

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dimana seseorang mengembangkan nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik yang ada padanya, sehingga mampu berbaaur dengan lingkungan tempat dimana dia hidup. Prof. Langeveld seorang ahli pedagogik dari Negeri Belanda mengemukakan batasan pendidikan, bahwa pendidikan ialah suatu bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai tujuan, yaitu kedewasaan.¹

Pendidikan mempunyai nilai strategis dan sangat penting dalam pembentukan suatu bangsa. Pendidikan akan membentuk suatu bangsa yang lebih beradab dan berbudi pekerti luhur. Lewat pendidikan nilai-nilai luhur suatu bangsa akan diwariskan kepada generasi muda, karena pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai *learning to know* yaitu belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan, *learning to do* yaitu belajar untuk menguasai keterampilan, *learning to live together* yaitu belajar untuk hidup bermasyarakat, tetapi juga berfungsi sebagai *learning to be* yaitu belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal.²

Negara Indonesia memiliki tata cara hidup dengan baik dan benar yang dibukukan secara tertulis dalam undang-undang. Begitu pula hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan diatur jelas di dalamnya. Aturan perihal pendidikan

¹ H. Burhanuddin Salam, *Pengantar Pedagogik (Dasar-dasar Ilmu Mendidik)*, (Bandung: Rineka Cipta, 2002), Cetakan Pertama, hal. 3-4.

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal. 194-195.

tercantum jelas dalam Undang-undang Republik Indonesia tahun 2014 BAB XIII

Pendidikan dan Kebudayaan pasal 31, ayat 1-3 menyebutkan:³

1. Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.
2. Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.
3. Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Kutipan di atas menggambarkan secara umum aturan pendidikan di Indonesia. Pendidikan dasar dan menengah terbagi atas berbagai bidang ilmu, salah satunya mata pelajaran matematika yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 yang menyebutkan: "...bahan kajian matematika, antara lain berhitung, ilmu ukur, dan aljabar dimaksudkan untuk mengembangkan logika dan kemampuan berpikir peserta didik..."⁴

Selain dasar hukum di atas, umat muslim juga mempunyai pedoman hidup perihal pentingnya memperoleh pendidikan yang tertuang dalam Al-Qur'an dan hadits. Salah satu ayat suci Al-Qur'an tentang pendidikan seperti yang terdapat pada surah Az-Zumar ayat 9, sebagai berikut:

أَمَّنْ هُوَ قَنِتٌ ءَانَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ ۖ

³ UUD 1945, *Hasil Amandemen dengan Penjelasannya*, (2014), hal. 29.

⁴ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintah RI Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar, (Bandung: Citra Umbara, 2017), Cet. Ke-2, hal. 51.

Dari susunan ini adalah jumlah kata yang tidak tertulis, tetapi jelas di dalam makna ayat. Yaitu di antara dua macam kehidupan, kehidupan pertama ialah yang gelisah langsung berdo'a menyeru Tuhan jika malapetaka datang menimpa dan lupa kepada Allah bila bahaya telah terhindar. Ada satu kehidupan, yaitu kehidupan mu'min yang selalu mengingat Allah, sehingga baik ketika berduka atau ketika bersuka orang itu tetap tenang tidak kehilangan arah.⁵

Kemudian Allah SWT menegaskan tentang tidak ada kesamaan di antara keduanya dan memperingatkan tentang keutamaan ilmu dan betapa mulianya beramal berdasarkan ilmu. Perkataan tersebut dinyatakan dengan susunan pertanyaan (istifham) untuk menunjukkan bahwa orang-orang yang pertama mencapai derajat kebaikan yang tinggi, sedangkan yang lain jatuh ke dalam jurang keburukan. Sesungguhnya yang dapat mengambil pelajaran dari *hujjah-hujjah* Allah dan dapat menuruti nasehat-Nya hanyalah orang-orang yang mempunyai akal dan pikiran yang sehat, bukan orang-orang yang bodoh dan lalai.⁶

Dari ayat di atas Allah telah menggambarkan bahwa sungguh sangat memiliki perbedaan antara mereka yang memiliki pengetahuan dan beriman kepada Allah dengan orang-orang yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan di sini adalah segala hal tentang mengenal Allah dan ilmu yang memiliki manfaat bagi diri sendiri maupun lingkungannya. Orang yang berilmu sudah tentu dapat melihat dan membedakan antara *haq* dan *bathil*. Contohnya saja katakanlah ada dua orang anak sedang belajar matematika, anak yang pertama

⁵ Haji Abdulmalik Abdulkarim Amrullah, *Terjemahan Tafsir Al-Azhar Juzu '24*, (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1983), hal.18.

⁶ Ahmad Mushthafa Al-Maraghi, *Terjemahan Tafsir Al-Maraghi 88*, (CV.Toha Putra Semarang), hal. 261.

tidak memperhatikan pembelajaran, sedangkan anak yang kedua menyimak pembelajaran dengan bersungguh-sungguh. Ketika keduanya mengerjakan soal-soal latihan maka terdapatlah perbedaan hasil belajar di antara keduanya.

Selain ayat di atas terdapat sabda Rasulullah (hadits) perihal pentingnya memperoleh pendidikan. Hadits tersebut salah satunya diriwayatkan oleh Bukhari-Muslim, Rasulullah bersabda:

لَا حَسَدَ إِلَّا فِي اثْنَتَيْنِ، رَجُلٌ آتَاهُ اللَّهُ مَالًا فَاسْلَطَهُ عَلَى هَلَكْتِهِ فِي الْحَقِّ، وَرَجُلٌ آتَاهُ اللَّهُ الْحِكْمَةَ فَهُوَ يَقْضِي بِهَا وَ يُعَلِّمُهَا.⁷

Maksud hadits di atas ialah seorang muslim boleh merasa iri kepada orang lain jika orang tersebut a) memiliki harta dan menggunakannya dalam hal kebajikan dan disukai Allah dan b) memiliki ilmu yang baik dan mengamalkannya serta mengajarkan kepada masyarakat luas.

Berarti orang yang memiliki banyak ilmu dan mampu mengamalkannya untuk agama Allah itu patut untuk ditiru dan maksud meniru di sini ialah dengan mencari ilmu sebanyak-banyaknya hingga akhir hayat. Jika manusia diibaratkan sebagai tanah dan ilmu sebagai airnya, maka manusia yang kurang akan ilmunya laksana tanah yang gersang, kering, dan tandus sukar untuk dimanfaatkan. Dengan kata lain orang tersebut tidak bermanfaat untuk lingkungan sekitarnya. Begitulah kiranya pentingnya memiliki ilmu untuk meniti kehidupan yang lebih baik.

Dengan demikian sudah seyogyanya kita selaku manusia yang berakal harus rajin dan semangat mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan dunia

⁷ Hafidh dan Masrap Suhaemi, *Riadhush Shalihin (Terjemah)*, (Surabaya: Mahkota Surabaya, 1986), hal. 664-665.

pendidikan, baik itu sebagai peserta didik maupun pendidik. Demi tercapainya tujuan hidup yang cerah. Tanpa pendidikan, manusia tidak akan hidup terarah sesuai dengan konsep kebahagiaan menurut manusia itu sendiri.

Pada usia sekolah dasar (7 sampai 13 tahun) anak mampu memperoleh stimulus intelektual dan melakukan kegiatan belajar dengan melibatkan kemampuan kognitif seperti kegiatan membaca, menulis, dan menghitung. Namun, pada kenyataannya sangat sulit untuk memberikan bahan ajar hanya dengan menggunakan metode klasik. Hal ini dikarenakan sifat dasar anak-anak yang hakikatnya dunia mereka masih seputar dunia bermain. Maka, seorang pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan permainan-permainan yang edukatif saat melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Sehingga menciptakan suasana kelas yang efektif, kondusif, bervariasi, demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Perkembangan sosial anak-anak sekolah dasar juga sudah mengalami perluasan yang pada sebelumnya hanya mencakup hubungan dengan keluarga inti, menjadi hubungan yang lebih besar yakni seperti antar teman sebaya (*peer group*), antar guru, dan masyarakat luas. Pada usia tersebut, anak-anak mulai mampu mengendalikan sikap mementingkan diri sendiri (*egosentris*) kepada sikap yang lebih bekerja sama (*kooperatif*) dan lebih mementingkan orang lain (*sosiosentris*). Oleh karena itu sangat cocok jika memberikan sebuah materi ajar sambil mengajak mereka bermain bersama.

Permainan yang edukatif sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik, melatih konsentrasi, mengenalkan konsep sebab akibat, melatih

kemampuan berbahasa, memperluas wawasan, melatih kemampuan berhitung, dan masih banyak lagi. Melalui permainan peserta didik secara tidak langsung diajak menyelami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menjadikan peserta didik lebih mengenal jati diri mereka serta hubungannya dengan lingkungan sekitar. Sehingga muncullah beragam jenis kepribadian individu, antara lain mereka menjadi lebih percaya diri, pemberani, pemalu, penakut, periang, jujur, pembohong, penyabar, pemarah, pendendam, tegas, rajin, ramah, teguh pendirian, pemalas, murah senyum, penyayang, sombong, dan masih banyak lagi.

Dalam menjalani kehidupan sekarang ini baik di dunia nyata maupun dunia maya kegiatan mengukur, menambah, mengali, dan membagi serta hal-hal yang berkaitan dengan angka merupakan kemampuan yang sangat mendasar dan harus dimiliki oleh setiap individu. Kemampuan matematika merupakan salah satu modal penting dalam upaya mendapatkan informasi dan kemampuan memecahkan masalah angka dalam kehidupan. Seperti halnya kegiatan jual beli (*muammalah*), pembagian harta warisan, mengetahui besaran potongan harga (diskon), pengukuran tanah, pengukuran dalamnya jurang, pengukuran tinggi gedung, pembuatan rumah, mengetahui jumlah harta yang wajib dibagikan (zakat) dan masih banyak lagi kegiatan lainnya. Namun, eronisnya mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap *danger* oleh kebanyakan peserta didik. Dengan berbagai alasan, di antaranya karena materi yang disuguhkan dianggap sulit oleh peserta didik, kurangnya minat peserta didik,

kurangnya kemampuan mengajar oleh seorang pendidik, dan lingkungan belajar yang tidak kondusif.

Pendidikan anak usia sekolah dasar memiliki pengaruh besar dalam proses pendewasaan. Proses pendewasaan melibatkan peranan 9 tingkat kecerdasan seseorang. Kecerdasan seseorang anak sangat beragam dan kecerdasan matematika merupakan salah satu dari 9 kecerdasan. Sembilan tingkat kecerdasan anak (*multiple intelligence*) yakni kecerdasan visual spasial, kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan kinestetis, kecerdasan musikal, kecerdasan sosial, kecerdasan emosional, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan spiritual.⁸

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, masalah yang terdapat pada anak usia sekolah dasar (kelas IV) MIN 15 HSU adalah kurangnya minat belajar pada mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari pernyataan guru kelas bahwa beberapa anak mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan pada materi pecahan. Ada beberapa jumlah anak yang memperoleh nilai di bawah KKM. Nilai KKM pada mata pelajaran matematika di kelas IV MIN 15 HSU adalah 6,00.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti ingin mengaplikasikan beberapa permainan yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar dan materi yang diajarkan. Permainan-permainan tersebut akan dibahas lebih dalam dan terperinci pada bab berikutnya. Oleh karena itu, peneliti terinspirasi untuk melakukan sebuah penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi

⁸ Aisyah, 9 *Tingkat Kecerdasan Anak (Multiple Intelligence)*, 2015, <https://aisyahmd36.wordpress.com/2012/07/14/9-Tingkat-Kecerdasan-anak-multiple-intelligence/>. Banjarmasin, Diakses tanggal 06 Februari 2018, 17:20 WITA.

berjudul "Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Kelas IV MIN 15 HSU".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah-masalah yang akan dikaji pada penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana hasil belajar matematika dengan permainan edukatif terhadap siswa kelas IV MIN 15 HSU?
2. Bagaimana hasil belajar matematika tanpa permainan edukatif terhadap siswa kelas IV MIN 15 HSU?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan permainan edukatif dan tanpa permainan edukatif siswa kelas IV MIN 15 HSU?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar matematika dengan permainan edukatif terhadap siswa kelas IV MIN 15 HSU.
2. Mengetahui hasil belajar matematika tanpa permainan edukatif terhadap siswa kelas IV MIN 15 HSU.
3. Mengetahui pengaruh yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan permainan edukatif dan tanpa permainan edukatif siswa kelas IV MIN 15 HSU.

D. Kegunaan (*Signifikasi*) Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu berguna bagi seluruh kalangan, yaitu:

1. Bagi siswa

Memperluas wawasan siswa, meningkatkan minat belajar, mengatasi kejenuhan ketika belajar, menjadikan lebih aktif dan kreatif, meningkatkan kemampuan *problem solving*, memupuk rasa peduli, membantu mengubah sifat *egosentris* menuju sifat *sosialsentris*.

2. Bagi guru

Memberikan inovasi dan inspirasi dalam proses belajar mengajar, menghilangkan kejenuhan mengajar, memperbanyak kajian, meningkatkan kinerja guru dan pengalaman baru dalam menguasai kelas dan memilih strategi ketika mengajar.

3. Bagi sekolah

Memberikan informasi, kajian, dan masukan serta sebagai gambaran proses belajar mengajar bagi pihak Madrasah Ibtidaiyah Negeri 15 HSU perihal pelaksanaan proses belajar mengajar agar lebih meningkatkan mutu *output* peserta didik.

4. Bagi peneliti

Menambah bahan acuan pengalaman dan wawasan lebih luas, khususnya tentang dampak positif dari sebuah permainan terhadap hasil belajar matematika.

5. Bagi pembaca umum

Sebagai khazanah ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan pada perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan serta perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian terdiri dari H_0 atau hipotesis nihil yakni hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variable bebas (independen) dan variable terikat (dependen) dan H_a atau hipotesis awal yaitu hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variable bebas (independen) dan variable terikat (dependen). Adapun hipotesis yang terdapat pada penelitian ini, yakni sebagai berikut:

H_0 : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan permainan edukatif dan tanpa permainan edukatif siswa kelas IV MIN 15 HSU”.

H_a : “Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar matematika dengan permainan edukatif dan tanpa permainan edukatif siswa kelas IV MIN 15 HSU”.

F. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman terhadap judul penelitian, maka sebelumnya peneliti mengidentifikasi definisi operasional dari judul penelitian kali ini, yakni:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari seseorang yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁹ Jadi, pengaruh yang dimaksud adalah sebuah perubahan yang terjadi ketika berlangsung maupun berakhirnya proses belajar mengajar.

2. Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan kegiatan bermain sambil belajar yang bersifat menyenangkan dan bersifat mendidik yang sengaja dirancang untuk kepentingan kemajuan dunia pendidikan serta meningkatkan perkembangan aspek-kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah segala perubahan tingkah laku oleh individu setelah melakukan serangkaian kegiatan belajar sebagai hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang diperoleh dari nilai tes tertulis, lisan, maupun perbuatan.

4. Matematika

Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.¹⁰

⁹ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 849.

¹⁰ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), Cet. Ke-6, hal. 1.

Pecahan adalah pembagian atas dua bilangan bulat, di mana bilangan bulat yang dibagi disebut sebagai pembilang (*numerator*) dan bilangan bulat yang membagi atau pembagi disebut dengan penyebut (*denominator*).¹¹

G. Alasan Memilih Judul

1. Peneliti ingin mengetahui lebih mendalam terkait jenis-jenis permainan yang memiliki nilai pendidikan yang diharapkan mampu memacu dan meningkatkan hasil belajar matematika lebih khusus dalam materi pecahan.
2. Dengan permainan edukatif menjadikan siswa lebih fokus terhadap materi pelajaran dan merasa lebih santai tanpa tertekan ketika melakukan proses belajar mengajar.
3. Memberikan masukan kepada guru agar dalam proses pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya sekedar menjelaskan namun juga ada kegiatan-kegiatan yang lebih menyenangkan untuk siswa pada saat proses belajar mengajar.

H. Telaah Pustaka

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan terkait dengan penelitian tentang hasil belajar Matematika dalam bentuk skripsi, ada beberapa hasil penelitian yang serupa tapi tak sama. Di antaranya yang menjadi kajian pustaka bagi penulis adalah:

¹¹ Josep Bintang Kalangi, *Matematika Ekonomis dan Bisnis*, Edisi 3, Buku 1, (Jakarta: Penerbit Salemba Empat), Cet. Ke-4, hal. 22.

Pertama, Siti Rahmah, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2015, dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN-SN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin.” Skripsi ini mengkaji tentang bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam mata pelajaran matematika terhadap prestasi peserta didik. Setelah diteliti nampak perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika dari pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif.¹²

Kedua, Nani Norhandayani, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2013, dengan judul “Problematika Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIN Kertak Hanyar Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2012/2013.” Skripsi ini mengkaji masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik dalam mempelajari segala materi ketika pembelajaran Matematika berlangsung. Hasil dari penelitian ini menemukan beberapa masalah yang dihadapi yaitu, rendahnya nilai peserta didik, kurangnya minat peserta didik, dan kurangnya keterampilan guru dalam menerapkan metode/strategi mengajar. Cara mengatasi masalah-masalah ini ialah

¹² Siti Rahmah, “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN-SN Pemurus Dalam 5 Banjarmasin*”, (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Antarasi Banjarmasin, 2015), hal. 83.

dengan menggunakan metode dan media mengajar yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang diajarkan.¹³

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian kali ini memiliki point persamaan dan perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu. Seperti halnya penelitian yang pertama dengan penelitian saya sama-sama menjadikan hasil belajar matematika sebagai objek penelitiannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada model dan strategi pembelajaran itu sendiri. Penelitian pertama menggunakan model kooperatif, sedangkan penelitian saya menggunakan model pembelajaran PAIKEM dengan strategi siswa aktif yaitu dengan permainan edukatif.

Penelitian yang kedua jika dibandingkan dengan penelitian juga memiliki perbedaan dan kesamaan yang saling berkaitan. Jika penelitian kedua membahas tentang problematika pembelajaran matematika sedangkan penelitian saya membicarakan penyelesaian *problem* yang ditemui oleh peserta didik dalam belajar matematika. Lebih khususnya diatasi dengan menggunakan beberapa permainan yang dirasa cocok dan beresinergi dengan materi pelajaran berupa permainan edukatif untuk lebih menumbuhkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.

¹³ Nani Norhandayani, "*Problematika Proses Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIN Kertak Hanyar Kabupaten Banjar Tahun Pelajaran 2012/2013*", (Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Antarasi Banjarmasin, 2013), hal. 90-92.

I. Sistematika penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan; meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, telaah pustaka dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan teori; meliputi pengertian belajar dan pembelajaran, pengertian permainan edukatif, karegori bermain, tahap-tahap perkembangan bermain, ciri-ciri permainan edukatif jenisnya, selain itu juga membahas tentang pengertian hasil belajar, pengertian Matematika, serta pengertian pecahan berikut materinya.

BAB III : Metode Penelitian; meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen, teknik pengolahan data dan analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : Laporan Hasil Penelitian; yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil dari tes siswa, penyajian data, analisis data, dan hasil penelitian.

BAB V : Penutup yang berisikan simpulan dan saran-saran.