

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan baik itu di sekolah sampai dengan perguruan tinggi. Matematika adalah salah satu unsur yang penting dalam kehidupan kita, maka dari itu belajar matematika sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan matematika merupakan akar dari pengetahuan, sehingga sering dikatakan bahwa tolak ukur dari perkembangan peradaban manusia dapat diukur dari perkembangan matematika, baik itu dilihat dari cara berfikir matematis, bernalar, berlogika, berfikir kritis, berkomunikasi dengan baik, memprediksi mengambil keputusan dan lain sebagainya.<sup>1</sup> Oleh karena itu, matematika juga dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logika dan masalah yang ada dalam matematika berhubungan dengan bilangan.

Matematika sekolah merupakan matematika yang diajarkan di sekolah, baik itu di pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Matematika sekolah memiliki bagian-bagian matematika yang dipilih untuk menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi siswa. Matematika sekolah juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas siswa menemukan pola,

---

<sup>1</sup>Karunia Eka Leastari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Anggota IKAPI, n.d.), 80.

melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya.<sup>2</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa matematika sekolah dasar merupakan kegiatan siswa dalam menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengomunikasikan hasil-hasil yang berhubungan dengan materi matematika dasar yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Hakikat matematika adalah ilmu yang sifatnya abstrak.<sup>3</sup> Oleh karena itu, bagi kebanyakan siswa matematika masih merupakan suatu hal yang sangat sulit, menjadi momok dan sehingga dalam memahami materi matematika siswa mendapat kesulitan. Salah satu materi pelajaran matematika yang mengalami kendala dalam pemahaman siswa adalah materi operasi hitung perkalian pecahan. Hal ini dapat di lihat dari hasil belajar mereka dan tingkat keaktifan belajar mereka saat pembelajaran sebagaimana permasalahan ini telah diungkapkan oleh salah satu guru kelas yang mengajar matematika. Pembelajaran matematika di sekolah diajarkan dengan cara bertahap menyesuaikan kemampuan dan perkembangan anak. Hal ini dikarenakan matematika mempunyai konsep pembelajaran yang dimulai dari yang terendah sampai tertinggi serta mempunyai hubungan yang erat dengan yang lainnya.

Salah satu materi matematika yang diajarkan di Madrasah Ibtidaiyah adalah materi operasi hitung pecahan. Pecahan adalah bilangan yang memiliki pembilang

---

<sup>2</sup>Purnomosidi dkk., *Buku Guru Senang Belajar Matematika* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 9.

<sup>3</sup>Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 1.

dan penyebut, dalam bentuk dimana  $a$  dan  $b$  merupakan bilangan cacah dan  $b \neq 0$ . Bilangan  $a$  adalah pembilang, dan  $b$  adalah bilangan penyebut atau ditulis dengan  $\frac{a}{b}$ . Dalam pengucapannya pembilang dibaca terlebih dahulu, lalu baru disebutkan penyebutnya dengan diselangi kata “per”. Misal penyebutan untuk bilangan  $\frac{10}{2}$ , dibaca dengan “sepuluh per dua”. Salah satu materi dari operasi hitung pecahan adalah materi perkalian pecahan. Perkalian pecahan merupakan perkalian pecahan yang diselesaikan dengan mengalikan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut.

Rendahnya hasil belajar siswa dan tingkat keaktifannya dalam mempelajari mata pelajaran matematika juga disebabkan oleh salah satu strategi pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Dimana pada awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya virus baru, yaitu corona virus jenis baru (SARS-Co-V-2) dan penyakitnya disebut Coronavirus Disease 2019 (*Covid-19*). Di Indonesia virus ini mulai berkembang pada awal Maret 2020 lalu, dengan jumlah kasus yang setiap hari makin bertambah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*, memberikan pedoman tentang bagaimana langkah-langkah dalam melakukan proses pembelajaran secara online. Sehingga, seluruh sekolah baik negeri ataupun swasta harus mempedomani surat edaran tersebut untuk melakukan pembelajaran secara online atau jarak jauh.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>Muhammad Akbar Apriadi, Rahmatika Elindra, dan Muhammad Syahril Harahap, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sebelum dan Sesudah Masa Pandemi

Pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* ini banyak menimbulkan permasalahan atau kesulitan dan kurangnya pemahaman dalam belajar, terlebih pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi dengan guru matematika kelas V di MIN 4 Banjar diperoleh informasi bahwa siswa mengalami beberapa kesulitan belajar pada masa pandemi ini meskipun pembelajaran saat ini sudah dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran tatap muka terbatas (PTM terbatas). Adapun kesulitan tersebut seperti kurangnya pemahaman siswa terkait materi operasi hitung perkalian baik perkalian dasar maupun perkalian bersusun, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal materi perkalian.

Selain itu adanya pengurangan jam belajar dimasa pandemi *Covid-19* yang menyebabkan siswa tidak maksimal dalam penerimaan materi di dalam kelas, dan perkalian merupakan salah satu dari empat operasi hitung yang harus dikuasai siswa sekolah dasar mulai dari kelas rendah hingga kelas tinggi agar dapat digunakan sebagai bekal siswa dalam melanjutkan materi pada jenjang yang lebih tinggi, penguasaan operasi hitung perkalian juga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal terkait perkalian bersusun maupun soal cerita, bahkan siswa dapat mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti dikelas V C dan V D MIN 4 Banjar, menunjukkan bahwa hasil belajar harian siswa pada mata pelajaran matematika memperoleh nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa mencapai 100

dan nilai terendah 40. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh madrasah adalah 60. Dari 49 siswa terdapat 29 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan 20 siswa mendapat nilai di atas KKM. Persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 40,81% dan belum tuntas sebesar 59,18%.<sup>5</sup> Dan berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi perkalian pecahan memperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 10. Dari 38 siswa terdapat 31 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan 7 siswa mendapat nilai di atas KKM. Persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 18,42% dan belum tuntas sebesar 81,57%.

Pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 75% dari jumlah siswa dapat mencapai KKM. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih banyak yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Oleh karena itu maka sangat diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran matematika ini dapat meningkat dan dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Melalui proses pembelajaran yang efektif akan mendapatkan suatu pencapaian kompetensi yang baik. Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi dengan lingkungan sehingga menimbulkan pengalaman pembelajaran dan hasil belajar menjadi

---

<sup>5</sup> Observasi dengan Ibu Puspa Indah Widya Puteri, S.Pd.I selaku Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas V C dan V D di MIN 4 Banjar, 24 Januari 2022.

*meaningful learning* (lebih bermakna). Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya perolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap positif pada diri individu, sesuai tujuan yang ingin dicapai.<sup>6</sup> Keberhasilan siswa dalam belajar bergantung dari model penyajian materi pelajarannya.<sup>7</sup> Oleh karena itu, dalam suatu pembelajaran perlu adanya penyajian materi yang menarik.

Materi yang menarik akan membuat siswa menyenangi materi yang diajarkan. Maka dari itu di suatu kelas perlu adanya proses pembelajaran yang berinteraksi antara siswa, guru, maupun sumber belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dan berkomunikasi dengan siswa.<sup>8</sup> Jadi, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Media dalam suatu proses pembelajaran juga dijelaskan dalam Al Qur'an yang terdapat pada surah *Al-Alaq* ayat 1-5.

إِقْرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

---

<sup>6</sup>Nijwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 2.

<sup>7</sup>Ruseffendi, *Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA* (Bandung: Tarsiti, 1991), 13.

<sup>8</sup> Danim Sudarwin, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 7.

Ayat diatas menjelaskan bahwasanya Allah memerintahkan kepada hambanya untuk membaca. Membaca pada ayat disini bermakna menuntut ilmu. Pada ayat 4 dijelaskan “Dia yang mengajarkan dengan perantara kalam.” Allah menyediakan qalam sebagai alat untuk menulis. Makna qalam disini adalah hasil dari penggunaan alat tersebut yaitu tulisan, kemudian tulisan itu menjadi penghubung antara manusia walaupun mereka berjauhan tempat, sebagaimana mereka berhubungan dengan perantara lisan. Dialah Allah yang menjadikan kalam sebagai media yang digunakan manusia untuk memahami sesuatu, sebagaimana mereka memahaminya melalui ucapan.<sup>9</sup>

Alasan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah memudahkan dalam penyampaian dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar, motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa.<sup>10</sup> Maka dari itu seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran brosur berbasis game. Brosur merupakan bahan ajar cetak yang berisi tentang pesan-pesan atau informasi terkait materi pelajaran dan dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar.<sup>11</sup> Brosur selama ini dikenal sebagai media promosi yang terbuat dari kertas yang didalamnya terdapat sejumlah informasi ataupun penawaran mengenai jasa atau barang yang didesain semenarik mungkin untuk menarik minat konsumen. Dengan adanya brosur guru dapat mengemas pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik minat siswa.

---

<sup>9</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Quran* (Jakarta: Lentera Hati, 2011), 453-65.

<sup>10</sup> Wiwin Warliah dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata* (Duta Media Publishing, 2018), 2.

<sup>11</sup> Surya Dewi Fatmawati, *Pembuatan Brosur Bahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi* (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 2.

Penggunaan brosur berbasis game dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar yang menarik minat siswa dan dapat meningkatkan pemahaman belajar pada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan bahan ajar brosur dapat meningkatkan penguasaan materi oleh siswa secara signifikan serta berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.<sup>12</sup> Dan juga ada penelitian lain yang menyebutkan bahwa penggunaan bahan ajar brosur melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan penguasaan materi pada siswa.

Dengan adanya kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran brosur berbasis game maka akan membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami dan meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada pelajaran matematika materi pecahan pada pembahasan perkalian pecahan. Jadi, dengan adanya media pembelajaran seperti media pembelajaran brosur berbasis game ini diharapkan siswa mudah memahami, menyerap, mengingat dan menyelesaikan dengan mudah materi perkalian pecahan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media brosur berbasis game merupakan media yang akan peneliti buat sebagai bentuk upaya dalam pemecahan berbagai permasalahan yang sudah dijelaskan diatas. Media brosur berbasis adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa agar bisa belajar secara mandiri yang didalamnya terdapat

---

<sup>12</sup>Ely Fitria, Tria Jalmo, dan Berta Yolida, "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Brosur terhadap Aktivitas dan Penguasaan Materi oleh Siswa," *Bioterdidik:Wahana* 2, no. 6 (2014): 11.



konsep-konsep yang menarik untuk dibaca oleh siswa dan dalam penggunaan media tersebut akan digunakan game untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Brosur berbasis game juga membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami suatu pembelajaran baik itu mata pelajaran matematika ataupun mata pelajaran lainnya. Dengan digunakannya media brosur berbasis game ini dalam proses pembelajaran matematika maka hasil belajar siswa akan bagus dan tingkat pengetahuannya terhadap materi mata pelajaran matematika akan cepat dipahami.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menghasilkan media pembelajaran brosur, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Brosur Berbasis Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MIN 4 Banjar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media brosur berbasis game pada mata pelajaran matematika kelas V di MIN 4 Banjar?
2. Apakah penggunaan media brosur berbasis game berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di MIN 4 Banjar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media brosur berbasis game pada mata pelajaran matematika kelas V di MIN 4 Banjar.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media brosur berbasis game terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di MIN 4 Banjar.

### **D. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

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

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya dalam pembelajaran matematika serta memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran brosur berbasis game terhadap hasil belajar siswa.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Siswa**

Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan karena menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Siswa juga dapat meningkatkan motivasi untuk terus belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

**b. Guru**

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk variasi dan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kreatifitas pengajar.

**c. Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan kepada kepala sekolah untuk menghimbau tenaga pendidikny agar terus berinovasi menggunakan media pembelajaran yang terbaru guna meningkatkan hasil belajar anak didiknya serta mampu memanfaatkan fasilitas sekolah dengan maksimal. Sekolah juga dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran.

**d. Peneliti**

Sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas pembelajaran matematika dan memberikan dampak positif perkembangan teknologi untuk pendidikan.

**E. Definisi Operasional**

Untuk memperjelas pengertian judul diatas, peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut:

**1. Pengaruh**

Pengaruh adalah daya yang muncul dari sesuatu (orang atau benda) yang dengan kemunculannya dapat mengikut pembentukkan watak, kepercayaan

atau perbuatan seseorang.<sup>13</sup> Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hubungan yang memiliki pengaruh variabel X yaitu penggunaan media pembelajaran brosur berbasis game terhadap variabel Y yaitu hasil belajar siswa.

## **2. Media Brosur**

Media Brosur adalah media pembelajaran cetak yang berisi tentang pesan-pesan atau informasi terkait materi pelajaran dan dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar, warna dan contoh serta terapannya.<sup>14</sup> Dengan adanya brosur guru dapat mengemas pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **3. Berbasis Game**

Berbasis game merupakan pendekatan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan memainkan suatu game.<sup>15</sup> Dengan menggunakan pembelajaran berbasis game guru dapat mengemas pembelajaran yang dilakukannya dengan lebih menarik dan menyenangkan.

## **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah bagian hasil yang dicapai oleh seseorang yang tampak adanya perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan

---

<sup>13</sup>Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pendidikan Nasional Balai Pusaka, 2005), 849.

<sup>14</sup>Fatmawati, *Pembuatan Brosur Bahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*, 2.

<sup>15</sup>Dewi Rokhayani, Dedi Kuswandi, dan Zainul Abidin, "Multimedia Interatif Berbasis Game Kelas X Sekolah Menengah Atas," *Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 103.

keterampilan yang sebelumnya melalui proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.<sup>16</sup> Hasil belajar yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V dari segi pengetahuannya (kognitif) yang diukur melalui kegiatan *posttest* dengan instrumen tes.

## **5. Matematika**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi pun masih ada. Matematika adalah ilmu struktur dan memiliki hubungan yang terdiri dari dasar-dasar perhitungan, pengukuran, dan penggambaran bentuk objek.<sup>17</sup> Materi matematika pada penelitian ini difokuskan kepada materi operasi hitung perkalian pecahan.

## **F. Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini memfokuskan pada media pembelajaran berupa brosur pembelajaran matematika materi operasi perkalian pecahan. Adapun penelitian yang terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

---

<sup>16</sup>Eddy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar* (Sukabumi: Haura Publishing, 2020), 25.

<sup>17</sup>Catur Supatmono, *Catur Supatmono, Matematika* (n. p.: Grasindo, n. d.), 8.

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Diana Abuk Reis, Vinsensia Sila, Maria Yustiningsih (2018) Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Biologi dengan Menggunakan Media Brosur pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri Neonbat	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan brosur.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA Biologi dan melakukan penelitian di jenjang SMP sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran matematika dan melakukan penelitian dijenjang MI. <sup>18</sup>
2	Amanah, Harjito, Sunarya (2021) Brosur sebagai Media Pembelajaran SMP/MTs di Kota Semarang	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media brosur dalam penelitiannya.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian ini melakukan penelitiannya dijenjang SMP/MTs dan menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i> sedangkan peneliti melakukan penelitian dijenjang MI dan menggunakan metode kuantitatif dengan eksperimen. <sup>19</sup>
3	Muhammad Yogi Rivano, Djusmaini Djamas, dan Ramli (2018) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Brosur terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa Kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media brosur dalam penelitiannya.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian ini menggunakan desain penelitian yang berupa <i>Randomized Control Group Only Design</i> , melakukan penelitian dijenjang SMP sedangkan peneliti menggunakan desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> dan melakukan penelitian dijenjang MI. <sup>20</sup>

<sup>18</sup>Diana Abuk Reis, Vinsensia U. R. Sila, dan Maria Yustiningsih, "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Biologi Dengan Menggunakan Media Brosur Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri Neonbat," *BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi* 3, no. 3 (31 Desember 2018): 111–20, <https://doi.org/10.32938/jbe.v3i3.686>.

<sup>19</sup>Amanah Amanah, Harjito Harjito, dan Sunarya Sunarya, "Brosur Sebagai Media Pembelajaran SMP/MTS Di Kota Semarang," *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 6, no. 1 (16 April 2021): 93–104, <https://doi.org/10.26877/teks.v6i1.8268>.

<sup>20</sup>Muhammad Yogi Rivano, Djusmaini Djamas, dan Ramli Ramli, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Brosur Terhadap Hasil Belajar IPA Fisika

## G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian

### 1. Asumsi Dasar

Penggunaan media yang relevan dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran tersebut. Bagi guru, media dapat membantu merealisasikan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media dapat menjadi wadah untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada siswa.<sup>21</sup> Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar siswa, maka media pembelajaran akan menimbulkan manfaat seperti pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses belajar adalah media brosur. Dengan adanya media brosur ini diharapkan siswa bisa belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan pemahaman siswa

---

Siswa Kelas VIII Di SMP Pembangunan Laboratorium UNP,” *PILLAR OF PHYSICS EDUCATION* 11, no. 1 (27 Maret 2018): 81–88, <https://doi.org/10.24036/2693171074>.

<sup>21</sup>Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (Banjarmasin: Penerbit laksita Indonesia, 2019), 3.

terhadap materi pembelajaran. Media brosur ini berisikan konsep-konsep yang menarik untuk dibaca oleh siswa dengan menyesuaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran brosur ini dalam pembelajaran matematika maka hasil belajar siswa akan bagus dan tingkat pengetahuannya tentang materi mata pelajaran matematika akan cepat dipahami.

## 2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian sampai data terkumpul dinyatakan dalam bentuk kalimat<sup>22</sup>. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak Terdapat pengaruh hasil belajar siswa di kelas V dengan menggunakan media brosur berbasis game pada mata pelajaran Matematika kelas V di MIN 4 Banjar.

$H_1$  = Terdapat pengaruh hasil belajar siswa di kelas V dengan menggunakan media brosur berbasis game pada mata pelajaran Matematika kelas V di MIN 4 Banjar.

---

<sup>22</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: CV Affabeta, 2013), 63.



## **H. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis penelitian.

BAB II Kajian teori dan kerangka berpikir berisi tentang: Definisi dan tinjauan teoritik, dan kerangka berpikir.

BAB III Metode penelitian, berisi tentang: Jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang: Hasil penelitian dan pembahasan atau analisis.

BAB V Penutup, berisi tentang: Simpulan dan rekomendasi.