan siswa-siswi Kelas IV di SD Islam Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung, pada tanggal 26 November 2018

untuk mata pelajaran matematika memang cenderung rendah jika dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lainnya. Terutama pada bab KPK karena dari awalnya saja anak-anak itu belum paham dengan KPK. Jika dari awal anak belum paham maka naik ke kelas berikutnya pun mereka tambah bingung. Jadi saya harus menerangkan lagi dari awal.¹⁷

Berdasarkan hasil observasi, masalah pembelajaran pada SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung, guru dalam menyampaikan materi masih cenderung monoton. Metode pembelajaran yang sering digunakan para guru dalam pembelajaran matematika adalah metode ceramah. Selain itu guru juga kurang memberikan motivasi pada peserta didik. Hal ini mengakibatkan hasil pembelajaran rendah karena tidak semua peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran yang hanya terjadi komunikasi satu arah. Peserta didik kebanyakan pasif dan guru yang cenderung aktif.¹⁸

Penelitian di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung ini dilatar belakangi oleh pelajaran Matematika merupakan pelajaran pokok dan dianggap sulit sehingga diperlukan pemahaman yang cukup untuk melakukan pengajaran yang telah diberikan apalagi untuk anak kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung. Jadi untuk mengaktifkan siswa-siswi dalam proses pembelajaran Matematika dibutuhkan alat bantu

¹⁷ Wawancara pribadi dengan guru kelas V di SD Islam Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung, pada tanggal 27 November 2018

¹⁸ Hasil observasi tanggal 29 November 2018 di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.

atau media untuk mengaktifkan dan membuat peserta didik menjadi lebih paham dengan materi yang disampaikan oleh gurunya.

Memperhatikan kondisi diatas perlu adanya perubahan yang mendukung dalam proses pembelajaran di kelas sehingga diharapkan adanya peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah perubahan penyampaian pada peserta didik dengan menggunakan media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat termotivasi dan menyukai proses pembelajaran matematika. Setelah peserta didik termotivasi, mutu dan kualitas pembelajaran diharapkan dapat meningkat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu hal yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar.¹⁹

Dapat dikatakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Agar peserta didik berkemauan dan mampu membangun pengetahuannya secara aktif serta menghilangkan anggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Pembelajaran haruslah bermakna, artinya apa yang dipelajari oleh peserta didik harus bisa memberikan manfaat. Dengan kata lain peserta didik perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Semakin tepat motivasi yang diberikan akan semakin berhasil pula pelajaran yang disampaikan.

¹⁹ Muhibbin Syah,.. hal. 10

Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang tepat. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi peserta didik.

Usaha belajar bagi para peserta didik tersebut mengakibatkan suatu perubahan yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar (*product*) menunjukkan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau suatu proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.²⁰ Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar digunakan untuk mengukur seberapa jauh seorang peserta didik dapat menguasai materi yang sudah diajarkan.

Penggunaan media diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan peserta didik secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat oleh seluruh peserta didik. Proses kegiatan tersebut tidak hanya guru yang memberikan penjelasan melalui benda nyata tersebut tetapi peserta didikpun ikut serta dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan bermakna hingga mereka dapat mengingat dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Dakota Terhadap Motivasi dan Hasil

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44

Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah

- a. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari
- b. Minimnya media yang digunakan
- c. Proses belajar mengajar matematika masih menggunakan metode ceramah
- d. Kurangnya motivasi yang diberikan guru
- e. Peserta didik tidak semangat dalam pembelajaran matematika
- f. Kurangnya ketertarikan peserta didik pada mata pelajaran matematika
- g. Hasil belajar yang kurang memuaskan pada pelajaran matematika
- h. Kurang menariknya media yang di gunakan dalam materi KPK
- i. Sekolah kurang memperhatikan media yang digunakan dalam pembelajaran

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, peneliti membatasi penelitian pada pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, yaitu dalam:

- a. Motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran

- b. Hasil belajar dalam aspek kognitif mata pelajaran matematika materi KPK menggunakan media dakota
- c. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media alat peragaberbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Kegunaan secara ilmiah (Teoritis)

Penelitian ini berguna sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi dan hasil belajar matematika khususnya SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peserta didik

Dengan penggunaan media dakota dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.

- b. Bagi Pendidik

Dengan penggunaan media dakota dapat meningkatkan kemampuan pendidik dalam memilih media dakotayang sesuai, serta dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar peseta didik.

c. Bagi Sekolah

Dengan hasil penelitian ini, dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif model pembelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan masyarakat.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian, dan diharapkan dapat mengembangkannya dengan baik.

e. Bagi Dunia Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dan informasi dalam rangka upaya meningkatkan mutu pendidikan guna mengatasi permasalahan yang ada.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap judul, “Pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung” dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual dan operasional.

1. Konseptual

a. Media Alat Peraga

Media dakota adalah sesuatu yang digunakan oleh peserta didik atau pendidik yang fungsinya untuk menerangkan materi yang disampaikan agar lebih jelas dan lebih memahamkan peserta didik akan pelajaran yang disampaikan.²¹

b. Motivasi

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.²²

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.²³

2. Operasional

Media dakota adalah sesuatu yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam kondisi peserta didik yang sulit menerima materi

²¹ Soeparno, *Alat Peraga Pendidikan*, (Jakarta: CV. Karya Mandiri, 1987), hal. 26

²² Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali, 1988), hal. 75

²³ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 62

yang telah diajarkan guru khususnya pada pembelajaran matematika. Maka, seorang pendidik harus bisa mengembangkan pembelajaran di kelas agar peserta didik tidak merasa bosan dengan cara pembelajaran dari seorang pendidik yaitu dengan menggunakan media alat peraga. Dengan media dakotaini, peserta didik dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar yang diinginkan.

Media dakotaterdapat media dakota. Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan.²⁴ Adanya media dakotayang sesuai dengan materi pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Motivasi adalah dorongan peserta didik untuk melakukan suatu hal yang diinginkan yang diperoleh melalui nasehat ataupun perlakuan. Sedangkan hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah memperoleh perlakuan dari seorang pendidik. Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang hasil atau nilainya diambil dari tes berupa soal yang diberikan setelah diterapkan media alat peraga.

²⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*,(Jakarta: REFERENSI GP Press Group, 2013), hal.81

G. Sistematika Pembahasan

1. BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, Identitas masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Penegasan Istilah secara Konseptual dan operasional, dan sistematika.
2. BAB II Landasan Teori, yang terdiri dari kerangka teori yang membahas variabel pertama, kerangka teori yang membahas variabel kedua, kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual.
3. BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling, dan sampel penelitian, sumber data, variabel, dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data dan instrumen penilain serta analisis data.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan yang terdiri dari, hasil penelitian, serta pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V Kesimpulan dan Saran, dalam bab ini berupa kesimpulan dan saran.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang keberadaannya masih lemah. Sehingga harus diuji secara empiris.²⁵

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian mengajukan hipotesis sebagai berikut:

²⁵ Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Bandung: Ghalia Indonesia, 2002), hal. 50

1. Terdapat pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media dakota terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media dakota terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDI Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.