

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana proses belajar mengajar melalui proses interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dalam menumbuh kembangkan potensi dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar.¹ Pelaksanaan pendidikan yang diharapkan dapat membawa hasil yang baik, maka perlu adanya kompetensi dari tenaga pendidik. Kompetensi tersebut dimanifestasikan oleh guru dalam melaksanakan tugas utamanya, yaitu mendidik, mengajar, dan membimbing. Pada proses pembelajaran akan terjadi interaksi antara pendidik, peserta didik dan situasi belajar yang dihasilkan. Oleh karena itu, guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang dapat memberikan inovasi dan motivasi kepada peserta didik agar dapat memahami materi pembelajaran.

Untuk membantu proses pembelajaran, diperlukan adanya media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar.² Media diharapkan bisa menimbulkan motivasi belajar dan penggunaan media berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber

¹ Achmad Patoni, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta : PT. Bina Ilmu, 2004), hal.42

² Sumiharjo Rudy, *Media Pembelajaran*, (Mataram;pustaka Abadi, 2017), hal.3

belajar.³ Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersingkat waktu pembelajaran.⁴ Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga perlu diperhatikan oleh guru, hendaknya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Menurut Hamalik yang dikutip oleh Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran*, bahwa: Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁵

Motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong peserta didik untuk belajar menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya guna untuk mendapatkan hasil belajar yang baik⁶. Keinginan atau dorongan untuk belajar itu yang disebut dengan motivasi.⁷ Motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) tekun dalam mengerjakan tugas, (2) ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) dapat mempertahankan pendapatnya, (6) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, (7) senang mencari dan memecahkan

³Siti Faizatun Nissa, *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2854 – 2860.

⁴ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018),hal.134

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal.15

⁶ Endang Titik Lestari, *cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar*, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020), hal. 5

⁷ Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Wonosobo : CV Mangku Bumi Media, 2019), hal.30

masalah soal-soal, dan (8) tidak cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.⁸ Sehingga motivasi yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai kesuksesan walaupun banyak kesulitan akan tetap belajar agar dapat meraih apa yang menjadi tujuannya.

Selain motivasi belajar, yang harus diperhatikan adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, peserta didik akan diuji bagaimana pemahamannya mengenai pelajaran tersebut baik dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).⁹ Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁰ Tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah dapat dilihat dari hasil belajar, berupa nilai atau skor yang diperoleh dari hasil tes mata pelajaran tertentu tidak terkecuali dengan mata pelajaran matematika.

Kegiatan belajar mengajar Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan ilmu pengetahuan serta memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam memahami setiap materinya.¹¹

Pembelajaran matematika sangat penting, konsep dasar matematika harus

⁸ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal.75

⁹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: PT Buni Aksara. 2008) hal. 155

¹⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.54

¹¹ Nur Akhsin, *Matematika Untuk Kelas IV SD/MI*, (Klaten : Cempaka Putih, 2006), hal.169

diajarkan kepada peserta didik dengan benar. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna. Karena, pembelajaran matematika sekolah dasar merupakan peletak konsep dasar yang dijadikan landasan untuk belajar pada jenjang berikutnya.¹² Matematika terkadang menjadi pelajaran yang ditakuti oleh peserta didik karena kesulitan dalam memahami setiap materi, sehingga keinginan belajar siswa menjadi rendah, terutama ketika memasuki materi yang dianggap sulit siswa akan langsung mengeluh dan malas melanjutkan pelajaran.¹³ Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut, guru hendaknya menciptakan kondisi atau situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Disituasi seperti inilah guru atau pendidik perlu membangkitkan minat siswa agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Guru harus bisa mendorong semangat belajar matematika dengan membangkitkan motivasi siswa-siswinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas IV MI Bustanul Ulum Brudu, bahwa permasalahan pembelajaran matematika yang sulit dipahami oleh siswa kelas IV pada proses pembelajaran adalah kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Hal tersebut dikarenakan guru tidak menyertakan penggunaan media yang inovatif dalam

¹² Ariesandi Setyono, *Mathemagics*. (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), hal.1

¹³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), hal.6

pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap konsep awal penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat menjadikan siswa bingung saat menyelesaikan soal-soal yang lebih sulit tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang meliputi bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika disebabkan karena metode mengajar yang digunakan kurang bervariasi (pembelajaran bersifat konvensional) hal tersebut menjadikan peserta didik seringkali merasa bosan ketika guru menyampaikan pelajaran Matematika didepan kelas. Permasalahan tersebut dapat menghambat pencapaian tujuan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai KKM lebih dari 50% sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi kurang dan tidak maksimal. Pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan sering di temukan siswa dalam penjumlahan bilangan bulat negatif, mereka sering salah menjawab karena tidak paham apakah jawabanya positif atau negatif.¹⁴

Maka perlu adanya media pembelajaran agar mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Banyak alternatif media yang dapat digunakan dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Media tersebut diantaranya media video, kartu kayu, lidi berwarna, kartu kotif dan garis bilangan. Media video memiliki kelebihan untuk prosesnya lebih jelas, namun mempunyai kekurangan membutuhkan waktu yang

¹⁴ Wawancara dengan Bu Ainun Kusumawati, S.Pd. guru MTK kelas IV pada tanggal 24 Oktober 2021

lama dalam proses produksinya dan harus memiliki kemampuan IT serta alat yang memadai.¹⁵ Media kartu kayu memiliki kelebihan pembelajaran yang lebih menarik dan produktif, namun media kartu kayu juga memiliki kekurangan prosedur yang berbelit dan memungkinkan siswa kebingungan dengan peraturan permainan.¹⁶ Sedangkan media lidi berwarna memiliki kelebihan bersifat *real* dan mempunyai sistematika yang rapi.¹⁷ Media lidi tetapi memiliki kekurangan dalam proses pembuatan, serta perlunya biaya yang cukup untuk membeli cat.¹⁸ Media kartu kotif memiliki kelebihan membangun pengetahuan dan pemahaman konsep lebih nyata tetapi memiliki kekurangan dalam proses pembuatan kartu kotif yang rumit dan cara menghitungnya juga sama seperti tanpa menggunakan media.¹⁹ Media garis bilangan memiliki kelebihan yaitu media benda konkret dalam bentuk grafis tiga dimensi²⁰. Selain itu, media garis bilangan dapat menumbuhkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.²¹ Media tersebut juga

¹⁵ Lia Budi Trisanti, *Penerapan Video Media Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Bulat*, Jurnal Pendidikan Matematika Volume 10 No 3 2021. Hal 22

¹⁶ Elvi Mailani, *Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik*, Jurnal ESJ (Elementary School Journal) Vol 10 No 1, 2010, hal 27

¹⁷ Yusmaneli, *Meningkatkan kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat Positif Negatif Menggunakan Lidi Berwarna*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Volume 1 Nomer 1 2012, hal 271.

¹⁸ M Zuhri, *Penggunaan Media Lidi untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa pada Materi Penjumlahan Bilangan Bulat*. Media Nusantara : 2020, 1(2), 99-107.

¹⁹ A Zam Immawan, *Keefektifan Alat Peraga Kartu Kotif Dalam Memudahkan Memahamkan proses Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas VII SMPN 1 Pangkajene*. Jurnal Edu Matika Volume 7 Nomer 2 2017, hal 19

²⁰ Nurul Karimah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika*, JKPM, Vol.01, No.02, 01 Jun 2016, hlm. 227

²¹ Indah Silvia, *Penggunaan Media Garis Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Operasi penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 2 Nomer 3 2014, hal 9

lebih praktis dan mudah diterapkan.²² Media garis bilangan dapat dengan mudah menanamkan konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kepada siswa.²³ Media garis bilangan juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan kreatifitas yang tinggi dalam pembuatannya.²⁴

Dari beberapa media tersebut yang memungkinkan untuk diterapkan yaitu media garis bilangan, karena media tersebut termasuk media benda konkret dalam bentuk grafis tiga dimensi. Skala garis tersebut berada ditengah balok karton menunjukkan angka (0). Garis bilangan berpanah memanjang mewakili skala bilangan bulat negatif di sebelah kiri dan bilangan bulat positif sebelah kanan angka (0). Sebagai objek yang digerakkan ke kanan dan ke kiri berupa gambar tokoh kartun Spongebob. Dengan garis bilangan ini akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.²⁵

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu di lakukan perubahan teknik mengajar serta pemanfaatan media untuk mengatasinya supaya penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut dapat dioptimalkan dengan baik dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil

²² Alman, *Pengaruh Alat Peraga Mobil Garis Bilangan terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 6 Klablim*, Jurnal Papeda: Vol 2, No 2, Juli 2020 ISSN 2715 - 5110

²³ Megayani, W., Pranata, O. H., & Kusdiana, A. *Pengaruh Peraga Garis Bilangan Terhadap Pemahaman Siswa SD Tentang Operasi Pengurangan Bilangan Bulat Negatif*. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 123-133.

²⁴ Elfi Lailan, *Penggunaan Media Garis Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas VI MI Nurul Hasanah*. *Jurnal Semnastika UNIMED* ISBN 978-602-17980-9-6, 2017, hal 9

²⁵ Nurul Karimah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika*, JKPM, Vol.01, No.02, 01 Jun 2016, hlm. 227–236

belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian dengan mengambil "**Pengaruh Penggunaan Media Garis Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang**".

B. Identifikasi

Judul penelitian ini adalah "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Garis Bilangan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang". Judul ini sekaligus menjadi bahasan yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih kurangnya pemahaman mengenai pentingnya peran media khususnya penggunaan media garis bilangan dalam memudahkan proses pembelajaran.
2. Masih kurangnya inovasi dan motivasi pendidik dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga peserta didik belum optimal dapat memahami materi yang diberikan.
3. Masih kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga diperlukan stimulus yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar di dalam kelas.
4. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan dan

pengurangan bilangan bulat dikarenakan penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Dalam mempermudah pemahaman dan menghindari perluasan masalah, maka peneliti memberikan batasan dalam pembahasan, sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Media Garis Bilangan*.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran adalah Matematika kelas IV penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
3. Penelitian ini hanya mencari pengaruh media pembelajaran garis bilangan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV.
4. Siswa yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A dan IV B.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritik

Secara teoritik hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ataupun Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Secara praktis, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi kepala sekolah MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan dasar pengambilan kebijakan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

- b. Bagi guru MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, menumbuhkan kreatifitas guru dalam pembelajaran, serta mendapatkan alternatif pembelajaran dengan menggunakan media garis bilangan pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

- c. Bagi peserta didik MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari, memberikan pengalaman belajar baru dalam melakukan operasi hitung bilangan

bulat dengan menggunakan garis bilangan, dan meningkatkan minat peserta didik untuk lebih giat belajar.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bagi penelitian lain yang mengadakan penelitian sejenis dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran garis bilangan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian sedangkan kebenarannya masih lemah, sehingga harus di uji dengan sumber pengetahuan yang diperoleh. Ada dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian.²⁶ Berikut merupakan hipotesis penelitian :

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

- a. Ada pengaruh penggunaan media garis bilangan terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang
- b. Ada pengaruh penggunaan media garis bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang

²⁶ Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian dan aplikasinya*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hal.50

- c. Ada pengaruh penggunaan media garis bilangan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang
2. Hipotesis Nihil (H_0)
 - a. Tidak ada pengaruh penggunaan media garis bilangan terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang
 - b. Tidak ada pengaruh penggunaan media garis bilangan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang
 - c. Tidak ada pengaruh penggunaan media garis bilangan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu Sumobito Jombang

H. Penegasan Istilah

Menghindari terjadinya kesalahfahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

- a. Media Garis Bilangan

Media garis bilangan merupakan media benda konkret dalam bentuk grafis tiga dimensi berupa papan bilangan yang terbuat dari balok karton dengan skala garis berada ditengah balok karton menunjukkan angka (0), garis bilangan berpanah

memanjang mewakili skala bilangan bulat negatif di sebelah kiri dan bilangan bulat positif sebelah kanan angka (0).²⁷

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong peserta didik untuk belajar menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya guna untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.²⁸

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil atau prestasi yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar yang dinyatakan dalam bentuk tes yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁹

d. Matematika

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan yang memiliki peran yang penting dalam pelaksanaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta

²⁷ Nurul Karimah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Garis Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika*, JKPM, Vol.01, No.02, 01 Jun 2016, hlm. 227–236

²⁸ Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Dasar*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2015), hal. 377

²⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.54

memerlukan konsentrasi yang tinggi dalam memahami setiap materinya.³⁰

I. Penegasan Operasional

Penegasan operasional dirumuskan dari beberapa penegasan konseptual diatas. Penegasan operasional dari judul Pengaruh Penggunaan Media Garis Bilangan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di MI Bustanul Ulum Brudu. Penggunaan metode eksperimen merupakan sebuah cara mengajar dengan siswa melakukan percobaan atau menggunakan media, selanjutnya siswa akan mengamati proses, kemudian di evaluasi oleh guru. Teknik ini memiliki fungsi untuk siswa mampu dalam mencari, menemukan, dan memecahkan masalah dengan cara berfikir ilmiah.

Penelitian ilmiah pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi diukur dengan hasil angket siswa dan hasil belajar siswa diukur dengan hasil tes siswa setelah diperlakukan sampel penelitian. Motivasi dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai post test setelah perlakuan sampel penelitian. Dikatakan ada pengaruh apabila ada perbedaan rata-rata signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013) hal.184

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan diungkapkan sebagai gambaran untuk memudahkan maksud yang terkandung dalam skripsi ini. Adapun sistematika pembahasan skripsi yang peneliti susun adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari :

- a. BAB I adalah pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah; identifikasi dan pembatasan masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; hipotesis penelitian; kegunaan penelitian; penegasan istilah; dan sistematika pembahasan.
- b. BAB II adalah landasan teori yang pembahasannya meliputi deskripsi teoritis, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir penelitian.
- c. BAB III adalah metode penelitian yang terdiri dari rancangan penelitian; variabel penelitian; populasi, sampel, dan sampling; kisi-kisi penelitian; instrumen penelitian; sumber data; teknik pengumpulan data; dan teknik analisis data.

- d. BAB IV adalah hasil penelitian yang pembahasannya meliputi deskripsi karakteristik data dan hasil pengujian hipotesis.
 - e. BAB V adalah pembahasan, dalam pembahasan dijelaskan temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.
 - f. BAB VI, bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.
3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.