

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dilakukan setiap individu untuk menjalani kehidupan didunia maupun dijadikan bekal untuk diakhirat kelak. Yamin berpendapat bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa dalam membuat pelajar menjadi belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Pembelajaran terjadi ketika adanya komunikasi dan penyampaian atau terjadi interaksi antara pemberi informasi dan penerima. Informasi yang ada dalam pembelajaran adalah materi pembelajaran yang disampaikan sedangkan pemberi informasi adalah guru yang menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.¹

Selama proses pembelajaran berlangsung demi terciptanya pembelajaran yang asik dan menyenangkan hendaknya guru menyajikan materi yang dibuat semenarik mungkin agar siswa bersemangat dan menyimak pembelajaran terutama untuk siswa sekolah dasar. Mengingat pendidikan merupakan hal yang terpenting yang menjadi perhatian tentang hasilnya yang meningkat dan menurun. Dalam menumbuhkan kemampuan dan keinginan siswa dalam belajar perlu adanya dorongan dan motivasi sehingga siswa menjadi aktif dan bisa dengan cepat memahami apa yang mereka pelajari. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

¹ Suvriadi Panggabean dan dkk, *Konsep dan Startegi Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita menulis, 2021), 33.

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (pasal 1 UU RI No. 20 tahun 2003).² Indonesia merupakan negara dengan semboyan Bhineka Tunggal Eka yang mana memiliki arti bahwa bangsa Indonesia ini memiliki banyak kebudayaan, bahasa yang khas setiap daerah namun tetap satu dan tidak terpecah. Indonesia memiliki kekayaan dengan ragam budaya yang luhur. Selain itu dalam Al-quran juga kita dianjurkan untuk belajar dan menuntut ilmu sedini mungkin.

Berdasarkan kajian Ta'limuna dalam tafsir Quraish Shihab menunjukkan bahwa pendidikan sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu potensi yang dimiliki setiap individu dengan yang lainnya. Pendidikan merupakan tempat yang perlu diterapkan melalui berbagai aspek terutama membaca yang diutamakan dalam pelajaran yang bersifat universal pendidikan pada hakekatnya menekankan pada aspek ketuhanan sebagai dasar dan pondasi dalam pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mencerdaskan manusia dan membutuhkan intropeksi diri dan pengulangan atau evaluasi dalam pembelajaran dan pendidikan sebagai salah satu upaya untuk melahirkan generasi muda yang islami yang mencerminkan suri tauladan yang baik. Sehingga pada proses pembelajaran dapat memberikan pendidikan yang sesuai dengan landasan syariat Islam dalam Alquran tersebut.³

Tidak terkecuali dengan pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak asing dikalangan siswa. Matematika adalah ilmu pengetahuan yang pembahasannya tidak jauh dari angka dan bilangan. Dikalangan siswa tidak semua

² Din Wahyudin and Dkk, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), pp. 2–9.

³ Welly Dozan, “Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Studi Tafsir Al Misbah Karya M. Quraish Shihab,” *Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, No. 02, Vol. 9 (2020): 167.

menyukai mata pelajaran ini bahkan ada sebagian siswa yang membenci pelajaran ini. Dalam Al-quraan Allah juga membahas tentang matematika salah satunya dalam Al-quran surah muzzamil ayat 20 :

إِنَّ رَبَّكَ يَعْلَمُ أَنَّكَ تَقُومُ أَدْنَىٰ مِنْ ثُلُثِي اللَّيْلِ وَنِصْفَهُ وَثُلُثَهُ وَطَائِفَةٌ مِّنَ الَّذِينَ مَعَكَ وَاللَّهُ يُقَدِّرُ
الَّيْلَ وَالنَّهَارَ عَلِيمٌ أَن لَّنْ نُّحْصِيَهُ فَتَابَ عَلَيْكُمْ

Ayat di atas menjelaskan bahwa konsep pecahan dalam pembelajaran matematika yaitu tentang pembagian malam, dalam ayat di atas disebutkan “dua pertiga malam”, “seperdua malam”, dan “sepertiga malam”. Matematika merupakan ilmu pasti yang sudah ada ketetapanannya yaitu pada “Allah menetapkan ukuran malam dan siang”.

Berdasarkan peninjauan awal di SDN Banyu Tajun Dalam Kabupaten Hulu Sungai Utara, ditemukan permasalahan bahwa siswa cenderung tidak tertarik dan terkesan pasif saat belajar materi pecahan ini. Alasannya adalah materi pecahan merupakan materi yang cenderung tidak disukai oleh siswa karena kesan yang sudah tertanam dibenak siswa bahwa pelajaran itu susah. Pada saat peninjauan awal di SDN Banyu Tajun Dalam dan hasil wawancara dengan wali kelas IV menyatakan “Matematika memang terkesan menakutkan bagi anak-anak terkhusus materi pecahan, masih banyak siswa yang kurang paham dengan materi pecahan dan mendapatkan nilai ulangan dibawah KKM yang mana nilai KKM dari mata pelajaran matematika adalah 70.” Jika siswa menganggap bahwa materinya mudah itu akan mensugesti dirinya menjadi lebih menikmati dan menyukai pelajaran matematika dan sangat mudah juga siswa dalam memahami pelajarannya juga begitu juga sebaliknya jika siswa terlanjur tidak menyukai, tidak terkecuali di SDN Banyu Tajun Dalam Guru kelas IV menyatakan bahwa matematika adalah salah satu pembelajaran yang sulit bagi anak-anak untuk materi pecahan itu sendiri anak-anak seringkali mendapat nilai yang di

bawah dengan KKM. Hal tersebut dikarenakan selama proses pembelajaran siswa jarang bertanya dan ketika ditanya mengenai pemahaman, siswa dengan serentak menjawab paham. Selama pembelajaran juga tidak jarang ditemui siswa yang asik dengan kegitannya sendiri misalnya berbincang dengan teman sebangku dan tidak memperhatikan pembelajaran. Tentunya ada dampak yang terjadi karena permasalahan tersebut pada hasil belajar siswa di evaluasi akhir materi pembelajaran, dimana lebih dari 50% siswa kelas IV sebanyak dari 11 dari 13 siswa masih ditemukan hasil belajar di bawah KKM, hasil belajar ini berdasarkan hasil belajar nilai akhir evaluasi atau ulangan harian siswa pada materi pecahan. Terkait hal itu, padahal guru sudah menjelaskan semua materi kepada siswa dengan jelas dan lugas yang seharusnya bisa dimengerti dan dipahami oleh siswa. Maka dari itu diperlukan inovasi terhadap media pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif bertanya dan menunjukkan bahwa siswa kurang paham terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga guru dapat mengulang penjelasan sebelum melakukan evaluasi.

Setelah melakukan observasi peneliti melihat media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar masih monoton dengan menggunakan metode ceramah dengan media papan tulis dan spidol, yang membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan media permainan siki doka. Permainan siki doka merupakan salah satu inovatif yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa selama proses pembelajaran, tentunya bisa meningkatkan hasil belajar siswa, dan bisa menciptakan kesan yang baik dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Permainan siki doka ini memiliki nama yang berbeda pada setiap daerahnya di Kalimantan Selatan permainan ini disebut dengan Badamprak

di Jawa penyebutan permainan ini adalah Engklek. Ketiga permainan tersebut memiliki perbedaan yakni dalam segi permainan letak perbedaan pada jenis taplak yang digunakan. Jenis taplak yang digunakan Badamprak tidak bisa digunakan sedangkan untuk Engklek bisa digunakan namun peneliti memilih menggunakan permainan Siki Doka karena lebih mudah mengaitkan dengan mata pelajaran matematika yaitu konsep pecahan yang merupakan materi yang diteliti dalam penelitian ini

Berdasarkan uraian dan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang tersusun dalam karya ilmiah (skripsi) dengan judul “Pengaruh Permainan Siki Doka Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN Banyu Tajun Dalam Kabupaten Hulu Sungai Utara.”

B. Definisi Operasional

Definisi operasional ditulis untuk mempermudah dalam pemahaman tentang penelitian saya dan dapat dijadikan bayangan sebelum membaca secara keseluruhan. Supaya tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran, disini saya memberikan penegasan istilah agar tidak terjadi perdebatan:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.” Sementara itu, menurut Surakhmad yang dikutip oleh Yosi Abdian tindaon menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya. Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari

sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.⁴ Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah setelah media pembelajaran siki doka di uji coba apakah memiliki pengaruh dan berdampak terhadap hasil belajar siswa di SDN Banyu Tajun Dalam.

2. Media permainan Siki doka

Media pembelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah permainan tradisional ini berasal dari NTT yaitu permainan tradisional siki doka. Secara umum memainkan permainan tradisional siki doka dengan menggunakan satu kaki pada kotak-kotak yang telah dibuat. Lompatan dilakukan secara berurutan mulai dari kotak yang paling dekat dengan pemain sampai kotak terakhir. Pada awalnya pemain akan melakukan hom pim pa (gambreg) untuk menentukan giliran. Pemain pertama melemparkan gaco pada kotak pertama. Gaco yang dilempar harus tepat berada didalam kotak, tidak boleh keluar kotak atau mengenai garis tepi. Kotak yang ada gaconya tidak boleh diinjak dan harus dilewati.

3. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian kali ini adalah hasil akhir atau hasil nyata dari proses pembelajaran yang telah berlangsung yaitu hasil akhir dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran siki doka. Menurut W. Winkel adalah keberhasilan yang dicapai siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Hasil belajar matematika tentu berbeda sebelum dan sesudah dilakukanya perlakuan mengenai media permainan tradisional siki doka.

⁴ Yosi Abdian Tindaon, 'Yosi Abdian Tindaon, "Pengertian Pengaruh," t.t.,' 2012 <<http://yosiabdiantindaon.blogspot.com/2012/11/pengertian-pengaruh.html>>.

4. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika yang diteliti pada penelitian ini adalah pembelajaran matematika materi pecahan, peneliti menetapkan batas dengan mengambil kelas IV. Pecahan dalam matematika adalah bilangan rasional yang dapat ditulis dalam bentuk a/b (dibaca *a per b*), dengan bentuk dimana a dan b merupakan bilangan bulat, b tidak sama dengan nol, dan bilangan a bukan kelipatan bilangan. Secara garis besar pecahan adalah gambaran dari suatu bilangan (relasi) antara satu bilangan dengan bilangan lainnya pecahan sebagai bilangan yang dapat dipresentasikan sebagai bagian dari keseluruhan dimana $a \neq 0$ dengan himpunan pecahan sebagai : $\{ \mid a \text{ dan } b \text{ bilangan asli } b \neq 0 \}$.⁵

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dari penelitian yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa materi pecahan siswa kelas IV dengan menggunakan media permainan siki doka di SDN Banyu Tajun Dalam ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media permainan siki doka terhadap hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas IV di SDN Banyu Tajun Dalam ?

⁵ Lisnani, 'Pengaruh Penggunaan Konteks Daun Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Universitas Katolik Musi Charitas*, Jurnal pendidikan matematika, 8 (2019).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan , maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika materi pecahan siswa kelas IV dengan menggunakan media permainan siki doka di SDN Banyu Tajun Dalam
2. Untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media permainan siki doka terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Banyu Tajun Dalam.

E. Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang saya harapkan dari hasil penelitian ini :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika khususnya materi pecahan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan memperkenalkan media manipulatif mika transparan untuk materi penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian dalam operasi hitung pecahan.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi beberapa kalangan diantara yaitu:

- a. Bagi siswa, jika penelitian ini diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan semangat yang kuat sehingga materi yang diajarkan mudah dipahami dan diserap oleh siswa

- b. Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan guru sebagai referensi untuk pembelajaran yang diampunya, memiliki keterampilan mengajar serta dapat memotivasi peserta didik dengan menginovasi media pembelajaran manipulatif mika tranparan dalam pembelajaran matematika materi pecahan
- c. Bagi sekolah, bisa dijadikan rujukan untuk menetapkan sebuah kebijakan pembelajaran dan lebih memperhatikan kreatifitas dan kinerja guru agar menjadi lebih baik lagi dalam mengajar
- d. Bagi negara, diharapkan bisa dijadikan bahan untuk mempertimbangkan segala kebijakan yang berkaitan dengan dunia pendidikan.

F. Alasan Memilih Judul

Alasan saya mengambil judul penelitian ini yaitu.

1. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan juga dijadikan salah satu mata pelajaran Ujian Nasional. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memecahkan kasus dan mempermudah pemahaman siswa dengan materi pecahan siswa.
2. Materi pecahan merupakan materi yang dianggap sulit oleh sebagian murid. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa dijadikan rujukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika.
3. Banyaknya guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dan hanya terfokus pada metode pembelajaran. Padahal media juga memiliki peran yang penting dimana dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah guru dalam mengajar.

4. Permasalahan yang diambil untuk penelitian juga tidak jauh dari ruang lingkup yang saya tekuni, yaitu Ilmu Tarbiyah. Sehingga sedikit banyak saya memiliki bekal pengetahuan untuk melakukan penelitian.
5. Saya memilih SD Negeri Banyu Tajun Dalam sebagai objek penelitian, karena SD dan MI setara jadi saya berusaha menyesuaikan dengan jurusan saya yaitu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk guru-guru lainnya.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang membahas tentang media pembelajaran ini. Namun media pembelajaran tradisional siki doka sedikit sekali yang membahas atau melakukan penelitian dengan metode ini. Namun itu tidak menjadi kendala yang serius dalam penelitian ini. Beberapa jurnal dan buku yang telah penulis temukan bisa dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian dan juga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang penulis temukan, yaitu :

1. “Lintasan pembelajaran pecahan menggunakan matematika realistic konteks permainan tradisional siki doka” yang ditulis oleh Sri Imelda Edo dan Damianus Dao Samo pada tahun 2017. Metode penelitian yang digunakan adalah Desain Riset yang dilaksanakan di SDN. Angkasa Kupang dan SDK. Kristen Tunas Bangsa Kupang pada siswa kelas III. Masalah yang melatarbelakangi dari penelitian ini adalah Materi pecahan merupakan salah satu materi matematika yang rumit. Kerumitan pecahan tidak saja dialami oleh siswa, tetapi juga mahasiswa dan guru. Penyebabnya adalah penguasaan konsep pecahan yang rendah. Karena guru

pada jenjang pendidikan Dasar memperkenalkan pecahan dengan metode ceramah dan langsung memberi contoh soal kemudian siswa mengerjakan soal latihan. Guru mengajarkan algoritma rutin dalam mengerjakan soal. Metode ini dipraktikkan secara turun temurun. Karena itu siswa merasa jenuh dan tidak tertarik belajar. Elly Risman mengatakan bahwa, "Ada tiga cara penyampaian yang efektif bagi anak, yakni dengan bermain, bernyanyi, dan bercerita. Sementara Pendekatan pembelajaran yang berlandaskan pada filosofi bahwa matematika merupakan aktivitas Insani adalah pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. Karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana desain pembelajaran pecahan dengan menggunakan pendekatan Matematika Realistik Konteks Permainan Siki Doka (taplak). Hasilnya adalah siswa sangat antusias dan menikmati seluruh aktivitas pembelajaran karena mereka belajar melalui kegiatan bermain, menggambar, menggunting dan menyusun kertas origami yang berwarna-warni. Siswa bukan saja telah memahami konsep pecahan sederhana, membandingkan pecahan sederhana, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pecahan sederhana tetapi juga mereka sudah terlibat dalam aktivitas yang berhubungan dengan konsep penjumlahan dan kelipatan pecahan.

2. Jurnal yang ditulis oleh Imanuel Yosafat Hadi Manapa yang berjudul "Etnomatika : Kekayaan Budaya Kabupaten Alor Sebagai Sumber Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar". Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan eksploratif, deskriptif, dan etnografi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan pada bulan Januari hingga Februari 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengaitkan etnomatika kabupaten Alor dengan konteks

pembelajaran di sekolah dasar. Wawancara dan dokumentasi dilakukan di sanggar budaya Bang Towo, Eheng Hulu, sanggar tenun masyarakat Ternate, dan Takpala. Beberapa produk budaya lainnya yang didokumentasikan merupakan inventaris pribadi masyarakat yang didokumentasikan oleh pihak pemerhati budaya (Zoom Alor). Dokumen dokumen yang diperoleh dari pihak Zoom Alor yang digunakan oleh peneliti telah mendapatkan izin dari yang bersangkutan. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan dokumentasi pada permainan tradisional yang dimainkan oleh masyarakat lokal. Tahapan tahapan analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mengumpulkan data, menyajikan, mereduksi, dan memberikan kesimpulan. Data yang digunakan pada penelitian adalah data yang mengandung unsur etnomatematika sesuai dengan tujuan penelitian. Landasan dilakukannya penelitian ini adalah kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya sejak dini. Hasil penelitian menemukan unsur etnomatematika yang berasal dari pakaian adat beserta asesorisnya, mas kawin, pakaian adat, gerabah, alat perang, alat musik, alat menangkap ikan, rumah adat, serta permainan masyarakat lokal. Produk etnomatematika ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kompetensi dasar bangun datar, bangun ruang, kesimetrisan, pencerminan, aritmatika, hubungan antar garis, jenis-jenis sudut, hubungan antar sudut, dan pengukuran di sekolah dasar. Penelitian memuat dan mengaitkan matematika dengan budaya. Matematika merupakan suatu bentuk budaya dan sesungguhnya telah terintegrasi dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat. Hal ini kemudian dikenal dengan istilah etnomatematika. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksploratif dan deskriptif. Pada penelitian ini dilakukan penggalan untuk menemukan dan

mengetahui suatu gejala atau peristiwa (konsep atau masalah) dengan melakukan penjajakan terhadap gejala tersebut.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Chatarina Febriyanti, Rendi Prasetya, dan Ari Irawan yang berjudul “Etnomatematika pada permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda”. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Purwakarta. Dimulai pada Januari sampai Desember 2017, yang menjadi objek penelitian pada penelitian adalah sebuah acara yang diadakan setiap akhir pekan bernama “kaulinan barudak” yang terdapat di kabupaten Purwakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survey eksploratif. *This research uses the ethnographic approach as a research approach.* Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa panduan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada panitia acara kaulina barudak, dinas pariwisata, kabupaten Purwakarta dan pihak sekolah masih menggunakan adat dan kebudayaan sunda sebagai pengayaan informasi. Berdasarkan hasil analisis, maka bentuk etnomatematika masyarakat Purwakarta berupa berbagai aktifitas matematika yang dimiliki dan berkembang dalam permainan tradisional diacara kaulinan barudak kabupaten Purwakarta, meliputi konsep-konsep matematika dalam engklak dan gasing. Hasil dari penelitian ini adalah dalam permainan anak khas kebudayaan sunda yaitu Engklek terdapat unsur geometri datar, yaitu persegi, persegi Panjang dan setengah lingkaran dalam petakan yang digunakan dalam permainan. Selain itu terdapat pula unsur membilang pada permainannya. Sedangkan untuk gasing terdapat unsur matematika berupa tabung yang bentuk permainannya seperti tabung. Dalam proses permainannya terdapat unsur pendidikan karakter berupa kebersamaan, kejujuran, sportivitas dan lain-lain.

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁶ Berikut adalah hipotesis penelitian yang saya ambil :

1. Hipotesis alternatif (H_a): Terdapat pengaruh dari penggunaan media permainan tradisional siki doka terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan kelas IV SDN Banyu Tajun Dalam.
2. Hipotesis nihil (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan tradisinal siki doka terhadap hasil belajar matematika siswa materi pecahan kelas IV SDN Banyu Tajun Dalam.

I. Sistematika Penulisan

Pembahasan dan penulisan skripsi ini disusun dalam V (lima) bab yang disusun secara teratur dengan susunan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, Alasan memilih judul, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir yang terdiri dari pengertian pengaruh, media permainan, media permainan tradisional siki doka, pembelajaran matematika, materi pecahan, hasil belajar siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan kerangka pikir.

⁶ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 64.

BAB III Metodologi penelitian terdiri dari: Jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data dan Analisis data, dan Prosuder penelitian.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis terdiri dari : Deskripsi lokasi penelitian, penyajian data, dan pembahasan.

BAB V Penutup meliputi : kesimpulan dan rekomendasi.