

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan adalah upaya menciptakan lingkungan belajar dengan tujuan mengembangkan potensi individu. Beberapa aspek penting dalam kehidupan seperti pemikiran, emosional, sosial, dan fisik mengalami perkembangan dan pertumbuhan dalam individu manusia karena adanya peran proses pendidikan. Dalam konteks ini, manusia menjadi subjek utama dari pendidikan. Sesuai Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

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

Melalui pendidikan, manusia dapat mengasah keterampilan, mengasah kemampuan berpikir kritis dan kemampuan dalam memecahkan permasalahan serta memperoleh pemahaman dalam berbagai bidang ilmu.²

Ilmu merupakan komponen yang perlu dimiliki setiap manusia. Pendidikan dan ilmu merupakan sesuatu yang saling berkaitan, yaitu pendidikan merupakan wadah utama terhubungnya suatu ilmu dari satu individu ke individu lain. Pendidikan berperan sebagai pilar utama untuk membentuk masa depan yang lebih cerah karena pendidikan memberikan wawasan, pengetahuan dan kemampuan

¹ “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Naional,” n.d.

² Intan Kusumawati et al., *Pengantar Pendidikan* (Batam: Rey Media Grafika, 2023), h. 1.

dalam memajukan masyarakat serta mengembangkan potensi individu.³ Di dunia pendidikan, guru berperan sangat penting dalam peningkatan sumber daya manusia. Kehadiran guru menjadi salah satu komponen utama, karena selain berperan sebagai pengajar, guru juga berperan sebagai pendidik, pelatih, pembimbing, pengarah, penilai dan evaluator dalam proses belajar mengajar.⁴

Proses belajar mengajar adalah bentuk adaptasi yang dilakukan oleh peserta didik untuk memahami pengetahuan atau ilmu yang diajarkan.⁵ Proses belajar mengajar juga sangat penting, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar yang diinginkan akan tercapai atau tidak. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditunjukkan oleh adanya perubahan dalam perilaku peserta didik, baik menyangkut perubahan sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Dalam proses belajar mengajar terdapat banyak faktor yang memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, diantaranya: guru, lingkungan, peserta didik, metode/teknik, serta media pembelajaran.⁶ Dengan terjadinya proses dalam belajar mengajar akan didapatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah hal yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang

³ Fitri Ainurrohmah and Rini Handayani, "The Influence Of Motivation, Learning Discipline, Teacher Competence, And Parental Support On Academic Achievement Of Students (Study On Gama English Course Sukoharjo)," *International Journal* 4, no. 4 (2020): h. 1320.

⁴ Arfandi Arfandi and Mohamad Aso Samsudin, "Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 2 (2021): h. 124, <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>.

⁵ Muh. Adnan Hudain et al., *Psikologi Pendidikan* (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023), h. 2.

⁶ Cucu Sutianah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Pasuruan: Qiara Media, 2021), h. 10.

kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses pembelajaran.⁷ Hasil belajar yang tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar disebabkan dari kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.⁸ Terutama dalam pembelajaran matematika, yang diharapkan menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan agar mudah dipahami oleh peserta didik

Pembelajaran matematika untuk anak tingkat sekolah dasar apalagi kelas III harus belajar dengan sesuatu yang membuat peserta didik senang. Pembelajaran matematika perlu diajarkan kepada semua peserta didik untuk membekali kemampuan berpikir.⁹ Matematika bukan hanya sekedar mata pelajaran di sekolah, tetapi merupakan keterampilan dasar yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memahami dan menguasai matematika, peserta didik dapat lebih siap menghadapi tantangan dunia nyata, meningkatkan keterampilan berpikir, serta memperluas peluang dalam berbagai bidang di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi setiap peserta didik untuk mempelajari matematika dengan baik dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari termuat dalam Q.S. An-Nisa/4 ayat 11 yang berbunyi:

⁷ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," 2019, h. 660.

⁸ Hadist Awalia Fauzia, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2018): h. 41, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5338>.

⁹ Septy Nurfadhillah et al., "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah," *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): h. 290.

يُوصِيكُمُ اللَّهُ فِي أَوْلَادِكُمْ لِلَّذِ كَرٍ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثِيَيْنِ فَإِن كُنَّ نِسَاءً فَوْقَ اثْنَتَيْنِ فَلَهُنَّ ثُلُثَا مَا تَرَكَ
وَأِن كَانَتْ وَاحِدَةً فَلَهَا النِّصْفُ وَلِأَبَوَيْهِ لِكُلِّ وَاحِدٍ مِّنْهُمَا السُّدُسُ مِمَّا تَرَكَ إِن كَانَ لَهُ وَلَدٌ فَإِن لَّمْ
يَكُن لَهُ وَلَدٌ وَوَرِثَهُ آبَاؤُهُ فَلِأُمِّهِ الثُّلُثُ فَإِن كَانَ لَهُ إِخْوَةٌ فَلِأُمِّهِ السُّدُسُ مِن بَعْدِ وَصِيَّةِ يُوصِي
بِهَا أَوْ دِينٍ ؕ ءَابَاؤُكُمْ وَأَبْنَاؤُكُمْ لَا تَدْرُونَ أَيُّهُمْ أَقْرَبُ لَكُمْ نَفَعًا فَرِيضَةٌ مِّنَ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ

عَلِيمًا حَكِيمًا ﴿١١﴾

Ayat tersebut menegaskan bahwa ilmu hitung atau matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika bukan sekadar ilmu hitung, tetapi merupakan ilmu dasar yang membentuk berbagai aspek kehidupan manusia yang mana harus dipahami serta diterapkan dalam berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰ Ilmu ini berfungsi sebagai alat yang bisa membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang memerlukan proses perhitungan, baik yang bersifat sederhana ataupun yang lebih kompleks. Dengan memiliki pemahaman yang mendalam terhadap berbagai konsep dalam matematika, seseorang dapat lebih mudah dalam menganalisis suatu keadaan, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, serta mengambil keputusan yang tepat dan akurat.

Matematika memiliki peran yang penting dalam aspek kehidupan, seperti dalam aktivitas sehari-hari dan dunia pendidikan. Oleh karena itu memahami dan

¹⁰ Ahmad Mustafa Al-Maraghi, *Terjemah Tafsir Al Maraghi Juz 4* (Semarang: Toha Putra, 1992), h. 350.

menguasai matematika merupakan salah satu bagian dari memanfaatkan nikmat Allah dengan sebaik-baiknya. Matematika merupakan ilmu atau mata pelajaran yang sudah diajarkan dari pendidikan usia dini, pendidikan sekolah dasar, pendidikan menengah serta pada tingkat perguruan tinggi, yang mana pembelajaran matematika bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerja sama.¹¹ Walaupun dalam tujuan pembelajaran matematika sangat jelas ditekankan pentingnya peserta didik untuk menguasai keterampilan dalam proses matematika, tetapi kenyataannya dilapangan belum menunjukkan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari masih rendahnya hasil belajar matematika serta masih banyaknya peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari wali kelas III pada tanggal 11 September 2023 di MI Siti Mariam bahwa nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran matematika masih kurang maksimal, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 60. Dari 17 orang peserta didik di kelas III B jika dipersentasekan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah 64,70% dan peserta didik yang tuntas adalah 35,29% dan berdasarkan wawancara yang diperoleh dari wali kelas III, diketahui bahwa kurangnya motivasi, rasa bosan, dan peserta didik cenderung kesulitan dalam pembelajaran matematika terutama mengingat perkalian. Ketika dalam satu minggu guru tidak mengulang materi perkalian dan minggu selanjutnya guru mengulang materi tersebut, peserta didik cenderung lupa

¹¹ Nurnaningki Syamsi, "Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 3 Tapa Bone Bolango," *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021, h. 76.

dengan perkalian. Selain itu, guru juga tidak mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Permasalahan di atas dipicu karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran dan pengulangan terhadap perkalian tidak sering dilakukan. Karena itu pembelajaran matematika terutama pada materi perkalian diperlukan suatu media yang membuat peserta didik lebih aktif, tidak mengalami kesulitan saat proses pembelajaran, serta tidak membosankan agar pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik terutama materi perkalian.¹² Maka dari itu, dibutuhkan media yang dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media dakon.

Media dakon dikenal dengan nama yang berbeda-beda di setiap daerah, salah satunya dakon (congklak), media dakon adalah suatu permainan tradisional, yang mana bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.¹³ Dengan memanfaatkan media dakon, peserta didik dapat belajar sambil bermain, dan pembelajaran dibuat menyenangkan agar tidak menjadi beban serta tidak membuat bosan bagi peserta didik. Penggunaan media dakon dapat membantu peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan, dan membuat peserta didik lebih aktif karena melibatkan peserta didik untuk menggunakan media tersebut secara langsung. Berdasarkan

¹² Dwi Damayanti, Sri Budyartati, and Tri Wahyuni Chasanatun, "Penilaian Diri Pada Pembelajaran Matematika Dengan Media Dakon Pada Siswa Kelas IV Di SDN 01 Nambangan Lor," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 2* (n.d.): h. 106.

¹³ Erlin Prasetyo and Nyoto Hardjono, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)* 01, no. 02 (2020): h. 112.

penelitian Nofita Silfiana dalam skripsinya dapat disimpulkan penggunaan media dakon dalam pembelajaran matematika di MIS Lamgugob Banda Aceh terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁴

Selain itu, dalam proses pembelajaran, dibutuhkan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar dan mampu memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar matematika. Metode mempunyai peranan penting untuk memotivasi peserta didik dan mampu membantu meningkatkan hasil belajar serta daya ingat peserta didik. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah metode *drill*. Metode *drill* merupakan kegiatan latihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik.¹⁵ Berdasarkan penelitian Suci Handayani dalam skripsinya dapat disimpulkan bahwa metode *drill* berpengaruh besar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa media pembelajaran dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah media dakon, tetapi persoalannya tidak ada seorang pun dapat menjamin suatu media yang diterapkan dikatakan selalu berhasil digunakan pada seluruh peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan penggabungan dengan metode pembelajaran yaitu metode *drill*. Sehubungan dengan latar belakang yang peneliti paparkan, peneliti ingin

¹⁴ Nofita Silfiana, "Penggunaan Media Dakon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MIS Lamgugob Banda Aceh" (Skripsi, Banda Aceh, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2019), h. 88.

¹⁵ Fahrurrozi, Yofita Sari, and Stiany Shalma, "Studi Literatur: Implementasi Metode Drill sebagai Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): h. 4333, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2800>.

¹⁶ Suci Handayani, "Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI MI Nurul Ulum Parakan Trenggalek" (Skripsi, Tulungagung, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2018), h. 75.

melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Dakon Melalui Metode *Drill* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Dalam Mata Pelajaran Matematika di Mi Siti Mariam Banjarmasin”.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dan kesulitan menafsirkan judul penelitian, maka peneliti menegaskan sebagai berikut:

1. Media Dakon

Media dakon adalah media permainan tradisional yang lebih familiar di kenal dengan congklak. Media dakon ini cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁷ Media dakon ini menggunakan batu-batuan/biji-bijan yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan operasi hitung bilangan cacah terutama perkalian.

2. Metode *Drill*

Metode *drill* adalah sebuah cara dalam pembelajaran yang menekankan banyak memberikan latihan kepada peserta didik. Dengan banyaknya latihan yang diberikan, peserta didik dapat lebih memahami dan menguasai keterampilan yang dipelajari. Latihan yang dimaksud ini adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan agar peserta didik terbiasa dan semakin terampil dalam mengerjakan suatu tugas atau memahami suatu konsep. Latihan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman

¹⁷ Alice Yeni Verawati Wote, Mardince Sasingan, and Kasiang Yunita, “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Media Congklak Pada Siswa Kelas II SD Inpres Wosia,” *International Journal of Elementary Education* 4, no. 1 (2020): h. 108, <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24384>.

dan daya ingat serta meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran.¹⁸ Metode *drill* ini bisa berupa tes, kuis, atau pertanyaan singkat.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti aktivitas pembelajaran. Aspek-aspek hasil belajar mencakup ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁹ Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil belajar ini akan diukur menggunakan tes yaitu *pretest* dan *posttest*.

4. Matematika

Matematika adalah pengetahuan mengenai besaran, struktur, bangun ruang, dan operasi-operasi pada suatu bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.²⁰ Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada materi perkalian bilangan cacah.

¹⁸ Aulia Ar Rakhman Awaludin et al., *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), h. 149.

¹⁹ Nabillah and Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," h. 663.

²⁰ Sugiyamti, "Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode Kooperatif Learning Jigsaw Pada Siswa Kelas VIII F Smp Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Ilmiah Edunomika* 2, no. 01 (2018): h. 180, <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.195>.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas III sebelum dan sesudah penggunaan media dakon melalui metode *drill* dalam mata pelajaran matematika di MI Siti Mariam?
2. Apakah terdapat pengaruh media dakon melalui metode *drill* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III dalam mata pelajaran matematika di MI Siti Mariam?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik kelas III sebelum dan sesudah penggunaan media dakon melalui metode *drill* dalam mata pelajaran matematika di MI Siti Mariam.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media dakon melalui metode *drill* terhadap hasil belajar peserta didik kelas III dalam mata pelajaran matematika di MI Siti Mariam.

E. Signifikansi Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini bisa memberikan kontribusi positif atau sumbangsih terhadap perkembangan bidang keilmuan dan seluruh pihak yang terlibat. Terutama pada pembelajaran matematika di SD/MI.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dapat mendukung peserta didik dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Memberikan pengalaman berharga dalam menggunakan media dakon melalui metode *drill* serta memberikan informasi kepada guru tentang kelebihan media dan metode dalam proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pengaruh penggunaan media dakon melalui metode *drill* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini dapat didasarkan pada penelitian sebelumnya sebagai dasar atau acuan dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu, penting untuk mengkaji penelitian terdahulu guna memahami relevansinya dengan penelitian yang dilakukan, diantaranya:

1. Hasil penelitian Rahma Zuraida pada tahun 2016 yang berjudul pengaruh penggunaan media dakon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Al-Istiqomah Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *quasi experimental research* (kuasi eksperimen) dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian

terdiri dari siswa kelas IIA dan IIB MI Al-Istiqamah. Data diambil dengan cara tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media dakon serta dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Al-Istiqamah Banjarmasin. Penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian yang dilakukan yakni lokasi penelitian dan variabel X, Dimana peneliti menambahkan metode *drill* dalam penggunaan media dakon serta menggunakan sampel siswa kelas III di MI Siti Mariam.

2. Hasil penelitian Nurul Ary Handayani pada tahun 2017 yang berjudul efektivitas media dakon terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun pelajaran 2016/2017. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas V. Data diambil dengan cara observasi (pengamatan) untuk melihat motivasi belajar siswa saat penggunaan media dakon dalam pembelajaran matematika dan menggunakan kuesioner (angket) yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai motivasi belajar mata pelajaran matematika menggunakan media dakon, serta dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai nama dan jumlah siswa kelas V Ngabeyan 3 Kartasura dan mendokumentasikan foto-foto proses pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh media dakon terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngabeyan 3 Kartasura tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian yang dilakukan yakni lokasi

penelitian, variabel X dan Y yang digunakan peneliti. Peneliti menambahkan metode *drill* pada variabel X dan merubah variabel Y menjadi hasil belajar, serta sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas III.

3. Hasil penelitian Agustina Fani Lianty pada tahun 2022 yang berjudul pengaruh metode drill terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SPF SD Beroanging Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, yaitu memberikan tes sebelum diberikan perlakuan yang Dimana salah satu kelas menggunakan metode *drill*. Sampel penelitian terdiri dari kelas IV sebanyak 60 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu adanya pengaruh metode *drill* terhadap hasil belajar matematika kelas IV UPT SPF SD Beroanging Makassar. Penelitian sebelumnya berbeda dengan penelitian yang dilakukan yakni lokasi penelitian dan variabel X. Peneliti menggunakan media dakon melalui metode *drill* pada variabel X dan sampel penelitian peserta didik kelas III di MI Siti Mariam.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan terhadap masalah penelitian yang perlu dipecahkan dan perlu diuji kebenarannya. Hipotesis merupakan jawaban-jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat

kebenarannya.²¹ Penelitian ini terdapat terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas yaitu media dakon melalui metode drill, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar. Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media dakon melalui metode drill terhadap hasil belajar peserta didik kelas III dalam mata pelajaran matematika di MI Siti Mariam

H_a : Terdapat pengaruh media dakon melalui metode drill terhadap hasil belajar peserta didik kelas III dalam mata pelajaran matematika di MI Siti Mariam.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penjelasan penelitian ini, penulis menyusun tata letak pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian teori meliputi media dakon, metode *drill*, hasil belajar, matematika, dan kerangka pikir.

Bab III Metode penelitian memuat jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data, sumber

²¹ Abd. Rahman Rahim, *Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), h. 73.

data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.

Bab IV Hasil dan pembahasan memuat pemaparan, penyajian, dan analisis data.

Bab V Penutup, memuat simpulan dan saran penelitian.