

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dari pembangunan dan perkembangan suatu bangsa. Dalam era globalisasi seperti saat ini, pendidikan memiliki peran yang sangat vital dalam membentuk diri generasi muda untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan merupakan perjalanan panjang yang harus ditempuh keluarga, masyarakat dan negara melalui bimbingan, arahan dan pembelajaran baik di sekolah maupun diluar sekolah berguna untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi masa depan.¹ Pendidikan ini bisa dikatakan sebuah pilar penyangga kehidupan setiap manusia.

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang terprogram yang tertata dalam bentuk pendidikan formal maupun informal, yang bisa dilakukan dimana saja seumur hidup.² Pendidikan adalah upaya manusia yang paling penting, hasil budaya terbaik yang diberikan kepada setiap generasi manusia dan untuk kepentingan generasi selanjutnya, sehingga terus berlanjut dan tidak terputus.³ Pendidikan harus diberikan dengan penuh tanggung jawab oleh orang dewasa kepada anak-anak agar interaksi terus tercipta dan perubahan muncul tanpa

¹ Yudin Citriadin, *Pengantar Pendidikan* (Mataram: CV Sanabil, 2019), 2.

² Adhar, *Ilmu Pendidikan, IAIN Parepare Nusantara Press* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2021), 53.

³ Nanny Mayasari et al., *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan, Pt. Imtima* (Sumatera Barat: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2023), 2.

terputus dan berkembang seiring berjalannya waktu.⁴ Tujuan dari pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan individu secara berkala untuk dapat memainkan perannya sebagai individu di lingkungannya dan memperbaiki peradaban lebih baik dari sebelumnya.⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan manusiawi yang dilakukan atas usaha sadar dan penuh tanggung jawab oleh pendidik kepada peserta didik. Dengan mengembangkan potensi peserta didik, tentu saja ada harapan untuk membawa perubahan kearah yang lebih baik. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kehidupan dan memperoleh pengetahuan sekaligus pengalaman untuk hidup dimasa datang.

Dunia pendidikan memuat dua proses yang tidak dapat dipisahkan, yaitu proses belajar dan mengajar antara pendidik dan peserta didik. Salah satu hal yang menjadi perhatian dalam dunia pendidikan adalah motivasi belajar siswa, motivasi belajar menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Tanpa motivasi yang cukup, siswa akan cenderung kurang bersemangat yang nantinya akan muncul rasa jenuh dan hilang perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam menjalankan proses pembelajaran kepada siswa guru harus mampu menambah semangat belajar siswa dengan segala cara, agar siswa dapat memiliki motivasi untuk belajar dan memahami materi yang nantinya dapat mencapai hasil belajar yang ditentukan.⁶ Kemalasan siswa dalam belajar dapat menjadi pengaruh keberhasilan belajar siswa.

⁴ Rahmat Hidayat & Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan* (Medan: LPPPI, 2019), 24.

⁵ Mohammad Kosim, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Depok: Rajawali Pers, 2021), 21.

⁶ Dr. H. St. Rodliyah, *Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan* (Jember: IAIN Jember Press, 2021), 25.

Berdasarkan uraian diatas dapat dengan jelas terlihat bahwa dalam pendidikan proses belajar dan pembelajaran adalah bagian dari pendidikan. Proses belajar dan pembelajaran ini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seorang individu secara sadar untuk menambah pengetahuan dan perubahan pada tingkah lakunya.⁷ Belajar merupakan proses perubahan yang tentunya dari yang negatif menjadi positif itu tujuannya yang nantinya hasil belajar yang adalah bentuk perubahannya. Proses belajar membutuhkan pengalaman dan latihan secara berkala yang dimiliki siswa di dunia pendidikan, hasilnya tidak langsung namun *step by step*.⁸

Istilah pendidikan juga termasuk dalam konteks mengajar. Mengajar ditafsirkan sebagai kegiatan pengarahan berdasarkan keterampilan guru. Mengajar pada dasarnya adalah proses berkomunikasi atau mentransfer pengetahuan, informasi, norma, dll dari guru ke siswa. Peran pengajar dan peserta didik sangatlah penting dalam pembelajaran di dalam kelas terutama peserta didik yang tentunya menjadi focus utama dalam dunia pendidikan. Kunci kesuksesan dalam pendidikan adalah partisipasi penuh siswa sebagai warga belajar dalam proses pembelajaran.⁹

Hakikatnya pembelajaran yang selalu melibatkan interaksi baik secara langsung dan tidak langsung, siswa akan lebih banyak terlibat dalam proses

⁷ Sepling Paling et al., *Belajar Dan Pembelajaran* (Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 1.

⁸ Afri Mardicko, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 4 (2022): 5484.

⁹ Edward Harefa et al., *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Sumatera Utara: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 8.

pembelajaran dengan penggunaan media yang dalam prakteknya membutuhkan keterlibatan siswa dengan berbagai sifatnya.¹⁰ Hal ini menjadi tantangan sekaligus tugas pendidik agar kreatif dalam menangani peserta didik, pendidik harus berinovasi dalam penciptaan pembelajaran yang menarik. Terutama di kelas rendah yang dimana peserta didik masih sulit untuk belajar focus dan ingin terus bermain, melihat ini kemampuan pendidik akan diuji bagaimana pendidik bisa memvariasikan belajar dengan bermain untuk menyesuaikan peserta didik sesuai tingkatannya.

Menurut Conny R Semiawan yang dikutip dari ST Junaeda jurnal pengabdian terhadap masyarakat, proses pembelajaran yang dilakukan oleh manusia bertujuan untuk membangun kemandirian dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan lingkungan sekitar. Pada tahap ini, merupakan sebuah usaha untuk merealisasikan hal tersebut, yang memerlukan suatu perlakuan khusus agar hasilnya dapat optimal.¹¹ Salah satunya penggunaan media dalam setiap pembelajaran dan divarisikan dengan permainan akan membangun minat belajar peserta didik karena akan menciptakan suasana pembelajaran asyik bagi anak dan menjamin hasil belajarnya.¹² Jadi untuk mencapai tujuan pembelajaran tergantung bagaimana guru sebagai pemimpin di kelas mengatur strategi pembelajarannya untuk menarik keterlibatan.

¹⁰ Bunyamin, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta Selatan: UHAMKA Press, 2021), 78.

¹¹ St Junaeda, Ernawati S K Heri Tahir, and Rohmah Rifani, "Bermain Sambil Belajar (Penggunaan Media Fun Thinkers Bagi Anak Usia Sekolah Tk , Sd Dan Smp) Di Bontomarannu Kabupaten Gowa)," *HUMANIS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Belajar Sambil Bermain* 21, no. 2 (2022): 29.

¹² Mei Sasti and Firla Emilia, "Penanaman Minat Belajar Siswa Kelas 3 SDN 1 Tebluru," *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan* 12, no. 1 (2024): 9.

Media merupakan jenis saluran yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pengajaran, media menjadi kebutuhan bisa dikatakan utama dan penting untuk memperlancar proses belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai pendorong dan penunjang dalam aktivitas belajar mengajar.¹³ Oleh sebab itu media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari proses mengajar dan dengan adanya penggunaan media pembelajaran sebagai perangsang antusiasme siswa dalam kelas.

Media pembelajaran memainkan peranan krusial dalam meningkatkan efisiensi proses pendidikan. Namun, sejumlah tantangan dalam dunia pendidikan, seperti minimnya sumber daya, akses teknologi yang terbatas, dan metode pengajaran yang monoton perlu diatasi untuk memastikan proses belajar yang efektif.¹⁴ Jadi media inovatif bisa digunakan guru untuk menghadapi tantangan tersebut jadi tetap ada solusi ketika guru bisa kreatif dan berinovatif. Maka dari itu pentingnya pendidik yang bereksplorasi dan berinovasi memanfaatkan segala sumber daya. Keterbatasan teknologi misalnya proyektor dalam lembaga pendidikan bisa menggunakan alternative media pembelajaran berupa fisik yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan.

¹³ Aulia Nur Tanzila Juhaeni, Safaruddin, R. Nurhayati, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020): 34.

¹⁴ Fatikh Inayahtur Rahma, "MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 88.

Media fisik kreatif dan inovatif yang bisa dimanfaatkan adalah media Jenga. Permainan jenga ini biasanya dipahami sebagai game menara dari kayu, permainan ini tidak hanya menawarkan kesenangan tetapi juga memiliki berbagai elemen yang bisa dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.¹⁵ Aspek penggunaan permainan jenga bermanfaat siswa bisa diajak untuk mengembangkan beragam variasi permainan yang tentunya sangat disukai anak-anak. Permainan jenga yang menarik dapat meningkatkan semangat, *challenging* siswa dalam belajar. Saat siswa bisa terlibat langsung dalam aktivitas permainan, mereka tentunya akan lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan rasa penasaran pada hal baru. Jenga dapat dimasukkan kedalam berbagai bidang termasuk matematika, ilmu pengetahuan, seni, dll.¹⁶

Matematika merupakan bidang ilmu yang sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari, jadi sangat penting bagi siswa mempelajarinya agar mereka dapat menyelesaikan masalah sehari-hari.¹⁷ Selain itu matematika ini juga selalu ada pada setiap jenjang pendidikan karena matematika menjadi dasar semua perhitungan, jika dasar perhitungan tidak diajarkan serius pada jenjang rendah maka akan membuat peserta didik kesulitan nantinya. Pemahaman siswa sangat

¹⁵ I Made Suwasa Astawa Wanda Azizah, I Nyoman Suarta, Baik Nilawati Astini, "Pengembangan Media Permainan Smart Jenga Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pembina Ampenan Tahun 2022," *Journal Jendela Pendidikan* 2, no. 03 (2022): 436.

¹⁶ Theresia Lindha Widya Sari and Mimin Nur Aisyah, "Development of Accounting Jenga As a Learning Media To Improve Students Motivation," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 15, no. 1 (2017): 86.

¹⁷ Vina Savriliana, Kori Sundari, and Yudi Budiarti, "Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1147.

penting untuk keberhasilan pembelajaran.¹⁸ Sedangkan tanpa adanya motivasi belajar keberhasilan belajar akan sulit dicapai.

Dengan mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, cermat dan logis adalah salah satu tujuan matematika diajarkan pada peserta didik di sekolah. Sebagai persiapan peserta didik untuk nantinya bertindak di dunia yang terus berubah, tujuannya agar siswa dapat menggunakan matematika dan pemikiran matematika dalam berbagai ilmu dan dalam kehidupan sehari-hari¹⁹

Sifat matematika yang abstrak ini yang membuat matematika sulit untuk dipahami, sehingga berdampak pada cara belajar siswa di kelas, yang jika mengetahui pelajaran itu sulit cenderung malas, mudah bosan yang otomatis terjadi penurunan motivasi dalam belajar. Pendapat bahwa matematika menyeramkan dan sulit sudah menjadi ketakutan/*sign* bagi beberapa siswa yang berdampak pada proses pembelajaran. Selain permasalahan tersebut kurangnya sumber belajar, terbatasnya media ajar yang cenderung membuat pembelajaran menjadi searah dan terkesan membosankan yang akhirnya menyebabkan penurunan motivasi belajar siswa.²⁰ Gultom mengatakan bahwa “media merupakan suatu komponen yang sangat penting di dalam kegiatan belajar mengajar dan dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran agar materi yang

¹⁸ Nia Wahyu Wijayanti, “Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Implementation of Games in Mathematics Learning in Elementary School,” *Cendekiawan* 3, no. 1 (2021): 60.

¹⁹ Yamomaha Telaumbanua, “Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Pada Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pecahan,” *Jurnal Dharmawangsa* 14, no. 4 (2020): 710.

²⁰ Tia Irawan, Taufiqulloh Dahlan, and Fina Fitriani, “Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7, no. 01 (2023): 213.

disampaikan guru diterima siswa dengan baik.”²¹ Dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran matematika agar kelas tetap aktif dan menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran matematika, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak. Oleh karena itu ilmu yang kerap sekali diidentikkan dengan kesulitan. Selain itu bagi siswa sekolah dasar yang sebagian besar percaya atau sudah tertanam bahwa matematika menyeramkan, ini menyebabkan hasil belajar buruk karena mereka malas karenan menganggap matematika sebagai hal yang sult.²² Dalam kelas dimana guru berperan sebagai pemimpin, hal ini harus menjadi perhatian yang tidak boleh diabagaikan oleh guru.²³ Karena pemikiran siswa tentang maetmatika harus menjadi perhatian utama guru, kelalaian guru seringkali menyebabkan siswa yang tidak bermotivasi dibiarkan begitu saja. Padahal motivasi belajar siswa sangat penting untuk diperhatikan.²⁴

Sumirat, Trimurtini, & Wahyuningsih mengungkapkan bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan matematika peserta didik di Indonesia adalah paradigma peserta didik, selama masih ada beberapa siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang susah. Oleh karena

²¹ Johannes Jefria Gultom, “Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Jurnal Bahas* 48, no. 1 (2010): 1.

²² Adira Valentina and Murfiah Dewi Wulandari, “Media Pembelajaran Mabeta (Magnet Berhitung Matematika) Untuk Memperkuat Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 3 (2022): 602.

²³ Rodhotul Islamiah, Na’imah, and Heny Wulandari, “Peran Guru Dalam Menangani Anak Hiperaktif,” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2023): 37.

²⁴ S Rivinaldi, “Keterampilan Guru Dalam Mengatasi Siswa Hiperaktif Di Kelas Va Sdn 55/1 Sridadi” (Universitas Jambi, 2020), 3.

itu perlu adanya strategi dalam mengatasi hal tersebut. Strategi yang diambil adalah dengan membuat pembelajaran yang efektif.²⁵

Menurut Pitadjeng belajar matematika akan lebih efektif jika dilakukan dengan suasana menyenangkan²⁶. Oleh karena itu suasana yang menyenangkan harus diciptakan guru dalam proses pembelajaran setiap hari sehingga siswa merasakan euphoria yang berbeda dimana pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa tidak tertekan dan berpikir matematika bukan lagi mata pelajaran yang menakutkan dan menegangkan. Melihat dari uraian tersebut cara pendidik untuk mengubah cara pandang siswa mengenai matematika yang menakutkan dan sulit adalah hal penting yang harus diperhatikan dengan serius, karena dengan peserta didik yang sudah skeptis dengan mata pelajaran maka akan mempengaruhi pemahaman dan bagaimana cara peserta didik itu mengikuti pembelajaran.²⁷

Salah satu materi dasar dalam matematika adalah operasi hitung bilangan cacah meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang dimana semua ini adalah dasar semua perhitungan dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan berhitung pada operasi hitung dasar sangat penting agar siswa dengan mudah mempelajari konsep matematika tingkat lanjut, penghitungan dasar seperti penjumlahan dan

²⁵ Idham Sumirat, Trimurtini, and Wayuningsih, "Pengaruh Praktik Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Pada Siswa Kelas II SD," *Jurnal Kreatif* 7, no. 1 (2016): 64.

²⁶ Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, (Graha Ilmu: Yogyakarta, 2015), hal. 3

²⁷ Arita Marini Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, "Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2022): 365.

pengurangan.²⁸ Jadi untuk membuat peserta didik semangat dalam belajar, memiliki motivasi dalam belajar dasar tersebut, membuat anak focus dalam belajar, tidak tegang ataupun bosan guru perlu adanya inovasi dalam pembelajaran di kelas. Dengan penciptaan media menarik yang menarik perhatian siswa yang membuat siswa penasaran dan antusias dalam pembelajaran di kelas. Menjadikan pembangkit motivasi siswa agar dapat memperhatikan penjelasan dengan seksama sehingga nantinya siswa merasa dia harus memperhatikan dan paham agar bisa bermain dengan media edukatif yang diberikan guru dan juga sebagai alat untuk mengetahui seberapa paham siswa dengan materi yang diajarkan.

Beberapa temuan penelitian penggunaan media memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Studi ini memberikan hasil yang konsisten dengan penelitian yang dilakuakn oleh Ayu Fitri yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB Dan Kpk terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD”.²⁹ Penelitian yang dilakukan Dina Prastiwi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Game Berbantuan Set Of Question Cards Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Mubtadi’in Glgasan Rowotamtu Rambipuji Jember”.³⁰ Penelitian yang dilakukan Citra

²⁸ Silvia Noviyanti Elvira Nathalia Husna, Regita Mutiara Rezani, Syahrial, “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Volume 1 N, no. 2 (2022): 704.

²⁹ Ayu Fitri, “Pengaruh Penggunaan Media Sponges Dakon Pada Materi FPB Dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD,” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 2 (2020): 171–178.

³⁰ Dina Prastiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Jenga Game Berbantuan Set Of Question Cards Materi Wawancara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah

Candra Wardani, Joko Suliato dan Yusuf Setia Wardana yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Pada Pembelajaran Pendekatan Open Ended Dengan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”.³¹ Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sholeh dkk yang berjudul “Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.³² Dari hasil penelitian-penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam pemberian acuan untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III MI Manba’ul ‘Ulum Buntaran pada saat penulis melakukan Magang I, diperoleh informasi bahwa metode permainan dengan menggunakan media permainan jarang digunakan dalam pembelajaran matematika. Guru biasanya mengajar dengan cara ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas latihan pada buku dan papan tulis. Ciri-ciri siswa yang kurang termotivasi belajar pada siswa kelas III MI Maba’ul ‘Ulum Buntaran ditandai dengan siswa yang tidak memperhatikan materi tidak focus dan sibuk sendiri, sibuk bermain sendiri atau dengan temannya ada yang mengantuk. Suasana kelas seperti ini akan menghambat penyampaian materi sehingga hanya akan terjadi penyampaian searah. Siswa kurang motivasi tidak

Ibtidaiyah Hidayatul Muhtadi’ in Glgasan Rowotamtu Rambipuji Jember” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq, 2025).

³¹ Rita Candra Wardani, Joko Suliato, and Yusuf Setia Wardana, “Pengaruh Aktivitas Pada Pembelajaran Pendekatan Open Ended Dengan Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 483–496.

³² Ahmad Sholeh et al., “Pengembangan Media (Pakapin) Papan Kantong Pintar Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Elementary school journal* 1, no. 1 (2022): 23–32.

menutup kemungkinan akan mempengaruhi yang lain. Saat mengerjakan soal-soal beberapa siswa ada yang melakukan kegiatan lain sebelum mengerjakan tugas, ada yang diam melamun terlihat suasana kurang aktif dan menarik bagi siswa.

Motivasi terkait erat dengan hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran memotivasi siswa untuk belajar. Hasil pembelajaran dicapai setelah proses pembelajaran dilakukan. Ini dapat dilakukan dalam bentuk pertumbuhan dan perilaku perkembangan, pengetahuan dan keterampilan. Hasil pembelajaran dimaksudkan untuk mengendalikan proses pembelajaran sehingga guru dan siswa dapat mengevaluasi dan mencerminkan proses pembelajaran yang diterapkan.³³

Guru mengharapkan siswa untuk mendapatkan pengetahuan maksimal selama proses pembelajaran. Ini dicapai dengan hasil pembelajaran terbesar. Namun, pada kenyataannya, siswa tidak terlalu antusias dengan matematika. Siswa berasumsi bahwa pelajaran matematika itu membosankan, menyeramkan dan sulit. Ini berarti bahwa kurangnya motivasi belajar siswa akan belajar. Pembelajaran saturasi mengarah pada kurangnya hasil belajar.³⁴ Terlebih dalam matematika siswa tidak bisa hanya diberikan teori namun butuh banyak latihan soal dan sering mengerjakan latihan soal, disini bagaimana cara pemberian latihan soal yang menarik dan menantang sehingga siswa lebih aktif dan tertarik

³³ Abdul Latif Bustami Avinda Azizatul Nisa, "Penggunaan Media Jenga Dalam Model TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Di SMPN 4 Kota Malang Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS," *Journal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 4, no. 8 (2024): 1.

³⁴ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2021): 297.

dalam mengerjakan. Oleh karena itu, proses pembelajaran membutuhkan kegiatan unik dan menggerakkan seluruh motorik peserta didik.

Berangkat dari permasalahan di atas peneliti memutuskan untuk menggunakan media ajar permainan dalam pembelajaran matematika. Salah satu media ajar permainan yang digunakan adalah media ajar permainan Jenga, media permainan jenga ini menggabungkan konsep matematika dengan permainan fisik. Diharapkan melalui media permainan dapat membuat siswa lebih santai dan tidak bosan. Selain itu, matematika yang menuntut konsentrasi karena menggunakan angka, rumus, dan simbol, secara konsisten membuat siswa lebih perhatian dan tegang. Hal ini juga dikarenakan adanya perbedaan karakteristik matematika dan anak SD yang berbeda-beda.³⁵ Penciptaan suasana kelas yang seperti ini sangat disenangi oleh siswa, siswa merasa tidak terlalu ditekan dengan teori dan menjawab soal di kertas yang dimana untuk ukuran anak sekolah dasar akan sangat membosankan, siswa bisa mengerjakan latihan-latihan soal lewat media permainan. Usia mereka yang senang dengan bermain bisa kita olah dalam bentuk permainan ditengah belajar atau belajar dengan bermain tanpa keluar dari tujuan pembelajaran, sehingga siswa bisa belajar tanpa rasa tertekan dan takut. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Ajar Permainan Jengata Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mi Manba’ul Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.”**

³⁵ Dwi Intan Hastuti, Surahmat, and Sutarto, *PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR* (Mataram: LPP Mandala, 2019), 1.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan *jengata* terhadap motivasi belajar siswa kelas III MI Manba'ul Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan *jengata* terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Manba'ul Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media ajar permainan *jengata* terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III MI Manbaul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk membuktikan pengaruh penggunaan media ajar permainan *jengata* terhadap motivasi belajar siswa kelas III MI Manba'ul Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk membuktikan pengaruh penggunaan media ajar permainan *jengata* terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Manba'ul Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.

3. Untuk membuktikan pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media ajar permainan *jengata* terhadap peningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III MI Manbaul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Secara rinci penelitian ini memiliki berbagai manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan untuk pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya, sebagai fakta dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan untuk kelas III dengan menggunakan media ajar permainan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat pagai peneliti yakni mengembangkan wawasan dan pengetahuan peneliti tentang penggunaan media ajar permainan jenga yang digunakan pada pembelajaran matematika, menerapkan teori-teori yang telah diperoleh selama proses perkuliahan. Adapun manfaat bagi sekolah yakni sekolah memiliki guru yang kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama pada pembelajaran matematika, memberikan kontribusi dalam pengembangan media ajar pembelajaran matematika yang inovatif. Terdapat juga manfaat bagi guru yakni menjadi referensi bagi guru-guru dalam memilih media ajar yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong guru untuk

melaksanakan proses pembelajaran yang kreatif, menciptakan suasana belajar mengajar yang tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan bagi bagi siswa yakni agar siswa menjadi senang dan tidak bosan belajar matematika, agar siswa mendapatkan euphoria yang berbeda dan meningkatkan focus siswa, dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

E. Hipotesis Penelitian

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media ajar permainan jengata terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.

Ha : Terdapat pengaruh media pembelajaran jengata terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas III MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut adalah penelitian terdahulu dalam penelitian ini:

1. Shinta Pandu Wijayanti dan Weidawati Suswandari, dalam jurnal yang berjudul "Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar". Penelitian ini berfokus

pada mendeskripsikan dampak penggunaan media sempoa dalam pelajaran matematika kelas rendah di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian studi pustaka dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca, menelaah, dan mencatat berbagai literatur atau bahan bacaan yang sesuai dengan pokok bahasan yang diakses di Google Scholar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat dampak penggunaan sempoa antara lain melalui kegiatan permainan menggunakan media sempoa siswa akan merasa tertarik, siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan. Sehingga melalui penggunaan media pembelajaran sempoa dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama mata pelajaran matematika.³⁶

2. Masrukah, Mahfud Nahrowi, Moh. Badiul Anis dalam jurnal yang berjudul “Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa kelas lima dan tingkat aktivitas saat menggunakan permainan ular dan tangga dalam pelajaran matematika, membandingkan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol. Penelitian ini menggunakan desain metode campuran (*mix method*) dengan jenis penelitian *concurrent embedded* (campuran tidak berimbang), menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini melakukan pengumpulan data meliputi survei,

³⁶ Shinta Pandu Wijayanti and Meidawati Suswandari, “Dampak Penggunaan Media Sempoa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah Di Sekolah Dasar,” *Mathema Journal* 4, no. 1 (2022): 58–66.

pengamatan, dokumentasi, dan tes. Data-data dari berbagai metode tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis uji t. Penelitian ini dilakukan di MI NU Islamiyah Golantepus dan MI NU Miftahut Tholibin Mejobo Kudus dengan sampel kelas V.³⁷

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga valid untuk dijadikan media pembelajaran matematika. Ditemukan bahwa kelompok eksperimen, yang menggunakan permainan, menunjukkan aktivitas siswa yang jauh lebih tinggi (88,7) dibandingkan dengan kelompok kontrol (78,96). Selain itu, hasil pembelajaran kognitif meningkat pada kelompok eksperimen. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan penggunaan media permainan ular tangga bermotif bangun datar dan media permainan ular tangga bermotif bangun datar efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. Anindita Margiaty dan Kowiyah dengan jurnal penelitian berjudul “Development of Two-Dimensional Figure *Jenga* Media to Improve Students’ Learning Outcome in Elementary School”. Penelitian ini membahas masalah media pembelajaran terbatas dalam matematika, yang mempengaruhi minat dan pemahaman siswa berdasarkan pengamatan menunjukkan kurangnya media pembelajaran yang beragam, yang menyebabkan pelepasan siswa dan kesulitan dalam

³⁷ Mahfud Nahrowi, Moh Badiul Anis, and Sejarah Artikel, “Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika,” *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 1 (n.d.): 10–17.

memahami materi. Penelitian menggunakan metodologi Research and Development menggunakan model 4D (Definisikan, Desain, Kembangkan, Diseminate). Pengumpulan data meliputi validasi media, kuesioner tanggapan guru dan siswa, dan tes hasil pembelajaran. Penelitian ini menggunakan subjek uji coba 25 siswa kelas IV berlokasi di SDN Batu Ampar 02. Analisis keefektifan media Jenga Bangun Datar (Jebar) menggunakan uji t sampel berpasangan yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat.

Hasil penelitian menunjukkan media menerima skor validasi tinggi (89% untuk media dan materi, 78% untuk bahasa), menunjukkan itu valid dan cocok untuk digunakan. Efektivitas dikonfirmasi melalui uji t sampel berpasangan, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran (rata-rata pra-tes 56,8 hingga rata-rata pasca-tes 75). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media valid dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas IV SDN Batu Ampar 02.³⁸

4. Arnia Pahri dengan penelitian berjudul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir Pada Tema Pahlawanku Kelas IV Ii4 Pincara Luwu Utara” Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pendidikan, khususnya permainan Jenga yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran bagi siswa SD Muhammadiyah 15 Surabaya. Konteksnya menekankan perlunya alat

³⁸ Kowiyah and Anindita Margiaty, “Pengembangan Media Jenga Bangun Datar (Jebar) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV,” *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 10, no. 1 (2024): 89–101.

pembelajaran yang menarik dan efektif yang memenuhi minat dan gaya belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis *research and development* dengan model ADDIE, melalui pendekatan *mixed method*, memanfaatkan validasi ahli melalui kuesioner untuk menilai validitas media pendidikan yang dikembangkan. Metode ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan secara akurat mencerminkan efektivitas media. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa kelas IV SDN 114 Pincara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pendidikan yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan skor keseluruhan di kisaran 85% hingga 90%, mengkategorikannya sebagai valid dan sangat valid. Ini menunjukkan bahwa media diterima dengan baik dan efektif untuk tujuan pendidikan.³⁹

5. Ayudia Pratiwi, dkk dengan jurnal penelitian berjudul “Analisis Penerapan Metode *Games Education* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan yang ada pada proses belajar mengajar di sekolah dasar seperti kurangnya motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada prestasi. Kurangnya penerepan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar memiliki motivasi belajar yang baik, sehingga materi yang diajarkan menjadi tidak berjalan sesuai dengan harapan guru dan juga sekolah. Penelitian ini berfokus pada bagaimana

³⁹ Arnia Pahri, “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir Pada Tema Pahlawanku Kelas IV SDN 114 Pincara Luwu Utara,” *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023).

game education dapat mengatasi kurangnya motivasi belajar pada siswa. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif dengan metode studi pustaka. Analisis data digunakan model analisis interaktif yang dilaksanakan melalui tiga komponen, yaitu: reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran berbasis games education dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis games dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran lain. Sehingga bisa dikatakan dengan menggunakan pembelajaran berbasis games education motivasi belajar siswa meningkat dan pembelajaran lebih efisien dan efisien.⁴⁰

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Shinta Pandu Wijayanti dan Weidawati Suswandari, Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar, <i>Mathema Journal</i> , 2022	Pada mata pelajaran, dan sama-sama meneliti penggunaan media ajar	Metode Penelitian yang digunakan studi pustaka, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Focus media yang digunakan sempoa, penelitian ini	Media jenga matematika

⁴⁰ Ayudia Pratiwi et al., "Analisis Penerapan Metode Games Education Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 1, no. 1 (2021): 36–43.

			menggunakan media jenga matematika	
2	Masrukah, Mahfud Nahrowi, Moh. Badiul Anis dalam jurnal yang berjudul “Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika”, Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2020.	Fokus pada pembelajaran Matematika	Pada variable dependent yaitu hasil belajar siswa kelas V, sedangkan penelitian ini motivasi belajar siswa, pada Metode penelitian yaitu campuran (<i>mix method</i> , sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, Pada media permainan yang digunakan. Pada lokasi dan subjek penelitian	Media ajar permainan jenga matematika
3	Anindita Margiaty dan Kowiyah dengan jurnal penelitian berjudul “Development of Two-Dimensional Figure <i>Jenga</i> Media to Improve Students’ Learning Outcome in Elementary School”, Jurnal Ilmiah PGMI, 2024.	Variabel independen media jenga untuk pembelajaran matematika	Pada Variabel dependen hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan research and development, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif Lokasi dan subjek penelitian	Metode, lokasi dan variabel dependen
4	Arnia Pahri dengan penelitian berjudul “Pengembangan Permainan Edukatif Jenga Berbasis Keterampilan Berpikir Pada Tema Pahlawanku Kelas IV Ii4 Pincara Luwu Utara” Skripsi, IAIN Palopo, 2023	Variabel independen media jenga Pada focus masalah yaitu meningkatkan motivasi siswa	Pada Mata Pelajaran dan tema Pahlawanku Jenis penelitian research and development dengan metode mixed method, sedangkan penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif Lokasi dan subjek penelitian	Mata pelajaran, metode, dan modifikasi permainan jenga

5	Ayudia Pratiwi, dkk dengan jurnal penelitian berjudul “Analisis Penerapan Metode <i>Games Education</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 2021	Variabel dependen meningkatkan motivasi belajar siswa.	Variabel Independen metode games education, sedangkan penelitian ini media jengata Jenis penelitian deskriptif kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.	Lebih berfokus pada media ajar permainan jenga matematika
---	--	--	--	---

G. Penegasan Istilah

Berdasarkan judul penelitian, penegasan istilah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Secara Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran/media ajar tentu sudah tidak asing bagi para pendidik dikarenakan, menurut Sahib Saleh media ini merupakan alat bantu dan juga salah satu cara guru kreatif untuk memberikan suatu hal yang menarik dan menyenangkan untuk siswanya.⁴¹ Hal ini membuat terciptalah suasana belajar yang asyik dan merangsang rasa ingin tahu siswa. Penggunaan media ajar dalam proses pembelajaran akan membuat siswa tertarik dan fokus pada pembelajaran, penggunaan media ajar ini lebih berpotensi besar melibatkan siswa sehingga membuat siswa lebih aktif tidak pasif hanya mendengarkan ceramah guru.⁴² Oleh karena itu media

⁴¹ M. S Saleh et al., *Media Pembelajaran* (Makasar: Eureka Media Aksara, 2023), 6.

⁴² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Banja: Laksita Indonesia, n.d.), 19.

ajar ini disebut alat bantu, karena bisa membantu guru dan siswa agar lebih mudah memahami materi.

b. Permainan Jengata (Jenga Matematika)

Suatu permainan yang berbentuk balok-balok kayu sejumlah 54 buah yang disusun vertical menjadi sebuah menara, setiap pemain akan mengambil balok susunan bawah dan menatanya kembali diatas, semua pemain akan mempertahankan menara balok tidak boleh sampai runtuh. Permainan ini melatih fokus, keseimbangan serta emosi para pemainnya.⁴³ Menggabungkan permainan jenga dengan matematika membuat siswa merasa tertantang, kefokusannya siswa dalam permainan jenga akan terbawa saat siswa mengerjakan soal pada permainan.

c. Motivasi Belajar

Menurut Sadirman yang dikutip oleh Herwati dalam bukunya.⁴⁴ Motivasi belajar merupakan dorongan yang menggerakkan seseorang untuk belajar, daya penggerak siswa dalam belajar tersebut aktif. Alasan yang menjadi penggerak bagi siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan mencapai tujuan belajar.

Menurut Maman Rachman motivasi belajar menjadi salah satu faktor atas keberhasilan dalam belajar, motivasi itu dijadikan

⁴³ Nur Aida Fitriyah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Permainan Jenga Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 13, no. 02 (2024): 158.

⁴⁴ Tri Rahayu. Herwati, Miftahul Arifin, *Motivasi Dalam Pendidikan* (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group, 2023), 12.

kekuatan seseorang yang akan membuat persistensi dalam melaksanakan sesuatu.⁴⁵ Sejalan dengan pendapat Emda Amna bahwa seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka akan suatu materi atau mata pelajaran maka akan berusaha menghilangkan rasa tidak suka dan menyenangkannya dengan dibantu beberapa faktor dari dalam diri sendiri atau dari luar. Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang sangat berpengaruh untuk menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.⁴⁶ Pendapat tersebut sejalan dengan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno yang dikutip oleh Novi Mayasari⁴⁷ dalam bukunya yakni, 1) Adanya keinginan dan kemauan untuk berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan saat belajar; 3) Kegiatan yang menarik dalam pembelajaran; 4) Lingkungan belajar yang kondusif.

d. Hasil Belajar

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Yendri Wirda dalam bukunya, hasil pembelajaran adalah keahlian seseorang atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah melewati proses belajar.⁴⁸

⁴⁵ Maman Rachman, *Teori Belajar Dan Motivasi, Penataran Dan Lokakarya Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional* (Semarang: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi UNS, 2015), 43.

⁴⁶ Emda Amna, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, no. 2 (2017): 179.

⁴⁷ Novi; johar Alimuddin Mayasari, *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Purwokerto: Rizquna, 2023), 11.

⁴⁸ dkk Yendri Wirda, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa, Proceedings of the National Academy of Sciences*, vol. 3 (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), 7.

Jadi terkait dengan keberhasilan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Hasil pembelajaran termasuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang didapat siswa dengan pengukuran menggunakan berbagai metode penilaian.⁴⁹ Hasil pembelajaran sering dinyatakan dalam bentuk nilai dan keterampilan yang menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi yang telah mereka pelajari. Hasil pembelajaran adalah indikator penting dalam pendidikan yang menunjukkan seberapa efektif proses pembelajaran. Dengan memahami dan mengukur hasil pembelajaran, menjadi suatu kemudahan bagi pendidik untuk mengevaluasi dan meningkatkan metode pengajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.⁵⁰

H. Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal

Bagian awal yang meliputi: halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar dan daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran, abstrack.

2. Bagian Utama

⁴⁹ Muhammad Ropii and Muhammad Fahrurrozi, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: *Pustaka Pelajar* (Lombok: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), 157.

⁵⁰ Athiya Luthfiani Rihani, Arifin Maksum, and Nina Nurhasanah, "Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022): 125.

Bagian utama pada penelitian ini terdiri dari:

- a. Bab I Pendahuluan meliputi, latar belakang penelitian, identifikais masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II Landasan Teori meliputi, deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.
 - c. Bab III Metode Penelitian meliputi, rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.
 - d. Bab IV Hasil Penelitian meliputi, deskripsi data yang meliputi deskripsi variabel X, deskripsi variabel Y1, deskripsi data variabel Y2 dan analisis uji hipotesis yang meliputi uji instrumen penelitian, uji prasyarat dan uji hipotesis.
 - e. Bab V Pembahasan meliputi, rekapitulasi hasil penelitian
 - f. Bab VI Penutup meliputi, kesimpulan dan saran
3. Bagian Akhir

Bagian akhir dari penelitian ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran yang meliputi, lampiran instrumen penelitian, data mentah hasil penelitian, surat izin dan tanda bukti telah melaksanakan pengumpulan dan penelitian, dokumentasi penelitian, biodata penulis.