

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang paling hakiki bagi kelangsungan hidup manusia, karena manusia tidak akan bisa hidup secara wajar tanpa adanya proses pendidikan.¹ Sehingga pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar sebagai usaha pemberdayaan sumber daya manusia karena melalui pendidikan upaya pengembangan, peningkatan, dan keberlangsungan hidup manusia dapat diwujudkan. Sebagaimana dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 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.²

Sebagaimana dijelaskan pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa untuk mengembangkan potensi jasmani, akal, dan akhlak, melalui serangkaian pengetahuan dan pengalaman agar menjadi pribadi yang utuh. *Experience is the only for know ledge and wisdom*, bahwa

¹ Uci Sanusi dan Rudy Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), hal. 1.

² UU Sistem Pendidikan Nasional, *UU RI No. 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 48.

pengalaman merupakan dasar bagi pengetahuan dan kebijakan. Pengalaman mencakup segala aspek kegiatan manusia, baik yang berbentuk aktif atau pasif.³

Usaha untuk membentuk siswa yang berkarakter dapat dilakukan dengan memberikan pengalaman positif. Sebab, pendidikan adalah pengalaman, yaitu proses yang berlangsung terus menerus. Pengalaman itu bersifat pasif dan aktif. Pengalaman yang bersifat aktif berarti berusaha dan mencoba, sedangkan pengalaman pasif berarti menerima dan mengikuti saja. Kalau kita mengalami berarti kita berbuat, sedangkan kalau kita mengikuti sesuatu berarti kita memperoleh akibat atau hasil.⁴

Oleh karena itu, Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia dalam berlangsungnya sepanjang hayat karena, Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh setiap individu melalui proses pembelajaran. Sehingga mutu pendidikan di Indonesia perlu sekali diperhatikan dan di tingkatkan agar maksimal.

Pada hakekatnya pendidikan adalah upaya manusia untuk memanusiakan manusia. Nana Sudjana mengatakan: “Pendidikan sebagai upaya memanusiakan manusia pada dasarnya adalah mengembangkan kemampuan atau potensi individu sehingga bisa hidup optimal baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral dan sosial sebagai pedoman hidupnya.”⁵

³ Agus Zaenul Fitri, “*Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*”, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012). hal. 25

⁴ *Ibid.*, hal. 26.

⁵ Nana Sudjana, *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1998), hal. 8.

Dalam hal ini peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Dalam kitab Al-Quran juga sudah berkali-kali menjelaskan pentingnya sebuah pengetahuan. Tanpa adanya pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Quran memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam Q.S. al-Taubah/9:122 disebutkan:

﴿ وَمَا كَانُ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya: “Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan diantara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.⁶

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya ilmu pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan adanya ilmu pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan apa yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madharat. Akan tetapi kualitas pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan negara-negara lain bahkan Negara di kawasan Asia Tenggara.

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan tafsirnya, Edisi yang disempurnakan, Jilid 4*, (Jakarta:Departemen Agama, 2009), hal. 231.

Terkait dengan dunia pendidikan, maka untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berprestasi tinggi maka siswa harus memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi agar memiliki prestasi yang baik.⁷

Sebab prestasi belajar merupakan tolok ukur maksimal yang telah dicapai siswa setelah melakukan perbuatan belajar selama waktu yang telah ditentukan bersama. Dalam dunia pendidikan sendiri, Guru adalah sosok pendidik bagi anak-anak di sekolah yang merupakan bagian pokok dalam pencapaian tujuan pendidikan. Peran guru yang sangat strategis dalam pembelajaran tentunya harus dibarengi dengan kemampuan guru sebagai pendidik. Kemampuan guru di sini meliputi bagaimana mengelola peserta didik, mengelola kelas dan kemampuan dalam berkeaktivitas.

Dengan demikian seorang guru dalam hal mengajar harus memiliki keahlian dan kreatifitas yang sangat tinggi. Salah satunya adalah mampu memberikan motivasi peserta didik dalam belajar di sekolah. Selain itu, guru harus memiliki tujuan mengajar yang benar dan tepat. Secara khusus tujuan tersebut meliputi memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, memahami bahan pelajaran sebaik mungkin dengan menggunakan sumber media yang ada, cara memilih dan menentukan media, menggunakan media dengan baik dan benar, cara membuat tes, cara membuat huruf dan tulisan, cara membaca yang baik dan benar serta memiliki pengetahuan alat evaluasi pengajaran.

⁷ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyah, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 98.

Peradaban manusia berubah dengan pesat karena, ditunjang oleh adanya peran serta dalam pembelajaran matematika yang selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Pengetahuan dan keterampilan matematika merupakan salah satu hal yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berpikir, bersikap, dan berbuat demi mencapai keberhasilan hidup sehari-hari di masyarakat.⁸

Siswa tingkat Sekolah Dasar 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 kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan obyek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indera.⁹

Pada umumnya matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kebanyakan kurang diminati siswa, karena kebanyakan dari segi materi matematika bersifat abstrak. Tujuan pembelajaran matematika dengan menggunakan media benda konkret di sekolah adalah untuk mengembangkan sikap, pola pikir logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien, serta bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran 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

⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 116.

⁹ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: IKAPI, 2001), hal. 70.

pembelajaran antara lain tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Adapun fungsi utama media pembelajaran itu sendiri adalah sebagai alat bantu mengajar guru.

Salah satu taktik untuk meningkatkan hasil belajar siswa 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 benda nyata. Media benda nyata merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa.¹⁰ Dengan menggunakan media benda nyata akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan.

Media semata-mata digunakan untuk membantu guru dalam proses mengajar. Berbagai variasi media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa ke arah yang lebih konkret. Menurut Gagne dan Briggs menekankan pentingnya media sebagai alat untuk merangsang proses belajar mengajar. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar kata-kata (verbal), melainkan juga guru berharap siswa dapat memperoleh hasil pengalaman yang lebih berarti.¹¹

Masalah pembelajaran pada MIN 3 Tulungagung masih kurang adanya pola pembelajaran yang sangat teoritis dan kurang inovatif.

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava media, 2013), hal.29.

¹¹ R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 113.

Metode pembelajaran yang sering digunakan para guru dalam pembelajaran tematik khususnya pada sub bab matematika adalah metode ceramah. Selain itu guru juga kurang memberikan motivasi pada siswa. Hal ini mengakibatkan hasil pembelajaran rendah karena tidak semua aktif dalam mengikuti pembelajaran yang hanya terjadi komunikasi satu arah. Siswa kebanyakan pasif dan guru yang cenderung aktif.¹²

Penelitian di MIN 3 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 III MIN 3 Tulungagung.

Jadi untuk mengaktifkan siswa-siswi dalam proses pembelajaran Matematika dibutuhkan alat bantu atau media untuk mengaktifkan dan membuat siswa menjadi lebih paham atas materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal lain yang melatar belakangi penelitian di MIN 3 Tulungagung ini adalah rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika.

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 siswa sehingga siswa dapat termotivasi dan menyukai proses pembelajaran matematika. Dengan

¹² Hasil observasi tanggal 05 Oktober 2019 di MIN 03 Tulungagung.

menggunakan media benda nyata diharapkan hasil pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran akan berlangsung dengan adanya interaksi antara guru dan siswa secara langsung dengan menggunakan alat bantu benda yang nyata dapat dilihat oleh seluruh siswa. Dan dalam proses kegiatan tersebut tidak hanya guru yang memberikan penjelasan melalui benda nyata tersebut tetapi siswapun ikut serta dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik untuk memecahkan persoalan, berfikir kritis, dan bermakna hingga mereka dapat mengingat ingat 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 Benda Konkret (Nyata) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung”**. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas nampak beberapa masalah yang kompleks dan saling berkaitan antara satu

dengan yang lainnya. Adapun masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

- a. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan sumber belajar berupa buku paket dan LKS yang di dapat dari sekolah.
- b. Hasil ulangan harian (UH) di kelas III MIN 3 Tulungagung terdapat peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM.
- c. Proses pembelajaran masih terpaku dengan buku Paket/LKS.
- d. Suasana pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga peserta didik kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan dan peserta didik mudah diam tanpa merespon materi yang diajarkan oleh guru.
- e. Dalam pembelajaran guru terkadang hanya memberi tugas peserta didik untuk membaca materi pelajaran sendiri tanpa dijelaskan.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah ditentukan dan untuk menjaga agar pembahasan tidak melebar dari pokok pembahasan, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media benda konkret (nyata).
- b. Variabel terikat yang diteliti dalam penelitian ini yaitu motivasi dan hasil belajar peserta didik.
- c. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada menentukan lamanya suatu kegiatan berlangsung dalam satuan waktu yang terdapat di kelas III.

- d. Subjek penelitian yang dipilih peneliti adalah peserta didik kelas III MIN 3 Tulungagung sebanyak dua kelas, yaitu sebagai kelas eksperimen dan kelas control.
- e. Media benda konkret (nyata) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media berupa contoh benda nyata yang ada disekitar siswa di lingkungan sekolah. Media disini berupa jam.
- f. Motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini dibatasi pada tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, minat, Lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal.
- g. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini hanya pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif digunakan peneliti untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Matematika yaitu materi menentukan lamanya suatu kegiatan berlangsung.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung ?
2. Adakah pengaruh menggunakan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.

3. Adakah pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok masalah yang telah dirumuskan penelitian ini maka tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 3 Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.¹³ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis kerja (Ha) dan hipotesis nol (Ho). Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan

¹³ I Made Indra P. dan Ika Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 70.

antara variable X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Sedangkan hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variable X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

- a. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III di MIN 3 Tulungagung.
- b. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar Matematika peserta didik III di MIN 3 Tulungagung.
- c. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika peserta didik III di MIN 3 Tulungagung.

2. Hipotesis Nol (H_0)

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas III di MIN 3 Tulungagung.
- b. Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap hasil belajar Matematika peserta didik III di MIN 3 Tulungagung.

- c. Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media benda konkret (nyata) terhadap motivasi dan hasil belajar Matematika peserta didik III di MIN 3 Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, bukan saja hanya kepada peneliti akan tetapi juga kepada peserta didik serta para pendidik, kegunaan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis.

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya khasanah ilmiah terutama tentang pengaruh media dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

2. Kegunaan Praktis.

- a. Bagi Guru MIN 3 Tulungagung.

Hasil penelitian dapat memberikan informasi mengenai efektifitas mengenai penggunaan media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

- b. Bagi Peserta Didik

Sebagai masukan bagi siswa mengenai pentingnya pembelajaran matematika dengan menggunakan media guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika yang optimal.

c. Bagi Peneliti Yang akan datang

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian penunjang dan bahan pengembang perancang penelitian dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan topik diatas.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya upaya yang ada atau muncul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau tingkah laku seseorang.¹⁴

b. Media benda *konkret* (nyata)

Media *konkret* adalah segala sesuatu yang nyata dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan.¹⁵ media yang digunakan dalam pembelajaran disini berupa media jam.ada jam analog dan jam digital.

c. Motivasi

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang

¹⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) hal. 849.

¹⁵ Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003). Hal. 5.

menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar bisa tercapai.¹⁶

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.¹⁷ Dalam hasil belajar terdapat 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.¹⁸

2. Penegasan Operasional

Untuk menghindari kekeliruan penulisan terhadap variabel penelitian maka penulis menganggap perlu diberikan penegasan istilah sebagai berikut. Variabel pengaruh dalam penelitian ini adalah penggunaan media benda *konkret* (nyata) pada guru merupakan benda yang sebenarnya membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik semangat belajar siswa.

Dengan menggunakan media benda nyata akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan pada mata pelajaran Matematika, agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dalam

¹⁶ Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Rajawali: Jakarta, 1988), hal.75.

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 46.

¹⁸ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal.62.

penelitian ini peneliti menggunakan media benda konkret (nyata) berupa jam analog dan jam dinding pada mata pelajaran matematika materi menentukan lamanya suatu kejadian berlangsung.

Variabel terpengaruh adalah motivasi dan hasil belajar, yaitu penguasaan materi pengajaran, pemahaman atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan dan dipertegas bahwa hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Adapun Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil yang dicapai dari suatu kegiatan yang hasil atau nilainya diambil dari tes berupa soal, yang diberikan dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut akan diberikan perlakuan yang berbeda tetapi dengan materi pelajaran yang sama yaitu menentukan lamanya suatu kegiatan berlangsung. Dan setelah pembelajaran selesai, seluruh peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen akan diberikan angket untuk mengukur motivasi belajar kemudian peserta didik akan diberikan *post test* untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika merupakan bantuan yang dapat digunakan untuk mempermudah mengetahui urutan sistematis dari isi sebuah karya ilmiah.

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, pedoman transliterasi, abstrak dan daftar isi.
2. Bagian utama (inti), terdiri dari:
 - a. BAB I pendahuluan:
 - 1) Latar belakang masalah, 2) Identifikasi dan batasan masalah, 3) Rumusan masalah, 4) Tujuan penelitian, 5) Kegunaan / manfaat penelitian, 6) Hipotesis penelitian, 7) Penegasan istilah, dan 8) Sistematika pembahasan.
 - b. BAB II kajian pustaka:
 - 1) Tinjauan penggunaan penggunaan media benda konkret (nyata), 2) Motivasi belajar 3) Hasil belajar, 4) Matematika, 5) Penelitian terdahulu, dan 6) Kerangka berfikir.
 - c. Bab III metode penelitian:
 - 1) Rancangan penelitian, 2) Variabel penelitian, 3) Populasi, sampling, dan sampel penelitian, 4) Kisi-kisi instrumen, 5) Instrumen penelitian, 6) Teknik pengumpulan data, dan g) Teknik analisis data.

d. Bab IV hasil penelitian:

1) Deskripsi data dan 2) Pengujian hipotesis

e. Bab V pembahasan:

Pada bab ini penulis akan menjelaskan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dengan membahas jawaban dari rumusan masalah.

f. Bab V Penutup:

1) Kesimpulan, dan 2) Saran.

3. Bagian akhir, terdiri dari:

a. Daftar rujukan,

Lampiran-lampiran, dan Daftar riwayat hidup.