

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan memiliki arti suatu usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, serta pemerintah melalui kegiatan pembelajaran yang didapat dari proses belajar mengajar di sekolah maupun di luar. Pendidikan didasari dengan usaha kesadaran agar memotivasi, membina, membimbing, dan membantu untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri lebih baik.¹ Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab I Pasal I, pendidikan yang berbunyi:

Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan bangsa dan negara.²

Dan pada Bab II pasal 3 dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi menyumbangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi dasar peserta didik

¹ Anna Salahuddin, *Filsafat Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 19.

² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 72.

agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.³

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menentukan kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Semakin berkembangnya kemajuan bangsa, maka akan meningginya derajat suatu Negara.

Islam mengajarkan betapa pentingnya pendidikan dengan cara menuntut ilmu, orang yang berilmu maka diangkatlah derajatnya. Yang tercantum dalam al-qur'an surah Al- Mujadillah ayat 11, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرَفِعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Salah satu ayat al-qur'an tersebut memiliki makna tentang adab menghadiri majelis dan pentingnya ilmu. Kantor kementerian agama menjelaskan dalam ayat tersebut, adab menghadiri majelis yaitu hendaknya setiap orang berlapang-lapang dalam majelis yang memiliki maksud jangan sampai seorang muslim mengambil tempat duduk yang tidak perlu dan hendaknya mempersilahkan orang lain agar turut duduk di majelis. Dan tafsir yang kedua menegaskan pentingnya ilmu yang

³ Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) beserta Penjelasan* (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 7.

dikemukakan oleh Amrah Husma, ilmu dalam pandangan islam adalah suatu keutuhan yang harus diraih oleh setiap muslim. Karena dari ilmu, manusia dapat mengetahui hakekat kebenaran islam.

Pentingnya suatu ilmu dari berbagai pandangan dunia dan islam maka dalam negara kita pendidikan memiliki mutu. Mutu pendidikan berawal dari proses pembelajaran dalam kelas, oleh karena itu untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas baik, maka proses belajar mengajar dalam kelas pun harus dilakukan dengan baik. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada ilmu pengetahuan yang berkembang di negara tersebut.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu materi pendidikan yang sangat terikat dengan kemajuan suatu bangsa. Karena matematika sangat berguna dalam mempelajari berbagai pengetahuan dan keahlian. Dalam pendidikan formal, matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dalam setiap jenjang pendidikan, sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Matematika dapat membekali kemampuan peserta didik dalam berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian serta pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Karena matematika merupakan ilmu yang mendukung pengetahuan dan teknologi. Tujuan mata pelajaran matematika dapat dicapai dengan menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuan.

Peserta didik dapat membentuk materi dan bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lagi. Hal ini sama yang dikemukakan oleh Jean Piaget, bahwa pengetahuan atau pemahaman siswa itu ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh peserta didik itu sendiri.⁴ Namun, banyak sekali peserta didik sulit untuk Dalam proses ini peserta didik memperoleh pembelajaran dengan pengalaman yang tidak langsung. Sehingga untuk mengingat pembelajaran kurang melekat pada peserta didik.

Melalui media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga memahami pelajaran matematika, karena pembelajaran matematika menjerumus pada matematik murni, cepat, atau abstrak, kurang memperhatikan kemampuan siswa. Karena dalam kebanyakan pembelajaran matematika masih banyak yang berpegang pada proses pembelajaran masa lampau. Dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi dan pengalaman langsung peserta didik. Media pembelajaran merupakan penyalur pesan dalam proses pembelajaran. Media merupakan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dapat menarik perhatian peserta didik, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

Peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan daya tangkap dan

⁴ A. Susanto, *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h. 189.

daya serapnya masih memerlukan tangan dan mata, oleh karena itu media pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran matematika. Sebagai guru harus mengetahui, menciptakan, dan paham macam-macam media pembelajaran. Karena tidak setiap media pembelajaran itu efektif untuk semua pelajaran matematika. Guru harus dapat memilih bahkan menciptakan media yang sesuai dengan pelajaran, agar media pembelajaran yang digunakan efektif dalam proses pembelajaran.

Salah satunya materi bilangan bulat sekolah dasar, bilangan bulat terdiri dari bilangan bulat positif, nol, dan bilangan bulat negatif. Bilangan bulat terdiri dari operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Setiap operasi bilangan bulat memiliki sifat-sifat. Dalam penelitian ini operasi yang digunakan ialah operasi penjumlahan dan pengurangan.

Dalam penelitian yang menjadi sasaran adalah siswa kelas empat. Pembelajaran dilakukan dengan melibatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau materi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dari pengetahuan, sikap, dan psikomotoriknya. Media pembelajaran yang digunakan merupakan *dart board magnetic* adalah media pembelajaran yang menggunakan papan *dart* yang menjadi sasaran mata panah dengan magnet diujung mata panahnya.

Dengan penggunaan media pembelajaran pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media. Efektivitas berarti tujuan yang direncanakan dengan adanya proses pembelajaran maka tujuan yang direncanakan

tercapai. Maka dari itu peneliti mengkaji apakah media pembelajaran *dart board magnetic* memiliki efektivitas terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas yang dipaparkan, mengkaji penelitian dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Dart Board Magnetic* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Operasi Bilangan Bulat MIN 3 Banjarmasin”.

B. Identifikasi Masalah

Memperhatikan masalah yang dihadapi dalam pembahasan latar belakang diatas, kondisi saat ini:

1. Kurangnya minat siswa dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
2. Kurangnya minat siswa dalam belajar matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat karena teknik yang digunakan dalam pembelajaran masih bersifat konvensional.
3. Penggunaan media pembelajaran *dart board magnetic* yang belum pernah digunakan kelas IV MIN 3 Banjarmasin.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran *dart board magnetic* memiliki efektivitas terhadap hasil belajar matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas IV MIN 3 Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas media pembelajaran media pembelajaran dart board magnetic terhadap hasil belajar matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas IV MIN 3 Banjarmasin?

E. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya, pengaruhnya, akibatnya, sehingga dapat diartikan adanya kesesuaian yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang hendak dicapai.⁵Efektivitas berarti pengaruh sejauh mana proses dan hasil belajar yang dicapai sesuai dengan sasaran yang dituju.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁶

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 375.

⁶ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalitas Guru Abad 21* (Bandung: Albeta, 2012), h. 160.

Media pembelajaran adalah suatu penyampai pesan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan menstimulus pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik agar tercapainya tujuan yang ingin dicapai.

3. *Dart board magnetic*

Dart board magnetic merupakan permainan melempar anak panah/busur *darts* ke papan yang berbentuk bulat dengan skors yang bervariasi tergantung tingkat akurasi lemparan. *Dart board* merupakan permainan legendaris yang masih populer hingga saat ini, bahkan permainan kejuaraan dunia yang masih diadakan hingga saat ini.⁷

Dart board magnetic merupakan permainan yang populer disemua negara, cara bermain permainan ini dengan mengarahkan panah yang ujung mata terbuat dari magnet. Kemudian melemparkan panah kearah papan yang diberi jarak antara bagian lempar dengan sasaran.

4. Operasi bilangan bulat

Bilangan bulat merupakan sistem bilangan yang merupakan himpunan dari semua bilangan (bukan pecahan) yang terdiri dari bilangan bulat negatif {...-3,-2,-1}, nol {0}, dan bilangan bulat positif {1,2,3. }.⁸

⁷ Abidatus Sukriyah, Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Magnetic Pada Operasi Bilangan Bulat Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01 Wonomulyo Kec. Poncokusumo Malang 16 November 2017, h. 10, Malang.

⁸ Hutami, Kemampuan Berikir Kritis Matematis Siswa KELAS VII SMPN 3 Banjarmasin pada Materi Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Brain Based Learning (BBL) Tahun Pelajaran 2019/2020., 2019, h.9.

Bilangan bulat merupakan himpunan bilangan yang terdiri dari bilangan bulat negatif, nol, dan bilangan bulat positif. Operasi bilangan bulat terdiri dari perkalian, pembagian, pengurangan, dan penjumlahan. Dalam penelitian ini peneliti meneliti operasi bilangan bulat penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media *dart board magnetic* dengan operasi bilangan bulat.

5. Hasil belajar

Hasil belajar sangat erat dalam proses pembelajaran. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas hasil belajar (prestasi belajar) diduga dipengaruhi oleh tinggi rendahnya motivasi berprestasi yang dapat dilihat dari nilai rapor.⁹

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik untuk mengetahui sejauhmana kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *dart board magnetic*. dalam penelitian ini hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran operasi bilangan bulat pengurangan dan penjumlahan.

6. Siswa kelas IV

Siswa merupakan anggota kelompok yang berusaha menggali serta mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan lainnya.¹⁰

⁹ J. Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi* (Ar-Ruzz, 2016), h. 38.

¹⁰ Hidayaty Norparida, Efektivitas Penggunaan Media Pohon Matematika terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas III MI Ahmad Denan Tahun Pelajaran 2019/2020, Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari BAnjarmasin, 2020, h. 8.

Berdasarkan pemaparan desain operasional dan judul dalam penelitian ini seberapa efektivitas penggunaan media *dart board magnetic* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi penjumlahan dan pengurangan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan kesimpulan dan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti untuk menjawab permulaan yang diajukan dalam penelitian dan harus diuji melalui penelitian. Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹¹ Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang didapatkan dari penelitian melalui pengumpulan data.

Terdapat dua hipotesis, yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis alternatif (H_a) merupakan hipotesis yang akan diuji nyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nol (H_0) dinyatakan dalam kalimat negatif.¹²

Berdasarkan penjelasan di atas hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah terdapat efektivitas yang signifikan hasil belajar siswa yang pembelajarannya

¹¹ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 67.

¹² Megawati, Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Keping Bibul terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas IV MI Al-Azharl (Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan UIN Atasari Banjarmasin, 2019), h. 14.

menggunakan media pembelajaran *dart board magnetic*. Hipotesis :

H_a: Terdapat efektivitas yang signifikan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *dart board magnetic*.

H₀: Tidak terdapat efektivitas yang signifikan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *dart board magnetic*.

G. Kegunaan Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat berguna bagi dunia pendidikan antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Menambah informasi untuk dunia pendidikan Indonesia dan penelitian dapat digunakan sebagai bahan masukan yang terkait dalam penelitian ini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi peserta didik, yaitu media pembelajaran *dart board magnetic*.

b. Bagi Peserta Didik

1) Menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika.

2) Membantu peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan baru dengan menggunakan media pembelajaran *dart board magnetic*, proses pembelajaran yang menyenangkan dan suasana baru.

- 3) Membantu peserta didik dalam memahami pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
 - 4) Siswa lebih tertarik untuk memahami pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
- c. Bagi Peneliti
- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran *dart board magnetic* yang menarik.
 - 2) Untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran *dart board magnetic*.
 - 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di dapatkan selama kuliah

H. Alasan Memilih Judul

Setelah melakukan observasi di MIN 3 Banjarmasin, peneliti melakukan penelitian lapangan. Dengan melakukan eksperimen, penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan mahasiswa-mahasiswi, guru, serta kepala sekolah MIN 3 Banjarmasin, merupakan tempat sasaran untuk penelitian. Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di MIN 3 Banjarmasin yang saya lakukan kurangnya pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Melakukan pembelajaran secara aktif dan menyenangkan akan mudah menstimulus peserta didik untuk lebih mengingat pembelajaran.

Penggunaan media *dart board magnetic* menjadi pilihan peneliti untuk

melakukan eksperimen. Media *dart board magnetic* belum banyak digunakan untuk media pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui pencarian data secara online, penggunaan media *dart board magnetic* dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama. Meskipun sangat jarang ditemui pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, ada beberapa yang mengangkat penggunaan media *dart board magnetic* dan menjadi acuan dalam penelitian ini. Penggunaan media ini juga sangat menarik peneliti karena media *dart board magnetic* merupakan permainan yang dilakukan dengan cara melemparkan anak panah pada sasaran angka pada papan *dart*.

Dart board magnetic selain terfokus pada permainan yang menyenangkan, media *dart board magnetic* juga melatih ketangkasan peserta didik untuk fokus terhadap nilai yang menjadi sasarannya. Media ini sangat aman digunakan karena anak panah yang digunakan tidak berbentuk jarum pada ujung mata panahnya, melainkan menggunakan magnet. Selain alat yang digunakan aman, magnet juga mudah menyatu pada papan. Sehingga sasaran yang dituju oleh peserta didik tepat melekat pada papan *dart*.

I. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abidatus Sukriyah, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Dart Board Magnetic* pada Operasi Bilangan Bulat dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 01

Monomulyo Kec. Poncokusumo Malang”. Penelitian ini bertujuan menjelaskan media pembelajaran *dart board magnetic* pada operasi bilangan, menjelaskan validitas terhadap media pembelajaran *dart board magnetic* pada operasi bilangan bulat, dan menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *dart board magnetic* pada operasi bilangan bulat siswa kelas IV SDN 01 Monomulyo Kec. Poncokusumo Kab. Malang.¹³

Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Teknik pengumpulan data melalui wawancara, angket, dan observasi. Hasil dari penelitian ini media pembelajaran *dart board magnetic* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Skripsi ini memiliki kesamaan dari segi subjek yaitu media pembelajaran *dart board magnetic* dan materi yang diangkat adalah operasi bilangan bulat pada kelas empat serta hasil belajar. Namun dalam penelitian ini terdapat perbedaan dari penelitian yang saya angkat. Meskipun subjek yang digunakan sama, penelitian ini terfokus pada pengembangan medianya. Penulis mengembangkan media *dart board magnetic* dengan membuat ulang media. Dan hasil dari penelitian ini memiliki hasil yang berbeda dengan penelitian saya. Penelitian yang dilakukan oleh Abidatus Sukriyah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian saya tidak memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa.

¹³ Abidatus Sukriyah, “pengembangan media pembelajaran *dart board magnetic* pada operasi bilangan bulat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Wonomulyo Kec. Poncokusumo Malang.”

2. Penelitian yang dilakukan oleh Megawati, yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Keping Bilbul terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas IV MI Al-Azhar Alalak”. Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar siswa mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan mengetahui efektivitas penggunaan alat peraga keping bilbul terhadap hasil belajar matematika operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV MI Al-Azhar Alalak.¹⁴

Metode yang digunakan dalam penelitian ini penelitian lapangan. Teknik pengumpulan data melalui tes, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil dari penelitian ini hasil belajar siswa yang menggunakan alat peraga keping bilbul kualifikasinya amat baik dan yang tidak menggunakan alat peraga kualifikasinya baik. Sedangkan efektivitas dari hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga keping bilbul dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan alat peraga memperoleh hasil yang signifikan.

Persamaan dari penelitian ini ialah efektivitas yang ingin dicapai dari penulis dan sample yang digunakan yaitu kelas empat serta materi yang digunakan yaitu bilangan bulat. dari hasil penelitian terdapat kesamaan hasil penelitian kualifikasi hasil belajar siswa yang meningkat, akan tetapi efektivitas

¹⁴ Megawati, “Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Keping Bilbul terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas IV MI Al-Azhar” (Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan UIN Atasari Banjarmasin, 2019).

tidak memperoleh hasil yang signifikan. Sedangkan perbedaannya penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

J. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan dirincikan, sebagai berikut:

Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, dan sistematika penelitian.

Bab II landasan teori berisi tentang landasan teori definisi efektivitas, hakikat media pembelajaran, definisi media pembelajaran, fungsi dan peran media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, peranan media pembelajaran, *dart board magnetic*, definisi *dart board magnetic*, manfaat *dart board magnetic*, kelebihan *dart board magnetic*, kekurangan *dart board magnetic*, bilangan bulat, definisi bilangan bulat, operasi bilangan bulat, dan hasil belajar.

Bab III metodologi penelitian berisi tentang metodologi penelitian. Jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sample penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik dan pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, instrumen penelitian, desain pengukuran, dan teknik analisis data.

Bab IV penyajian data dan analisis berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran.