

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu yang membekali peserta didik dalam menghadapi kehidupan di masyarakat. Sebagaimana tujuan dari pengajaran matematika yaitu mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan keadaan dunia yang senantiasa berkembang, mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari – hari, dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan.¹ Hal tersebut menunjukkan bahwa matematika memiliki peranan yang penting terutama pada dunia pendidikan, untuk membentuk manusia yang berkualitas sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu contoh pembahasan ilmu matematika di dalam Al-Quran diantaranya terdapat pada surah Al- Isra ayat 12, sebagai berikut:

وَجَعَلْنَا اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ آيَاتَيْنِ ۗ فَمَحْوَنًا آيَةَ اللَّيْلِ وَجَعَلْنَا آيَةَ النَّهَارِ مُبْصِرَةً
لِتَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ وَلِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۗ وَكُلَّ شَيْءٍ فَصَّلَنَاهُ
تَفْصِيلًا ﴿١٢﴾

Ayat tersebut menyatakan dengan jelas setiap keperluan secara tafsihil (terperinci) yang sudah ada dalam Al-Quran khususnya tentang ilmu hitung menghitung yaitu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan bulan-bulan serta

¹Soedjaji, R, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2000) h.45

hari.² Berdasar ayat tersebut, diketahui bahwa ilmu hitung (matematika) perlu diterapkan dalam kehidupan sehari – hari sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan yang memerlukan perhitungan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar, merupakan langkah awal dari peserta didik untuk mendalami kemampuannya memahami konsep matematika. Menurut Hudojo, matematika berkenaan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.³ Oleh karena itu, untuk mempelajari suatu konsep, peserta didik perlu memahami lebih dahulu konsep prasyarat agar peserta didik mudah memahami konsep barunya dengan baik.⁴ Dengan demikian, guru perlu mengajarkan konsep matematika dengan benar dimulai jenjang sekolah dasar, agar peserta didik tidak hanya dapat menghitung rumus akan tetapi juga dapat memahami konsep bangun datar dengan baik.

Mayoritas pembelajaran konsep pengukuran bangun datar di sekolah dasar, dilakukan dengan memberikan rumus langsung kepada peserta didik. Peserta didik jarang sekali diajak memahami konsep pengukuran bangun datar, baik luas ataupun keliling.⁵ Oleh karena itu, banyak peserta didik kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan persoalan matematika karena kurangnya

²Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy, *Tafsir al-Quranul Majid An-Nur Jilid 2*, (Jakarta: Cakrawala Publishing,2011), h. 639.

³Herman Hudojo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang,1990), h.4.

⁴Pramitha Sari, “Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Besar Sudut Melalui PMRI”, *dalam Jurnal Gantang*, Vol.2 No.1 2017, h. 2

⁵Hikmatun Nisa’enna, “Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas IV MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi”, *Skripsi; Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*,2015, h.4.

pemahaman konsep yang peserta didik miliki. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajarnya.⁶ Hasil belajar adalah hasil penilaian pendidikan tentang kemajuan setelah melakukan aktivitas belajar.⁷ Berdasar hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Adapun hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pengukuran keliling dan luas bangun datar di kelas IV SD/MI. Dengan demikian, agar peserta didik mencapai hasil belajar yang baik guru diharapkan mampu memilih strategi pembelajaran yang relevan dengan materi keliling dan luas bangun datar yang akan disampaikan, sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif, efektif, dan efisien.

Salah satu strategi pembelajaran aktif dan praktis adalah *Learning Start With a Question (LSQ)*. *LSQ* adalah suatu strategi yang dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri dengan cara membuat pertanyaan berdasarkan materi yang diberikan oleh guru. Strategi *LSQ* ini dapat menggugah peserta didik untuk mencapai kunci belajar, yaitu bertanya.⁸ Kemudian pertanyaan dari

⁶Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2005), h.15.

⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2006. h.119.

⁸Diyah Amin Fadhilah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Learning Start With a Question(LSQ) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Trigonometri Kelas X MAN Wlingi Blitar", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung,2017, h.5.<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5362/> diakses tanggal 6 oktober 2019

peserta didik akan dijelaskan oleh guru. Dengan demikian, tidak terjadi kesalahan konsep terutama dalam memahami materi bangun datar.

Selain itu pembelajaran matematika tidak cukup hanya menggunakan strategi, sebab peserta didik di jenjang SD/MI masih terikat dengan objek yang dapat ditangkap oleh panca indra. Heruman berpendapat bahwa dalam pembelajaran matematika yang abstrak, memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti.⁹ Media yang relevan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar adalah media papan berpaku. Media papan berpaku digunakan untuk menjelaskan konsep bangun datar beserta keliling dan luas bangun datar tersebut.¹⁰

Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin, proses kegiatan belajar matematika tidak menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi. Pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Pendidik juga jarang memanfaatkan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika, sehingga peserta didik cenderung tidak aktif, kurang memperhatikan, tidak fokus terhadap pelajaran dan malas bertanya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik banyak yang tidak dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal KKM yaitu 70. Sebanyak 23 orang

⁹Dian Kristanti, "Menanamkan siswa tentang materi bangun datar di kelas V SD Negeri Tunjungsekar III Malang dengan media papan berpaku", dalam *Jurnal Genta Mulia*, Vol. 5. No.2, 2014, h. 21-36

¹⁰Yohanes Lagadoni Keraf, "Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 SDN Sawit Sewon, Bantul, Yogyakarta". *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2012. h.33 <https://docplayer.info/59961650-Skripsi-oleh-yohanes-lagadoni-keraf-nim.html>, di akses tanggal 9 oktober 2019

peserta didik diperoleh sekitar 75% yang memperoleh nilai kurang dari KKM dan sekitar 25% mendapat nilai di atas KKM. Salah satu penyebabnya adalah peserta didik kurang memahami materi yang telah disampaikan, sehingga peserta didik kesulitan saat mengerjakan soal matematika. Oleh karena itu banyak hasil belajar atau prestasi konsep bangun datar yang rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diterapkan suatu strategi dan media pembelajaran yang mampu melibatkan peran peserta didik dalam kegiatan belajar. Sehingga peserta didik menjadi aktif dan fokus terhadap pelajaran matematika. Adapun strategi dan media pembelajaran yang relevan dengan materi bangun datar yang akan diajarkan adalah strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku.

Dalam pembelajarannya, strategi *learning starts with a question* peserta didik diminta untuk mempelajari terlebih dahulu topik pada materi bangun datar secara individual. Peserta didik dianjurkan untuk menandai atau menulis hal yang belum peserta didik pahami. Jika waktu memungkinkan, gabungkan peserta didik menjadi kelompok kecil dan kembali membahas poin-poin yang belum dipahami tersebut serta menulis pertanyaan terkait materi bangun datar. Kemudian kumpulkan pertanyaan yang nanti akan dijawab oleh guru. Adapun pertanyaan peserta didik diantaranya belum memahami makna keliling dan luas bangun datar, peserta didik belum memahami konsep dan karakteristik setiap bangun datar, peserta didik belum dapat menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan keliling, luas serta luas gabungan pada bangun datar. Selama proses guru menjelaskan dan menjawab pertanyaan, guru menggunakan media papan berpaku

sebagai alat peraga untuk menjelaskan pertanyaan dari peserta didik dengan cara mengaitkan karet gelang pada setiap sudut paku yang ditancapkan pada media papan berpaku agar dapat mencontohkan berbagai bentuk bangun datar yang dipelajari. Selain itu, media papan berpaku juga dapat menarik perhatian peserta didik dalam menyimak penjelasan guru.

Hasil penelitian Nilma Purnama diketahui bahwa hasil belajar yang diajarkan menggunakan strategi *learning starts with a question* peserta didik lebih memperhatikan terhadap materi yang diajarkan, peserta didik lebih aktif mengemukakan pertanyaan dan menemukan jawaban dari materi yang diajarkan.¹¹ Hal ini sejalan dengan penelitian Afrizal Fabiardhi diketahui penggunaan strategi *learning starts with a question* dengan media kertas berpetak mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih antusias, lebih aktif dalam bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan peserta didik mampu menyelesaikan soal- soal latihan dengan baik.¹²

Menurut Solikin dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan alat peraga papan berpaku peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar matematika materi bangun datar.¹³ Sedangkan

¹¹Nilma Purnama, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Starts With A Question Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Syarif Hidayatullah Jakarta, 2010, h.63.

¹²Afrizal Fabiardhi, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Strategi Learning Starts With A Question* Dengan Media Kertas Berpetak Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 3 Paninggaran Kecamatan Paninggaran Kabupaten Pekalongan", *Skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014, h.71 <http://eprints.ums.ac.id/27918/>, diakses tanggal 10 oktober 2019.

¹³Solikin, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar dengan Menggunakan Alat Peraga Papan Berpaku Di Kelas IV MIS Hidayatussalam Desa Bandar

Penelitian Mardhatillah diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media papan berpaku. Hal ini dikarenakan media papan berpaku media yang baru bagi peserta didik, bentuknya yang kreatif dan lebih menarik dibandingkan media gambar dan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi keliling dan luas bangun datar.¹⁴

Berdasarkan jabaran latar belakang tersebut, belum ada penelitian yang menggabungkan antara *strategi learning starts with a question* dan media papan berpaku. Oleh karena itu maka peneliti tertarik dan termotivasi ingin melakukan suatu penelitian eksperimen, yang berjudul **“Pengaruh Strategi *Learning Starts With a Question* dengan Media Papan Berpaku Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin”**

B. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁵

Khalifah”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2017, h.62. <http://repository.uinsu.ac.id/3311/>, di akses tanggal 9 oktober 2019

¹⁴Mardhatillah, “Perbandingan Hasil Belajar Antara Media Pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) dan Media Gambar Pada Materi Keliling dan Luas Segitiga dan Jajargenjang Peserta didik Kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Institut Agama Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2015, h.120

¹⁵Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Cet. Ke-3, h. 849.

Pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

2. Strategi *Learning Starts With a Question*

Strategi *learning starts with a question* adalah pelajaran dimulai dengan pertanyaan. Proses mempelajari hal baru akan lebih efektif jika si pembelajar dalam kondisi aktif.¹⁶

3. Media Papan Berpaku

Papan berpaku dibuat dari papan, berbentuk persegi atau persegi panjang. Pada papan itu dibuat persegi kecil- kecil pada setiap sudutnya ditancapkan paku setengah masuk dan setengah lagi masih tampak/timbul. Alat lainnya yang diperlukan adalah karet gelang. Media papan berpaku berfungsi membantu pembelajaran matematika untuk konsep/pengertian geometri seperti pengenalan bangun datar.¹⁷

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menentukan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan

¹⁶Raisul Muttaqien, *Active Learning 1001 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), h. 157

¹⁷Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung : Alfabeta, 2015), h.128.

skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.¹⁸ Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah hasil belajar matematika materi bangun datar setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku peserta didik kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui hasil belajar dengan menggunakan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin

¹⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009) h. 200.

2. Mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Pendidik mempunyai pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku pada materi bangun datar.
- b. Strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku dapat menarik minat belajar aktif dalam pembelajaran matematika materi bangun datar guna mencapai hasil belajar yang baik dan sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Hipotesis adalah bentuk suatu prediksi mengenai jawaban terhadap pertanyaan penelitian.¹⁹ Berangkat dari permasalahan yang telah peneliti uraikan di atas, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Ada pengaruh yang signifikan penggunaan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.

¹⁹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2005), h. 49.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.

F. Alasan Memilih Judul

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti dalam memilih judul ini adalah:

1. Penulis sebagai calon pendidik merasa perlu mengetahui hasil belajar dalam menggunakan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku;
2. Pelaksanaan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku diterapkan pada pembelajaran matematika, juga mudah digunakan oleh guru dan peserta didik;
3. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru dan kurang melibatkan aktivitas peserta didik, sehingga peserta didik pasif dan hal ini membuat pelajaran menjadi membosankan;
4. Strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku dapat mengaktifkan dan memotivasi peserta didik dalam proses belajar agar mencapai hasil belajar yang baik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Peserta didik yang diteliti adalah kelas IV MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Penelitian dilaksanakan menggunakan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku.
3. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
4. Kemampuan hasil belajar dilihat dari nilai tes yang dibuat sesuai dengan indikator.

H. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan solusi yang tepat pada pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif khususnya pada pembelajaran matematika dalam mencapai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi *learning starts with a question* dengan media papan berpaku.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Manfaat yang dapat ditimbulkan dari penelitian ini untuk guru atau para pendidik adalah jika hasil penelitian ini dirasakan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan strategi

learning starts with a question dengan media papan berpaku meningkatkan cara belajar aktif, serta meningkatkan kualitas mengajar.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Memberikan masukan kepada peserta didik agar berperan aktif selama kegiatan pembelajaran terutama untuk aktif bertanya terhadap materi yang belum dipahami dan partisipasi aktif lainnya.
- 2) Melalui strategi pembelajaran *learning starts with a question* dengan media papan berpaku memberikan motivasi bagi peserta didik untuk menjadi pribadi yang bertanggungjawab dan giat belajar yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Manfaat yang dapat ditimbulkan dari penelitian ini sebagai bahan masukan dan evaluasi untuk menetapkan suatu kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran matematika, khususnya terkait metode/ model/ strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan prestasi yang memuaskan.

I. Penelitian Terdahulu

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, sepengetahuan peneliti ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai strategi *learning starts with a*

question dengan media papan berpaku. Berikut ini uraian daftar penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti lain.

1. Afrizal Fabiardhi, 2014. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Strategi Learning Starts With A Question* Dengan Media Kertas Berpetak Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 3 Paninggaran Kecamatan Paninggaran Kabupaten Pekalongan Tahun 2013/2014.

Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Melalui *Strategi Learning Starts With A Question* Dengan Media Kertas Berpetak hasil belajar dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pelajaran matematika dengan strategi *Learning Starts With A Question* dengan Media Kertas Berpetak pada peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Paninggaran. Sebelum tindakan yang hanya menerapkan metode ceramah pada kelas IV yaitu sebesar 56,87 (4 peserta didik mencapai KKM presentasinya 25%), pada siklus I menggunakan strategi *Learning Starts With A Question* dengan Media Kertas Berpetak nilai rata-rata menjadi 63,60 (8 peserta didik yang mencapai KKM, presentasinya sebesar 50%), setelah dilakukan perbaikan pada siklus II rata-rata hasil belajar peserta didik menjadi 71,25 (13 peserta didik mencapai KKM presentasinya 81,25%).²⁰

²⁰Afrizal Fabiardhi, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui *Strategi Learning Starts With A Question* Dengan Media Kertas Berpetak Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 3 Paninggaran Kecamatan Paninggaran Kabupaten Pekalongan", *Skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014, h.73 <http://eprints.ums.ac.id/27918/>, diakses tanggal 10 oktober 2019.

2. Yohanes Lagadoni Keraf, 2012. Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Pada Peserta didik Kelas 3 SDN Sawit Sewon, Bantul, Yogyakarta.

Hasil penelitian dan pembahasan, menunjukkan bahwa penggunaan media papan berpaku dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan ini terlihat dari hasil yang diperoleh pada setiap siklus pembelajaran. Dalam pembahasan setelah melakukan observasi penelitian ini mengalami peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus 1 dan ke siklus 2. Pada pra siklus rata-rata nilai yang diperoleh kelas III SD N Sawit adalah 62. Pada pelaksanaan siklus 1 nilai rata-rata kelas naik menjadi 66. Karena nilai ini masih belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu 75 maka penelitian dilanjutkan ke siklus 2. Pada siklus 2 nilai rata-rata kelas naik menjadi 80.²¹

3. Mardhatillah, 2015. Perbandingan Hasil Belajar Antara Media Pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) dan Media Gambar Pada Materi Keliling dan Luas Segitiga dan Jajargenjang Peserta didik Kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016.

Hasil belajar terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media papan

²¹Yohanes Lagadoni Keraf, "Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 SDN Sawit Sewon, Bantul, Yogyakarta", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, h.72 <https://docplayer.info/59961650-Skripsi-oleh-yohanes-lagadoni-keraf-nim.html>, di akses tanggal 9 oktober 2019

berpaku dan media gambar dalam materi keliling dan luas segitiga dan jajargenjang peserta didik kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin. Hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 dengan media papan berpaku nilai rata-rata kelasnya adalah 71,50 berada pada kualifikasi baik. Sedangkan hasil belajar kelas eksperimen 2 dengan media gambar nilai rata-rata adalah 51,77 berada pada kualifikasi kurang. Dari nilai tersebut terlihat perbedaan yang signifikan, selisihnya yaitu 19,73.²²

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini di bagi ke dalam lima bab. Pada setiap bab tersebut memuat beberapa masalah dan pembahasan sebagaimana tergambar di bawah ini:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, alasan memilih judul, ruang lingkup penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Teoritis yang berisi tentang pengertian strategi *LSQ*, langkah- langkah *LSQ*, kelebihan dan kekurangan *LSQ*, pengertian media papan berpaku, kelebihan dan kekurangan media papan berpaku, hasil belajar, materi bangun datar.

²²Mardhatillah, "Perbandingan Hasil Belajar Antara Media Pembelajaran Papan Berpaku (*Geoboard*) dan Media Gambar Pada Materi Keliling dan Luas Segitiga dan Jajargenjang Peserta didik Kelas IV MIN Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Pelajaran 2015/2016", *Skripsi*, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Institut Agama Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2015, h.120

BAB III Metodo penelitian yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik dan instrument pengumpulan data, langkah-langkah (skenario) eksperimen, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV laporan penelitian, laporan hasil penelitian, yang meliputi deskripsi lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data, pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup, yang berisikan kesimpulan.