

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu siswa menuju era gloalisasi yang penuh dengan tantangan, sehingga perlu disadari bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap individu.<sup>1</sup> Mengingat dalam iklim kehidupan berbangsa dan bernegara, sektor pendidikan memegang peranan penting dalam mengkonstruksi pembangunan dan perkembangan. Dalam Q.S ar-Ra'd/13: 11 Allah Swt. berfirman:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari kemunduran menuju kemajuan. Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum dari positif ke negatif atau sebaliknya sehingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka, yakni sikap mental dan pikiran mereka

---

<sup>1</sup>Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (Umum dan Agama Islam)*, Cet. 8, (Jakarta: Raja Grafindo, 2009), h. 3.

sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan suatu kaum kemudian dia tidak menghendaki kecuali jika manusia itu mengubah sikapnya terlebih dahulu.<sup>2</sup> Salah satu cara untuk menuju perubahan dan kemajuan itu yaitu dengan pendidikan.

Keberadaan pendidikan barangkali seperti anak kunci yang akan membuka pintu gerbang menuju alam masa depan. Sebab, dalam pendidikanlah terjadi proses perekayasaan dan “pembentukan” manusia menjadi sumber daya yang ditetapkan. Tujuan pendidikan yang terkandung dalam undang-undang RI tentang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Agar terlaksana tujuan pendidikan tersebut maka diperlukan guru profesional sebagai penentu proses pendidikan yang berkualitas. Guru profesional adalah guru yang mengenal tentang dirinya, yaitu pribadi yang terampil untuk mendampingi siswa dalam belajar.

Para guru inilah yang menjadi aktor yang terjun langsung dalam interaksi dan proses pendidikan. Jadi pekerjaan profesi, dan peran guru bukanlah suatu hal yang sederhana. Mereka adalah garda depan perkembangan bangsa dan negara. Tidak akan ada seorang presiden, perdana menteri, alim ulama, jenderal berpangkat, jika tidak ada seorang guru.

---

<sup>2</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, vol. 6, (Jakarta: Lentara Hati, 2002), h. 228.

<sup>3</sup>Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjabarannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 7.

Keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi.<sup>4</sup> Di antara upaya yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran. Dengan penggunaan media diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa.<sup>5</sup> Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan, karena media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>6</sup> Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar terdapat dalam firman Allah Swt. Q.S an-Nahl/16: 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا  
عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Menurut ayat diatas secara tidak langsung Allah Swt. mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah Swt. menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw., untuk menjelaskan sesuatu, sesuai dengan fungsi dan tujuannya.<sup>7</sup> Maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu untuk menjelaskan segala hal.

---

<sup>4</sup>Zainal Aqib, *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*, (Bandung: Yrama Widya, 2007), h. 5.

<sup>5</sup>Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2013), h. 7.

<sup>6</sup>Arief. S, *et al*, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 82.

<sup>7</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah*, h. 692.

Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa.<sup>8</sup> Maka dari itu, guru perlu menggunakan media sebagai alat bantu dan menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Salah satu pembelajaran dalam pendidikan yang sangat penting adalah pembelajaran Matematika. Matematika perlu dipelajari oleh siswa karena merupakan bagian tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum. Untuk memahami dunia dan memperbaiki kualitas keterlibatan kita pada masyarakat maka diperlukan pemahaman Matematika secara lebih baik lagi.<sup>9</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat dewasa ini tidak terlepas dari peran besar Matematika. Matematika merupakan ilmu tentang logika. Logika sangat penting karena dengan logika kita dapat berpikir yang benar. Keberadaan Matematika sebagai dasar dari segala ilmu pengetahuan dan kedudukannya sebagai dasar logika penalaran dan penyelesaian kuantitatif yang diperlukan oleh bidang-bidang ilmu yang lain.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah dasar. Mata pelajaran Matematika untuk SD/MI diajarkan mulai dari kelas rendah sampai kelas tinggi. Pelajaran Matematika sering kali dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit dibandingkan mata pelajaran yang lain seperti IPS dan Bahasa Indonesia. Mengenai hal ini terdapat siswa pada

---

<sup>8</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), h.10.

<sup>9</sup>Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, *Pembelajaran Matematika*, Jakarta: Departemen Agama, 2009), h. 5.

mulanya ditahap-tahap awal menyenangkan Matematika karena mereka mengenal Matematika yang sederhana, kemudian semakin tinggi sekolahnya semakin sukar Matematika yang dipelajari sehingga semakin kurang minat belajarnya Matematika karena dianggap Matematika itu sebagai ilmu yang sukar.

Oleh karena itu, dibutuhkan adanya usaha dari guru dalam mengajar Matematika agar siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan memahami materi Matematika yang sedang dipelajari. Pokok pembelajaran Matematika merupakan suatu konsep yang berbentuk abstrak, oleh karena itu agar memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami konsep Matematika dibutuhkan adanya perantara atau media dalam kegiatan pembelajaran. Tidak berhenti sampai di situ, untuk bertahan guru perlu melakukan kegiatan pengembangan diri secara berkelanjutan<sup>10</sup>, baik dari segi metode, strategi bahkan penggunaan media untuk menunjang pembelajaran agar berjalan dengan baik.

Anggapan Matematika sebagai mata pelajaran yang sulit menyebabkan siswa SD/MI semakin takut untuk belajar Matematika. Sikap tersebut mengakibatkan mereka semakin tidak suka terhadap pelajaran Matematika, sehingga berdampak pada perolehan prestasi belajar Matematika siswa yang rendah. Salah satu ciri dari mata pelajaran Matematika yang telah dikenal masyarakat pada umumnya yaitu adanya kegiatan berhitung.

Keterampilan hitung merupakan keterampilan dasar yang penting dalam pembelajaran Matematika. Keterampilan operasi hitung merupakan salah satu

---

<sup>10</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2012), h. 9.

tujuan khusus pengajaran Matematika di SD/MI.<sup>11</sup> Apabila keterampilan ini belum dikuasai siswa dengan baik, maka untuk mempelajari materi selanjutnya siswa juga akan mengalami kesulitan mempelajarinya.

Keterampilan hitung penjumlahan memiliki manfaat yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari seperti pada kegiatan jual beli, pengukuran pembuatan bangunan rumah, pembuatan ukuran pakaian, dan lain sebagainya. Seseorang yang memiliki keterampilan hitung rendah akan mengalami kesulitan menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang berhubungan dengan operasi hitung penjumlahan. Melihat besarnya manfaat keterampilan hitung penjumlahan maka Matematika perlu untuk dipelajari dengan baik.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media sebagai alat bantu dan menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran Matematika dapat berjalan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sesuai dengan tahap perkembangannya adalah dengan media berbasis permainan.

Bujur Sangkar Ajaib atau disebut dengan BSA merupakan salah satu bentuk media permainan dalam Matematika. Media permainan BSA bertujuan untuk meningkatkan keterampilan hitung siswa. Media berbasis permainan BSA tampak seperti permainan bilangan yang tersusun dalam bentuk bujur sangkar, dimana siswa yang akan mengisi bilangan-bilangannya pada petak-petak kecil bujur sangkar sesuai aturan permainan BSA. Media BSA mengutamakan

---

<sup>11</sup>A Karim, Mochtar. *Pendidikan Matematika I*, (Jakarta: Depdikbud, 1996), h. 11.

keaktifan siswa dan menciptakan rasa senang pada siswa, sehingga siswa yang pasif diharapkan akan menjadi aktif dan memiliki keterampilan dalam melakukan operasi hitung khususnya penjumlahan. Belajar Matematika akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.<sup>12</sup>

Penggunaan media BSA pada mata pelajaran Matematika memungkinkan siswa dapat termotivasi untuk belajar aktif dan tidak merasa jenuh dan bosan lagi dalam belajar Matematika. Karena pada media ini menggabungkan antara belajar sambil bermain dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan belajar mereka.

Ketika peneliti melakukan peninjauan awal dalam kegiatan pembelajaran berlangsung saat guru menyampaikan materi pelajaran, masih ditemui adanya dari beberapa siswa yang terlihat tidak memperhatikan penjelasan guru di depan papan tulis, berbicara dengan teman di samping, beberapa siswa bercanda, dan bermain-main sendiri atau dengan temannya ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Kenyataan bahwa minat siswa terhadap pelajaran Matematika itu masih rendah, dimungkinkan karena cara mengajar guru selama ini cenderung berada di depan kelas dengan metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadikan keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran Matematika menjadi kurang, sehingga siswa lebih sering diam ketika proses pembelajaran.

Tidak terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran menjadikan siswa tidak aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Hal tersebut menjadikan

---

<sup>12</sup>Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 2006), h. 6.

sikap siswa cenderung pasif dalam menerima materi pelajaran. Sikap pasif ditunjukkan dengan siswa merasa bosan dan jenuh, serta siswa menjadi tidak suka dan malas belajar Matematika. Hal ini dapat dilihat dari aktifitas siswa yang kurang aktif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara sementara di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk, bahwa di sana belum pernah menggunakan media Bujur Sangkar Ajaib sebagai sarana untuk membantu dalam proses belajar mengajar. Adapun data nilai rata-rata kelas IV bahwa IV A nilai rata-ratanya 74 dengan jumlah siswa 28, IV B nilai rata-ratanya 77 jumlah siswa 29, sedangkan untuk kelas IV C nilai rata-ratanya 78 jumlah siswa 29, dari ketiga kelas tersebut kelas IV A memiliki nilai-nilai rata lebih rendah. Peneliti berharap setelah penggunaan media Bujur Sangkar Ajaib akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Berangkat dari hal tersebut maka peneliti tertarik mengambil suatu penelitian eksperimen untuk mengatasi masalah-masalah hasil belajar siswa kelas IV di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk, dengan cara melakukan pemilihan dan penentuan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pengajaran. Boleh jadi dari sekian keadaan salah satu penyebabnya adalah faktor media dan metode. Karena tidak adanya penggunaan media yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.<sup>13</sup> Dengan penggunaan media Bujur Sangkar Ajaib diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berkesan terhadap siswa dalam

---

<sup>13</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 87.



mengikuti proses belajar terutama dalam operasi hitung penjumlahan sehingga pembelajaran dapat ditransfer dengan baik.

Penggunaan media harus mampu melibatkan mental siswa dalam melakukan proses belajar. Media Bujur Sangkar Ajaib berbentuk simulator dan permainan, misalnya mampu membuat siswa bermain sambil belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media dan materi pelajaran akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Berdasarkan paparan di atas bahwa proses belajar mengajar sebaiknya menggunakan media yang tepat untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Maka peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan eksperimen melalui penelitian yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Bujur Sangkar Ajaib terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk”*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media Bujur Sangkar Ajaib pada mata pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk?
2. Apakah ada pengaruh media Bujur Sangkar Ajaib terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk?

### C. Definisi Operasional

Agar penelitian menjadi terarah dan tidak terjadi kesalahpahaman serta meluasnya pembahasan, penulis akan membatasi permasalahan sesuai dengan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda, dsb) yang berkuasa.<sup>14</sup> Dengan demikian pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya yang atau akibat dari penggunaan media Bujur Sangkar Ajaib terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk.
2. Penggunaan adalah hal (perbuatan), mempergunakan sesuatu.<sup>15</sup> Adapun yang dimaksud penggunaan dalam pembahasan ini adalah penggunaan media pada mata pelajaran Matematika.
3. Media adalah semua bentuk peralatan yang dipergunakan orang untuk menyampaikan sesuatu (informasi, gagasan, dan sebagainya) kepada orang lain.<sup>16</sup> Media yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah media Bujur Sangkar Ajaib dalam pembelajaran Matematika.
4. Bujur Sangkar Ajaib adalah persegi yang didalamnya dimuat bilangan-bilangan yang diatur menurut baris, kolom dan diagonal, serta bilangan-bilangan itu dijumlahkan hasilnya sama disebut sebagai persegi ajaib.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cet. 7, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 856.

<sup>15</sup>*Ibid*, h. 390.

<sup>16</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, h. 3.

<sup>17</sup>Negoro. ST dan B. Harahap, *Ensiklopedia Matematika*, Cet. 5, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), h. 44.

Jadi media Bujur Sangkar Ajaib (BSA) tampak seperti permainan bilangan yang tersusun dalam bentuk bujur sangkar, dimana siswa yang akan mengisikan bilangan-bilangannya pada petak-petak kecil bujur sangkar sesuai aturan permainan BSA. Media ini digunakan pada kelas eksperimen.

5. Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang disusun secara terencana, baik tertulis, lisan ataupun perbuatan.<sup>18</sup> Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajar. Jadi, Hasil belajar yang maksud adalah hasil belajar kognitif siswa siswa setelah penggunaan media bujur sangkar ajaib pada mata pelajaran Matematika.
6. Siswa adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan pendidikan.<sup>19</sup> Siswa yang dimaksud peneliti disini adalah sampel yang yang dijadikan penelitian yaitu kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV C sebagai kelompok kontrol.
7. Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>20</sup> Matematika yang dimaksud dalam penelitian ini

---

<sup>18</sup>Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 2003), h. 28.

<sup>19</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 51.

<sup>20</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 723.

adalah Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat di MI, dengan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media Bujur Sangkar Ajaib pada mata pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk.
2. Untuk mengetahui pengaruh media Bujur Sangkar Ajaib terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk.

#### **E. Kegunaan (Signifikansi) Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan. Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Secara Teoritis**

Menambah khazanah keilmuan bagi pengembang pemikiran terhadap penelitian Pengaruh Penggunaan Media Bujur Sangkar Ajaib terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

## **2. Secara Praktis**

- a. Bagi madrasah, memberikan tambahan referensi pengetahuan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam bidang Matematika di MI.
- b. Bagi guru meningkatkan kualitas pembelajaran dari segi proses dan hasil dengan menggunakan alat bantu mengajar (media pembelajaran) khususnya penggunaan media Bujur Sangkar Ajaib agar pembelajaran Matematika menjadi menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan hitung khususnya operasi penjumlahan pada mata pelajaran Matematika dan memberikan motivasi siswa untuk belajar Matematika.
- d. Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian serupa yang berkaitan dengan hasil penelitian ini.

## **F. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Tercapainya hasil belajar yang tinggi adalah keadaan yang sangat diinginkan baik oleh siswa, orangtua, guru, maupun dunia pendidikan pada umumnya, sebab melalui hasil belajar menjadi gambaran keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

Pembelajaran yang ditunjang dengan menggunakan media mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan melalui media tersebut. Pemilihan dan penggunaan media disesuaikan dengan materi pelajaran, ruang kelas.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang diajukan penulis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

$H_a$ : Ada pengaruh penggunaan media bujur sangkar ajaib terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk.

$H_o$ : Tidak ada pengaruh penggunaan media bujur sangkar ajaib belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MIN Sungai Lulut Kecamatan Sungai Tabuk.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran dan mempermudah pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat (signifikansi) penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori yang terdiri dari media pembelajaran (pengertian media pembelajaran, alasan penggunaan media pembelajaran, prinsip penggunaan media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, media permainan), bujur sangkar ajaib, (pengertian bujur sangkar ajaib (BSA), langkah-langkah penggunaan media bujur sangkar ajaib, kelebihan dan kelemahan media bujur sangkar ajaib, cara membuat dan penggunaan bujur sangkar ajaib), hasil belajar, hakikat Matematika (pengertian Matematika, pengertian pembelajaran Matematika, tujuan pembelajaran Matematika di SD/MI, karakteristik pembelajaran Matematika di SD/MI, materi pembelajaran Matematika).

BAB III Metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, langkah-langkah (*skenario*) eksperimen, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan pelaksanaan penelitian.

BAB IV Penyajian data dan analisis, yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, proses penggunaan media bujur sangkar ajaib, pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsi hasil belajar Matematika siswa, hasil uji statistik menggunakan perhitungan manual, hasil penelitian analisis data dan pembahasan.

BAB V Penutup yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.