

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan manusia, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan pada dasarnya merupakan salah satu upaya yang sangat mendasar dalam pengembangan sumber daya manusia, karena pendidikan bertujuan untuk membantu setiap individu mengembangkan semua potensinya. Hal ini sesuai dengan Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor Tahun 2003 pada pasal 1 ayat 1 berikut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat bangsa. Sebagaimana firman Allah SWT. dalam surah Al-Mujadalah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 1-2

Ayat di atas menerangkan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang yang beriman, taat, dan patuh kepada-Nya. Dari ayat ini dapat dipahami bahwa orang-orang yang mempunyai derajat yang paling tinggi di sisi Allah SWT ialah orang yang beriman dan berilmu².

Kompetensi profesional mengajar, berdasarkan peran guru sebagai pengelola proses pembelajaran, harus memiliki kemampuan: a. Merencanakan sistem pembelajaran. 1) merumuskan tujuan; 2) memilih prioritas materi yang akan diajarkan; 3) memilih dan menggunakan metode; 4) memilih dan menggunakan sumber belajar yang ada; 5) memilih dan menggunakan media pembelajaran. b. Melaksanakan sistem pembelajaran. 1) memilih bentuk kegiatan pembelajaran yang tepat; 2) menyajikan urutan pembelajaran secara tepat. c. Mengevaluasi sistem pembelajaran. 1) memilih dan menyusun jenis evaluasi; 2) melaksanakan kegiatan evaluasi sepanjang proses; 3) mengadministrasikan hasil evaluasi. d. Mengembangkan sistem pembelajaran. 1) mengoptimalkan potensi peserta didik; 2) meningkatkan wawasan kemampuan diri sendiri; 3) mengembangkan program pembelajaran lebih lanjut.³

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang guru adalah kompetensi profesional mengajar yang mana guru tersebut harus bisa memilih dan menggunakan media yang bervariasi.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Gerlach & Ely dalam Azhar

²Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Tafsirnya Jilid X*, (Jakarta: Lenterda Abadi, 2010), h. 77

³Ibrahim Bafadal, *Peningkatan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Dalam Kerangka Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) h. 56

Arsyad mengatakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap⁴. Heinicih dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.⁵

Media berfungsi sebagai alat tambahan untun menunjang konsentrasi peserta didik, menambah wawasan dan mampu meningkatkan perhatian pada pembelajaran. Sebagaimana firman Allah SWT

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Kata *qalam* disini dapat berarti hasil dari penggunaan alat tersebut, yakni tulisan. Ini karena bahasa sering kali menggunakan kata yang berarti “alat” atau “penyebab” untuk menunjuk “akibat” atau “hasil’ dari penggunaan alat tersebut. Misalnya, jika seseorang berkata, “saya khawatir hujan”, yang dimaksud dengan kata “hujan” adalah basah atau sakit, hujan adalah penyebab semata⁶

Ayat di atas menjelaskan dua cara yang ditempuh Allah SWT. dalam mengajar manusia. Pertama melalui media pena (tulisan) yang harus dibaca oleh

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013) h. 3

⁵*Ibid*, h.4

⁶ M Quraish Syihab, *Tafsir Al-Misbah Volume 15* (Kairo: Lentera Hati, 2009) h. 401

manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat (tanpa media).

Jadi, dapat disimpulkan media pendidikan adalah alat yang digunakan guru, agar terciptanya sebuah pembelajaran dalam menambah penjelasan, minat dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti suatu pembelajaran.

Media sebagai alat bantu mengajar dalam memudahkan guru dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan peserta didik. Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik.⁷

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka); (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera (3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik (4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu maka harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam: a. Memberikan perangsang yang sama; b. Mempersamakan pengalaman; c. Menimbulkan persepsi yang sama. Media

⁷Sudarman Denim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h.7

sebagai alat bantu, Salah satu fungsinya adalah untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Media perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika, agar minat peserta didik meningkat.⁸

Pada kelas IV peserta didik dituntut menentukan kelipatan dan faktor bilangan menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), dan peserta didik harus menguasai beberapa kompetensi: 1. Bilangan cacah; 2. Faktor dan Kelipatan; 3. Pengukuran; 4. Bangun Datar Jajargenjang dan Segitiga; 5. Bilangan bulat; 6. Pecahan; 7. Bilangan Romawi; 8. Bangun Ruang dan Datar. Di antaranya Faktor dan Kelipatan harus dikuasai oleh peserta didik kelas 4 agar bisa menentukan kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) dari dua bilangan dengan menggunakan metode faktor prima

Minat yang telah dirumuskan oleh para ahli, antara lain Dyimyati Mahmud minat adalah sebagai sebab yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang situasi atau aktivitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang tau sesuatu objek atau karena berpartisipasi dalam suatu aktivitas.⁹ Witherington dalam jurnal Dewi A rauf adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang mengandung kaitan dengan dirinya. Menurut Slameto juga dalam jurnal Dewi A Rauf adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sautu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat juga pada dasarnya penerimaan

⁸Arief S. Sadirman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo, 2011) h. 18

⁹ Dimiyati dan Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) h. 56

akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat dengan hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.¹⁰

Dalam psikologi pendidikan dikenal istilah minat belajar, minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.¹¹

Jadi, dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan yang senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai satu tujuan. Maka bisa dipahami juga bahwa minat itu terdapat unsur perasaan, senang, perhatian, kesungguhan dan adanya motif dan tujuan. Minat sangat mempengaruhi perasaan tingkah laku individu dalam menentukan tujuan, sehingga pengaruh minat sangat besar dalam sebuah kehidupan, dan sebuah kecenderungan peserta didik merupakan pengaruh dari minat individu. Ciri-ciri peserta didik yang punya minat: (1) Keputusan diambil dengan mempertahankan seluruh kepribadian; (2) Sifatnya irasional; (3) Berlaku perseorangan dan pada suatu situasi; (4) Melakukan sesuatu terbit dari lubuk

¹⁰Dewi A. Rauf, "Meningkatkan minat belajar siswa tentang globalisasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* di kelas IV SDN 24 Pulubala Kabupaten Gorontalo" Jurnal Kreatif. Vol. 1 No. 1, 2010 h. 17

¹¹Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta 2008) h. 115

hati; (5) Melaksanakan sesuatu tanpa ada paksaan; (6) Melakukan sesuatu dengan senang hati.¹²

Padahal minat peserta didik bisa ditingkatkan jika guru menggunakan media, atau tehnik bervariasi dalam proses pembelajarannya. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika tersebut adalah media pohon ilmu.

Media pohon ilmu adalah merupakan salah satu media dalam pembelajaran kooperatif dengan menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik dengan memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. Guru menyajikan materi dengan memberikan masalah dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang perlu dibahas dan dijawab. Tugas ini dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Setiap anggotanya akan bertanggung jawab atas jawaban yang diberikan.

Media pohon ilmu sebagai salah satu alat peraga dalam pembelajaran kooperatif dengan melibatkan seluruh aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan antara satu dengan yang lain. Pembelajaran dengan media ini mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama dan kompetitif.

Komponen pada media pembelajaran pohon ilmu meliputi: ranting pohon; pohon kertas sebagai daun; sejumlah pertanyaan dan jawaban; lem; vas bunga.

¹²Agus Sudjanto, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995) h. 88

Kelebihan dari media pohon ilmu adalah: pembelajaran dengan menggunakan metode pohon ilmu dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik; pembelajaran dengan menggunakan media pohon ilmu mampu mejadi cara tersendiri dalam menarik minat belajar terhadap peserta didik; pembelajaran dalam bentuk kelompok-kelompok mampu meningkatkan keterampilan dan rasa tanggung jawab pada diri sendiri ataupun kelompoknya.

Kekurangan dari media pohon ilmu adalah: media bisa cepat rusak apabila tidak hati-hati menggunakannya; ukuran nya besar membuat media tersebut susah dibawa kemana-mana.¹³

Berdasarkan hasil observasi di MIN 13 Banjar, diketahui bahwa selama proses pembelajaran matematika, minat peserta didik sangat rendah. Oleh sebab itu peneliti sangat tertarik untuk mengetahui apakah media pohon ilmu dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika melalui penelitian dalam judul “Penggunaan media pohon ilmu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi FPB & KPK di kelas IV MIN 13 Banjar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan penegasan judul yang telah diuraikan, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk pertanyaan dasar sebagai berikut:

¹³Indarti, “*Media Pohon Ilmu sebagai sarana Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Widodaren Tahun Pelajaran 2013-2014*” Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 1, 2015 h. 20

1. Bagaimana penggunaan media pohon ilmu dalam pembelajaran Matematika materi FPB dan KPK di kelas IV MIN 13 Banjar?
2. Bagaimana minat peserta didik dengan penggunaan media pohon ilmu pada pembelajaran Matematika materi FPB dan KPK di kelas IV MIN 13 Banjar dengan menggunakan media pohon ilmu?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pohon ilmu terhadap minat belajar peserta didik dalam penggunaan media pohon ilmu terhadap pembelajaran Matematika materi FPB dan KPK di kelas IV MIN 13 Banjar?

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap judul di atas, maka dibuat definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh; Menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah daya yang ada timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.¹⁴
2. Media pohon ilmu; Media pohon ilmu adalah merupakan salah satu media dalam pembelajaran kooperatif dengan menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang peserta didik dengan memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda.¹⁵ Jadi media pohon ilmu disini adalah merupakan media yang digunakan seorang guru yang penyajiannya dalam bentuk untuk mempermudah siswa memahami materi tersebut.

¹⁴Tri Rama K, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Surabaya, 2011) h. 372

¹⁵Indarti, Jurnal Kreatif “*Media Pohon Ilmu sebagai sarana Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Widodaren Tahun Pelajaran 2013-2014*” Vol. 1 No. 1, 2010 h. 20

3. Minat; Menurut Dyimyati Mahmud, Minat adalah sebagai sebab yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang situasi atau aktivitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimular oleh hadirnya seseorang tau sesuatu objek atau karena berpartisipasi dalam suatu aktivitas.¹⁶ Berupa angket tentang minat belajar, indicator-indiaktor siswa berminat belajar itu:¹⁷ (a) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus; (b) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.; (c) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati; (d) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya; (e) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Jadi, dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan yang senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai satu tujuan.

¹⁶Dewi A. Rauf, Jurnal Kreatif “*Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tentang Globalisasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing di Kelas IV SDN 24 Pulubala Kabupaten Gorontalo*” vol. 1, No. 1 2010 h. 4

¹⁷Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktro Yang Mempengaruhinya* , (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) h. 58

4. Pembelajaran Matematika; Merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berfikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika.¹⁸

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dan kegunaan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Mengetahui cara penerapan media pohon ilmu terhadap mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK di kelas IV;
2. Mengetahui hasil minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK di kelas IV dengan menggunakan media pohon ilmu;
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pohon ilmu terhadap minat peserta didik dalam penggunaan media pohon ilmu terhadap pembelajaran Matematika materi FPB dan KPK di kelas IV.

E. Kegunaan/Signifikasi Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan antara lain:

1. Secara teoritis penelitian dapat digunakan sebagai informasi peranan media pohon ilmu dalam pembelajaran Matematika;

¹⁸Tim MKPBM, *Strategi Belajar Mengajar Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), 2001), h. 21

2. Secara praktis pada penelitian ini memberikan informasi efektif media pohon ilmu dalam pembelajaran Matematika;
3. Bagi peneliti, sebagai penambah wawasan pengetahuan terhadap peneliti sendiri, juga sebagai masukan pendahuluan dan menjadi informasi awal bagi peneliti untuk selanjutnya mengadakan penelitian lebih mendalam pada permasalahan yang serupa;
4. Bagi peserta didik, penelitian ini berguna untuk menentukan cara-cara yang tepat dalam belajar untuk memperoleh tujuan belajar yang optimal. Suasana belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya membuat minat peserta didik lebih baik dan nyaman dalam pembelajaran;
5. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan profesional guru juga sebagai bahan informasi dalam upaya penggunaan media pohon ilmu dalam pembelajaran Matematika di kelas IV dalam meningkatkan minat peserta didik pada materi KPK dan FPB.

F. Kajian Pustaka/ Penelitian Terdahulu

Ada penelitian terdahulu tetapi ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitan Penelitian
1	Wartini, minat siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas V pada Madrasah Ibtidaiyah Taman Pemuda Islam Keramat Banjarmasin 2012	Sama-sama meneliti tentang minat belajar peserta didik	Terletak pada adanya kelas yang diteliti yaitu kelas V, dan juga menggunakan mapel SKI. Sedangkan dalam penelitian ini meneliti di kelas IV dan menggunakan mapel Matematika	Penelitian yang akan saya lakukan bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik di kelas IV pada MIN 13 Banjar
2	Evayani Novrida, Penggunaan media Liquid Crystal Display (LCD) dalam pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas V semester II Di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ukhuwah Banjarmasin Tahun Pelajaran 2013/2014, 2014	Penelitian dilaksanakan untuk menjalankan sebuah media yang diajukan dalam mata pelajaran Matematika	Terletak pada media yang digunakan, peneliti sebelumnya menggunakan media Liquid Crystal Display (LCD), sedangkan dalam perencanaan penelitian ini peneliti menggunakan media pohon ilmu	Media yang digunakan menggunakan media pohon ilmu pada Mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK

Lanjutan tabel 1.1

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitan Penelitian
3	Fakhriani, penggunaan media kartu dalam pembelajaran bahasa arab materi tarkib kelas IV madrasah ibtidaiyah Sullamut Taufiq kecamatan banjarmasin timur, 2015	Peneliti sebelumnya sana-sama nmenggunakan media dalam penelitian nya	Peneliti sebelumnya menggunakan media kartu, sedangkan peneliti menggunakan media pohon ilmu dan untuk mata pelajaran nya pun peneliti sebelumnya mengambil mapel bahasa arab sedangkan peneliti ini mengambil mapel Matematika	Sekolah yang akan peneliti teliti adalah di MIN 13 Banjar pada kelas IV dengan menggunaka n media pohon ilmu
4	Muhammad fachliyannor, upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran ilmu tajwid dengan teknik hipnoteaching siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah Banjarmasin semester 2 tahun pelajaran 2012-2013, 2013	Peneliti sebekumnya menekankan pada upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, yakni sama-sama mengenai meningkatkan minat siswanya	Peneliti sebelumnya mengambil pelajaran ilmu tajwid di kelas VIII pada ranah tingkat SMP, berbeda pada peneliti ini. Pembelajaran menggunakan mapel Matematika dan dilakukanj pada kelas IV	Kelas yang peneliti teliti ada pada ranah SD/MI

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁹ Berangkat dari permasalahan yang telah peneliti uraikan di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis alternative (H_a): “Terdapat pengaruh penggunaan media pohon ilmu terhadap minat peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK kelas IV di MIN 13 Banjar
2. Hipotesis nihil (H_0): “Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pohon ilmu terhadap minat peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi FPB dan KPK kelas IV di MIN 13 Banjar

H. Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan Skripsi ini terdiri atas lima bab dengan garis besar, yakni pada Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V sebagai berikut:

Bab I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, kegunaan/signififikasi penelitian, kajian pustaka/penelitian terdahulu, hipotesis penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II tentang landasan teori berisi tentang pengertian media pembelajaran, media pohon ilmu, kelebihan dan kekurangan media pohon ilmu, minat belajar peserta didik, teori pembelajaran Matematika,

¹⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 71

pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, KI dan KD Kelas IV Materi Matematika FPB dan KPK

Pada bab III berupa metode penelitian. Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknis pengumpulan data, analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV yakni tentang laporan dari hasil penelitian. Bab ini berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, proses penggunaan media pohon ilmu, pelaksanaan di kelas kontrol, pelaksanaan di kelas eksperimen, penyajian data, deskripsi data minat belajar peserta didik di kelas kontrol, deskripsi data minat belajar peserta didik di kelas eksperimen, analisis dan pembahasan hasil penelitian.

Pada bab V terdapat pentup yang memuat kesimpulan dan saran.