

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari pendidikan sebagai penentu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa yang akan datang. Tertinggal atau majunya suatu negara sangat tergantung pada kondisi pendidikannya. Melalui ilmu pengetahuan dan teknologi, segala perubahan yang direncanakan oleh pendidikan dapat dikerjakan.¹ Jadi bisa disimpulkan bahwa pendidikan itu sangat penting bagi semua manusia yang ingin mendapatkan ilmu pengetahuan. Seperti firman Allah yang diriwayatkan dalam QS. Mujadalah (58:11):

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اُنْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”²

¹ Suparlan Suhartono, *Filsafat pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 111

² Al-hikmah, *Al-Qur'an dan terjemahnya surah Al Mujadalah ayat 11*, (CV Penerbit Diponegoro), hal. 543

Ayat di atas jadi jelas bahwa ilmu pengetahuan itu sangat penting, bahkan Allah SWT akan memulyakan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Banyak sekali ilmu yang kita pelajari, salah satunya yaitu ilmu matematika yang merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu sehingga memajukan daya pikir manusia. Mata pelajaran matematika diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan bekerjasama.³

Matematika juga merupakan sebuah ilmu pasti yang memang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia ini. Semua kemajuan zaman dan perkembangan kebudayaan dan peradapan manusia selalu tidak terlepas dari unsur matematika ini. Anggapan tersebut, menjadi sangat ironis sekali jika ada sebagian orang menganggap matematika sebagai layaknya hantu yang harus di jauhi.⁴ Matematika oleh sebagian besar siswa juga masih dianggap sebagai momok, ilmu yang kering, teoritis, penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan. Akibatnya, matematika tidak lagi menjadi ilmu disiplin yang objektif-sistematis, tapi justru menjadi bagian yang sangat subjektif dan kehilangan sifat netralnya.⁵

Berdasarkan hasil penelitian di Indonesia, ditemukan bahwa tingkat penguasaan peserta didik dalam matematika pada semua jenjang masih sekitar 34% ini sangat memprihatikan. Anggapan masyarakat khususnya dikalangan

³ Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika Konseptual dan Aplikasi*, (Jakarta: Pusat Pembukuan, 2008), hal. 1

⁴ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), hal. 5

⁵ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intellegence*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 44

pelajar, matematika masih merupakan mata pelajaran sulit, membingungkan bahkan sangat ditakuti oleh sebagian besar pelajar.⁶

Pada jenjang pendidikan menengah pertama SMP khususnya siswa mulai kesulitan dalam pelajaran matematika. Salah satunya yaitu siswa SMP Islam Panggul Trenggalek anggapan siswa yang sedemikian terhadap pelajaran matematika akan menghambat proses pembelajaran matematika. Pada jenjang SMP ini materi yang disajikan dalam 6 semester beragam, tetapi ada salah satu materi yang sangat berkesinambungan dari SD sampai SMP ini diantaranya tentang operasi bilangan yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi operasi ini telah diajarkan sejak SD kelas I hingga jenjang lebih tinggi, apabila konsep tidak ditanamkan dengan benar sejak awal, maka konsep siswa akan terjadi kesalahfahaman. Dalam permasalahan yang dihadapi siswa khususnya siswa SMP Islam Panggul berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, biasanya siswa kurang bisa menerapkan urutan operasi bilangan secara benar, misalnya $-7+2\times 4-6 = \dots$ banyak siswa di SMP ini yang menjawab -26, padahal jawaban yang benar adalah -5. Permasalahan siswa terhadap materi ini yaitu siswa tidak memperhatikan kedudukan perkalian dan penjumlahan di dalam soal tersebut, biasanya siswa menjawab langsung dari urutan depan ke belakang, tidak dari urutan perkalian, lalu penjumlahan dan pengurangan, hal ini membuat hasil belajar siswa tidak sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

Tujuan pelajaran matematika di sekolah dijelaskan secara detail dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 adalah agar

⁶ *Ibid*, hal. 34

peserta didik memiliki kemampuan salah satunya yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.⁷ Atas dasar itu matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak dini.

Pembelajaran matematika disekolah menengah pertama merupakan tindak lanjut setelah sekolah dasar yang merupakan dasar bagi penerapan konsep matematika pada jenjang berikutnya. Konsekuensinya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di SMP harus mampu menata dan meletakkan dasar penalaran siswa dapat membantu memperjelas menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan berkomunikasi dengan bilangan dan simbol-simbol, serta lebih mengembangkan sikap logis, kritis, cermat, disiplin, terbuka, optimis dan menghargai matematika. Pembelajaran disekolah dalam penyajiannya harus diupayakan dengan cara yang lebih menarik. Namun, sering kali sisi tersebut tidak dihadirkan dalam proses pembelajaran matematika. Akibatnya, siswa mengenal matematika tidak secara utuh. Matematika, hanya dikenal oleh siswa sebagai kumpulan rumus, angka dan simbol belaka.⁸

Hasil penelitian *The Third International Mathematic and Science Study Repeat* (TIMSS-R) pada tahun 1999 menyebutkan, bahwa diantara 38 negara, prestasi siswa SMP Indonesia berada pada urutan 34 untuk matematika. Sementara hasil nilai matematika pada Ujian Nasional, pada semua tingkat dan jenjang pendidikan selalu terpaku pada angka yang rendah. Sementara hasil nilai matematika untuk perkembangan ilmu dan pengetahuan, mengingat matematika

⁷ Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Cara Cerdas Melatih Otak dan Menganggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 51

⁸ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intellegence*, ... hal. 34

merupakan induk ilmu pengetahuan tapi ternyata hingga saat ini belum menjadi pelajaran yang difavoritkan.⁹

Hal yang selalu menarik untuk dibahas adalah pemahaman konsep dalam proses dan hasil dari pembelajaran matematika di antaranya adalah: rendahnya nilai matematika siswa, penggunaan metode, model dan media yang kurang atau bahkan tidak sesuai, sampai pada keberadaan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran. Melihat kondisi yang seperti itu, guru hendaknya berusaha mengubah pola tersebut dengan memperkaya sumber dan media serta mengelola sumber dan media yang ada. Selain hal itu juga hendaknya guru menerapkan metode dan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada bidang studi Matematika. Hasil belajar matematika siswa akan meningkat apabila seluruh faktor yang mempengaruhi atau penghambat hasil belajar telah diketahui oleh seorang guru dari dalam diri siswa tersebut.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal.¹⁰ Penyebab utama kesulitan belajar (*Learning disabilities*) adalah faktor internal yaitu diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan penyebab utama problema belajar (*learning problems*) adalah faktor eksternal antara lain berupa strategi pembelajaran yang keliru, pengolahan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar yang dicapai oleh siswa.

⁹ *Ibid.*, hal. 72

¹⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 55

Mengatasi permasalahan di atas, maka diperlukan pembelajaran yang menarik agar siswa merasa nyaman dan senang belajar matematika. Agar kualitas belajar matematika bisa maksimal diperlukan beberapa variasi pembelajaran yang hendaknya harus dilakukan oleh seorang guru, misalnya penggunaan media pembelajaran. Proses belajar mengajar pada umumnya jarang menggunakan media pembelajaran. Proses belajar mengajar yang demikian akan membuat siswa menjadi jenuh. Penyampaian materi secara konvensional misalnya ceramah, akan membuat siswa jenuh sebagai akibatnya motivasi belajar dan hasil belajar akan semakin menurun. Dalam hal ini peran media pembelajaran sangat penting, seperti yang dikemukakan oleh Arif S. Sadirman bahwa media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan dapat mengatasi hal tersebut.¹¹

Salah satunya media pembelajaran adalah alat peraga. Alat peraga dalam proses belajar mengajar digunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.¹² Setiap proses belajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi. unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Proses berpikir siswa pada masa SMP memungkinkan dapat mengatasi masalah-masalah yang sangat beraneka ragam secara lebih efektif tetapi masih belum dapat berfungsi secara efisien dalam

¹¹ Arif S. Sadirman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: CV Raja grafindo Persada, 1996), hal. 14

¹² Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1987), ha;. 99

bidang abstrak.¹³ Dalam hal ini peran alat bantu atau alat peraga sangat penting sebab dengan adanya alat peraga ini bahan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Seperti halnya dalam hadist nabi yang di sampaikan oleh Abu Hurairah tentang penggunaan alat peraga, yaitu:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَافِلُ الْيَتِيمِ لَهُ أَوْ لِعَيْرِهِ أَنَا وَهُوَ كَهَا تَيْنِ فِي الْجَنَّةِ وَأَشَارَ مَالِكٌ بِالسَّبَابَةِ وَالْوَسْطَى (اخرجه مسلم في الزهد والرفائق)

Artinya: "Dari Abu Hurairah berkata, Rasulullah SAW bersabda : " Aku akan bersama orang-orang yang menyantuni anak yatim di surga akan seperti ini (Rasulullah menunjukkan dua jari, jari telunjuk dan tengah yang saling menempel)".(HR. Muslim bin al-Hijaj Abu al-Husain al-Qusyairi al-Naisaburi)¹⁴

Hadits ini memang tidak secara eksplisit menerangkan tentang penggunaan alat peraga dalam metode pengajaran akan tetapi secara implisit Nabi Muhammad SAW memberikan contoh tentang penggunaan alat peraga dalam memberikan penjelasan dengan cara menunjukkan kedua jari Beliau sebagai perumpamaan. Dari hadits ini kita mendapati bahwa dalam memahami konsep yang abstrak, kita membutuhkan suatu media yang kongkrit agar pengetahuan menjadi mudah dipahami.

Alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar. Alat peraga mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Penyediaan alat peraga merupakan bagian dari pemenuhan kebutuhan belajar sesuai dengan tipe belajar siswa. Pembelajaran menggunakan alat peraga berarti mengoptimalkan fungsi seluruh panca indera siswa untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa dengan cara mendengar, melihat, meraba dan

¹³ Subagya, *Handout dasar-Dasar Perkembangan Peserta didik*, (Yogyakarta: fakultas tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2006), hal. 13

¹⁴ Muhammad Fuad Abdul Baqi, *Kumpulann Hadist Shahih Bukhari dan Muslim*, (Semarang: PUSTAKA NUUN, 2012). hlm. 552

menggunakan pikirannya secara logis dan realistis. Ada beragam jenis alat peraga pembelajaran, mulai dari benda aslinya, tiruannya, yang sederhana sampai yang canggih, diberikan di dalam kelas atau luar kelas. Bisa juga berupa bidang dua dimensi (gambar), bidang tiga dimensi (ruang), animasi/flash (gerak), video (rekaman atau simulasi).¹⁵ Dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan alat peraga kartu bridge dalam penyampaian materi operasi bilangan bulat.

Kartu bridge bukan lagi benda asing bagi siswa kelas SMP Islam Panggul. Kartu bridge adalah kartu yang digunakan untuk permainan remi atau sering disebut dengan kartu remi. Kartu remi terdiri dari satu perangkat kartu yang berisi 52 lembar, kartu bridge terbagi menjadi empat suit atau jenis kartu yaitu *Spade*, *Heart*, *Diamond* dan *Club*. *Suit Spade* dan *club* berwarna hitam sedang *suit Heart* dan *Diamond* berwarna merah. Masing-masing *suit* terdiri atas 13 kartu yang dimulai dari *As*, *King*, *Queen*, *Jack*, 10 sampai dengan 2. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah kartu *queen*, *king* dan *joker* saja. Kartu ini digunakan untuk mengganti operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian serta tanda kurung pada materi operasi bilangan. Penggunaan kartu ini ditentukan sendiri oleh peneliti bertujuan untuk penanaman konsep kepada peserta didik agar bisa mengoperasikan bilangan secara aturan urutan operasinya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurul Azizah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik baik yang terjadi selama proses berlangsung maupun dari hasil tes akhir siklus, peningkatan telah mencapai target setelah perlakuan

¹⁵ Sarah baniaryandini, *Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran Matematika* dalam <https://sarahbaniariyandini.wordpress.com/2014/01/05/alat-peraga-sebagai-media-pembelajaran-matematika/>, diakses tanggal 25 Februari 2015.

siklus II yaitu peningkatan hasil belajar mencapai 85,71%.¹⁶ Karena telah terbukti penggunaan kartu bridge dalam siswa kelas II SD telah meningkatkan hasil belajar, maka pada penelitian penggunaan kartu bridge ini dicoba untuk jenjang SMP dalam meningkatkan pemahaman konseptual operasi bilangan, jika pemahaman konseptual siswa dapat ditingkatkan maka hasil belajar siswa pasti akan lebih bagus. Kelas yang akan digunakan oleh peneliti adalah kelas VII SMP Islam Panggul, alasannya karena kelas VII adalah kelas awal untuk mempersiapkan ke kelas yang lebih tinggi dan sulit pelajarannya, jadi penanaman konsep urutan operasi bilangan ini cocok di terapkan mulai kelas VII, agar pada waktu kelas VIII, IX konsep tidak salah lagi dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Bridge pada Operasi Bilangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2015/2016”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Bridge pada Operasi Bilangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2015/2016?”.

C. Tujuan Penelitian

¹⁶ Nurul Azizah, *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar Trayu 01 Kecamatan Singorojo Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2006/2007 Pokok Bahasan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan cacah dengan Permainan Kartu Bridge*. (Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Negeri Semarang)

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuannya adalah sebagai berikut: “Mengetahui Ada Tidaknya Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Bridge pada Operasi Bilangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2015/2016”.

D. Hipotesis Penelitian

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Hipotesis Alternative (H_a), yakni hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara Variabel X dan Y, dan hipotesis Nol (H_0) yakni hipotesis yang menyatakan ketidakadanya hubungan antar variabel.¹⁷ Penggunaan hipotesis dalam penelitian ini sesungguhnya baru sekedar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Bridge pada Operasi Bilangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Bridge pada Operasi Bilangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2015/2016.

¹⁷ Suharsimin Arikunto, *prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 64

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai harapan besar terhadap hasil penelitian sehingga hasil penelitian memiliki manfaat bagi diri sendiri dan semua pihak untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu:

1. Secara teoritis

Secara umum hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek tahun ajaran 2015/2016 dengan menggunakan alat peraga kartu bridge dalam materi operasi bilangan menjadi menarik dan mudah dimengerti sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa meningkat.

2. Secara praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan semangat kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, menarik perhatian siswa serta meningkatkan hasil belajar, karena dengan dengan penggunaan alat peraga kartu bridge siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam pelajaran matematika pada materi operasi bilangan.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif lain untuk membantu proses pembelajaran dalam materi operasi bilangan dalam meningkatkan hasil belajar dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya pada pokok materi operasi bilangan.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan

mutu semua mata pelajaran pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi Almamater IAIN Tulungagung

Sebagai sumber bahan kajian yang dapat dimanfaatkan bagi peneliti lain dengan study kasus yang sejenis khususnya pendidikan matematika.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini sekolah yang diambil adalah SMP Islam Panggul Trenggalek, variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas yaitu hasil belajar matematika siswa, sedangkan variabel terikat yaitu media alata peraga kartu bridge, sedangkan populasi sampel adalah semua siswa SMP Islam Panggul Tulungagung, dan dari populasi tersebut sampel yang diambil oleh peneliti adalah dua kelas dari kelas VII yaitu kelas VII-A dan kelas VII-B. Materi pokok yang diambil yaitu operasi bilangan.

2. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup diatas kendala-kendala yang mungkin dialami peneliti adalah media pembelajaran menggunakan alat peraga kartui bridge ini pertama kali diterapkan di SMP Islam Panggul Trenggalek. Penelitian ini hanya dibatasi pada siswa kelas VIII-A dan kelas VIII-B di SMP Islam Panggul yang dijadikan seabgai sampel penelitian. Adapaun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMP Islam Panggul yang berjumlah 150 siswa.

G. Penegasan Istilah

Untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran istilah dalam judul skripsi ini, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang penting dalam judul ini:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Sumber daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁸ Jadi dengan kata lain, pengaruh merupakan suatu tehnik untuk melihat seberapa jauh dari suatu variabel mengikuti dari variabel-variabel yang lainnya.

b. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.¹⁹

c. Alat Peraga Kartu Bridge

Alat peraga adalah suatu media pendidikan berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Alat peraga kartu bridge adalah suatu media pendidikan berupa kartu bridge yang digunakan dalam peragaan pembelajaran. Kartu bridge yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kartu quen, king* dan *joker*. Kartu bridge ini digunakan untuk mengganti pemisalan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta tanda kurung pada materi operasi bilangan.

¹⁸ Departemen pendidikan dan kebudayaan, kamus besar bahasa indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996),hal.664

¹⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 243

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses dalam individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.²⁰

2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penelitian ini dilakukan untuk meneliti pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kartu Bridge pada Operasi Bilangan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Islam Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2015/2016. Dengan penggunaan alat peraga kartu bridge pada saat pembelajaran materi operasi bilangan (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian) dapat meningkatkan mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai *post test* yang diperoleh siswa setelah diberi perlakuan dengan dua metode pembelajaran yang berbeda yaitu dengan metode konvensional (ceramah saja) dan demonstrasi alat peraga kartu bridge.

Peneliti akan mengambil dua kelas yang akan dijadikan sampel dari populasi seluruh SMP Islam Panggul Trenggalek yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen di kelas VII-A dengan menggunakan alat peraga kartu bridge, dan kelas satu lagi sebagai kelas kontrol di kelas VII-B dengan metode konvensional atau ceramah biasa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode observasi untuk mengetahui kemampuan guru dan aktivitas siswa, metode dokumentasi untuk mengumpulkan perangkat yang digunakan dalam

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 38

pembelajaran dan data yang digunakan untuk penelitian, serta metode tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini menggunakan dua cara yaitu dengan menggunakan alat peraga kartu bridge dan metode ceramah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa

Analisis data penelitian ini menggunakan data kuantitatif yaitu dengan pengujian statistik yaitu *uji t-test*, data yang digunakan nilai *post test* matematika siswa setelah kedua sampel diberi perlakuan. Hasil *post-test* dianalisis pemahaman konsepnya kemudian keduanya dibandingkan hasil belajarnya.

H. Sistematika Pembahasan

Secara garis besar pembahasan dalam skripsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu Bagian Awal, Bagian Inti, Bagian Akhir.

Bagian Awal, terdiri dari : Halaman sampul; halaman judul; halaman persetujuan; halaman pengesahan; motto; persembahan; kata pengantar; daftar isi; daftar tabel; daftar lampiran; dan abstrak

Bagian inti, terdiri dari:

Bab I pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; hipotesis penelitian; kegunaan penelitian; ruang lingkup dan keterbatasan penelitian; Penegasan Istilah dan sistematika pembahasan

Bab II kajian pustaka, terdiri dari: media pembelajaran, alat peraga, hasil belajar matematika, materi operasi bilangan bulat dengan kartu bridge, kajian penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: rancangan penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian berisi tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.

Bab V pembahasan, terdiri dari: pembahasan rumusan masalah

Bab IV penutup, terdiri dari: Kesimpulan, Implikasi Penelitian, dan Saran.

Bagian Akhir, terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, daftar riwayat hidup penulis.