BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Alquran merupakan kitab suci umat Islam yang merupakan sumber utama dari ajaran Islam, dalam alquran banyak terdapat petunjuk, pedoman dan pelajaran bagi siapa yang mempercayai dan mengamalkanya. Terutama dalam hal pendidikan, alquran menganjurkan bagi manusia khususnya umat Islam untuk bisa menuntut ilmu walaupun dalam situasi yang genting. Sebagaimana firman Allah yang terdapat dalam Q.S. At-Taubah/9: 122 yang berbunyi:

وَمَا كَانَ ٱلْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُواْ كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَآئِفَةٌ

لِّيَتَفَقَّهُواْ فِى ٱلدِّينِ وَلِيُنذِرُواْ قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوٓاْ إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Maksud ayat di atas adalah bahwa tidak sepatutnya bagi kaum muslimin untuk pergi berperang secara keseluruhan, sedang Nabi Muhammad Saw tetap di tempat. Jika beliau tetap tinggal di tempat, sedang semua pasukan telah berangkat, maka hendaklah beberapa orang tinggal bersama Nabi Muhammad Saw.[1] Oleh karena itu, menuntut ilmu itu adalah suatu yang harus dilakukan oleh manusia, dengan menuntut ilmu manusia bisa mengetahui berbagai macam ilmu pengetahuan yang belum diketahui. Menuntut ilmu adalah sebagai proses mencari

[1] Abdullah, *Tafsir Ibnu Katsiir Jilid 4*, (Kairo: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2008). h. 230

pengetahuan, dewasa ini pengetahuan didapatkan melalui pendidikan di sekolah baik itu SD/ MI, SMP/SMA dan perguruan tinggi.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa depan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan harus mampu menerapkan ilmu yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang. Salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan dalam menghadapi masalah kehidupan sehari-hari adalah matematika. Walaupun tidak semua permasalahan itu termasuk permasalahan matematis, namun matematika memiliki peranan penting dalam menjawab permasalahan keseharian.[2]

Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran yang diberikan kepada semua jenjang dimulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Hal ini karena matematika sebagai sumber ilmu lain, dengan kata lain banyak ilmu yang penemuan dan pengembangannya tergantung dari matematika, sehingga mata pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi peserta didik sebagai ilmu dasar untuk penerapan di bidang lain. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran matematika itu sendiri, seperti yang tercantum dalam Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006.

Selama ini terbentuk kesan umum bahwa matematika adalah bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena

[2]Dyahsih Alin Sholihah, Ali Mahmudi, *Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika Mts Materi Bangun Ruang Sisi Datar,* dalam Jurnal Riset Pendidikan Matematika Volume 2 – Nomor 2, (2015): h. 176

merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.[3] Dengan demikian maka sudah sepantasnya seorang guru secara instensif mengajarkan mata pelajaran matematika sebagai modal peserta didik dalam kehidupanya.

Mulyono Abdurrahman dalam bukunya *Anak Berkesulitan Belajar* mengemukakan lima alasan perlunya peserta didik belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.[4] Oleh karena itu, pembelajaran matematika begitu penting di ajarkan kepada peserta didik dikarenakan ada keterkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi, informasi, dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit.[5] Oleh karena itu, untuk bisa memahamkan pembelajaran matematika maka di ajarkan sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk membekali mereka dengan

---

[3]Mulyono Abdurrahman, *Anak berkesulitan belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 202

[4]*Ibid,* h. 204

[5]Departemen Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional,* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 134

kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama.[6] Kompetensi tersebut akan membekali peserta didik dalam kehidupan yang masa akan datang untuk bisa bekompetisi dan mampu bekerjasama dalam menyelesaikan masalah dan membuat hal yang baru.

Pada mata pelajaran matematika, keterampilan berhitung di MI merupakan kemampuan dasar dalam menyelesaikan persoalan-persoalan lebih lanjut, sehingga harus mendapat perhatian dari awal. Persoalan-persoalan yang timbul khususnya bagi peserta didik salah satunya adalah kesulitan peserta didik pada mata pelajaran matematika terutama pada materi perkalian. Banyak faktor yang menyebabkan peserta didik kurang menguasai mata pelajaran matematika diantaranya adalah kurang minat terhadap mata pelajaran matematika. Matematika menjadi mata pelajaran yang kurang menarik, membosankan dan menakutkan bagi peserta didik, sehingga sebagian peserta didik menganggap bahwa matematika menjadi pelajaran yang sangat sulit sehingga bisa memefektivitasi terhadap pola interaksi pada proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Untuk itu, peran media diperlukan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Media dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik dan membuat pembelajaran matematika lebih menyenangkan bagi peserta didik di MI. Media juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir konkret serta dapat meningkatkan keterampilan psikomotorik dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagaimana dalam Alquran Allah berfirman tentang suatu pembelajaran kepada Qabil dengan mengunakan media atau peraga, yaitu Q.S. Al-Maidah/5: 31 yang berbunyi:

[6]Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif,* (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 411

فَبَعَثَ ٱللَّهُ غُرَابًا يَبۡحَثُ فِي ٱلۡأَرۡضِ لِيُرِيَهُۥ كَيۡفَ يُوَٰرِي سَوۡءَةَ أَخِيهِۚ قَالَ يَٰوَيۡلَتَىٰٓ

أَعَجَزۡتُ أَنۡ أَكُونَ مِثۡلَ هَٰذَا ٱلۡغُرَابِ فَأُوَٰرِيَ سَوۡءَةَ أَخِيۖ فَأَصۡبَحَ مِنَ ٱلنَّٰدِمِينَ

Dari ayat di atas menyebutkan bahwa pembunuhan ini adalah yang pertama terjadi di antara anak Adam, Qabil sebagai pembunuh belum mengetahui apa yang harus diperbuat terhadap saudaranya yang dibunuh (Habil), sedangkan ia merasa tidak senang melihat mayat saudaranya tergeletak di tanah. Maka Allah mengutus se-ekor burung gagak mengorek-ngorek tanah dengan cakarnya untuk memperlihatkan kepada Qabil bagaimana mengubur mayat saudaranya.[7] Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan dari perantara se-ekor burung gagak (media) yang mengorek bumi (tanah) untuk mengajarkan kepada Qabil bagaimana cara menguburkan mayat saudaranya sehingga dengan adanya burung gagak yang menjadi perantara (media) yang nyata sehingga kesulitan yang di alami Qabil dapat di atasi dengan mudah.

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan pada mata pelajaran metamatika. Media pendidikan dapat dipergunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Dengan menggunakan media, konsep simbol matematika yang terjadi terjadinya bersifat abstrak menjadi konkret.[8] Oleh karena itu, media merupakan suatu kebutuhan yang berguna untuk jenjang sekolah dasar yang

[7]Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya.* (Jakarta: Latera Abadi, 2010), h. 387

[8]Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam pembelajaran matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 29

masih memiliki pemahaman yang bersifat konkret terhadap kehidupanya sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 4 Kota Banjarmasin kelas II bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkalian. Kesulitan tersebut tidak hanya dalam memahami konsep perkalian melainkan juga lamban dalam mengingat, susah untuk menghafal dan permasalahan yang menjadi dasar dari masalah peserta didik tersebut teridentifikasi peneliti adalah jam belajar untuk kelas dua dimulai pada jam siang sehingga kurangnya semangat belajar peserta didik menurun apalagi media yang digunakan belum maksimal membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan yang di inginkan dan hasil yang memuaskan maka guru memerlukan suatu media yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan mengoperasikan perkalian. Salah satu media tersebut adalah media sempoa. Sempoa adalah media yang digunakan sebagai alat hitung sederhana yang mulanya terbuat dari kayu atau pada saat ini terbuat dari plastik. Sempoa dapat digunakan untuk menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik-manik pada sebuah batang.

Media sempoa benda yang berukuran kecil namun menjadi salah satu alat atau alternatif yang bisa digunakan dalam mengoperasian bilangan perkalian, kurangan, tambahan dan pembagian dengan kelebihanya bisa menyeimbangkan otak kiri dengan otak kanan, bisa meningatkan konsentrasi dan meningkatkan

percaya diri.[9] Tidak hanya itu kelebihan media sempoa, terutama bagi peserta didik yang mengalami tunanetra atau buta dengan meraba manik-manik yang ada pada batang sempoa dan bisa juga digunakan pada peserta didik yang mengalami penyakit tunagrahita ringan.[10] Jadi, dengan media sempoa peserta didik dapat mengoperasikan bilangan perkalian dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga murah dan mudah dalam penggunaanya, baik oleh peserta didiknya ataupun oleh gurunya sendiri.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam skripsi ini dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media Sempoa Model Rusia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 4 Kota Banjarmasin.**

B. Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang dan di identifikasi masalah di atas, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media sempoa model Rusia pada mata pelajaran matematika?
2. Apakah media sempoa model Rusia efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika?

---

[9]Tritjahjo Danny Soesilo, "*Penggunaan Sempoa dalam Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak"*, dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia Volume. 2. h. 129

[10]Ronalis, *Efektivitas Media Sempoa Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat 1-10 Untuk Anak Tunagrahita Ringan Kelas II C SLB Fandreha Padang,* dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Volume 4 Nomor 1 (2013) h. 141

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media sempoa model Rusia pada mata pelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui keefektivan penggunaan media sempoa model Rusia tehadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

D. Definisi Operasional

Agar menghindari kesulitan dalam menafsirkan judul penelitan di atas maka peneliti merasa perlu menegaskan sebaga berikut:

1. Media Sempoa adalah media yang digunakan sebagai alat hitung sederhana yang mulanya terbuat dari kayu atau pada saat ini terbuta dari plastik. Sempoa dapat digunakan untuk menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan cara menggeser atau memindahkan manik-manik pada sebuah batang. Pada saat ini, sempoa berbentuk cukup kecil dengan bingkai berbentuk segi empat panjang dan dapat digunaan dengan mudah untuk menggeser manik-manik dengan menggunakan jari tangan. Pada sempoa terdapat beberapa deret batang di mana manik-manik bergeser ke samping kanan dan kiri. Setiap batang manik-manik mewakili bilangan yaitu dari bilangan satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya. Pada penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 34 dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Hasil belajar disini yang dimaksud oleh penulis dalam penelitian ini adalah

hasil *Post-test* peserta didik (kelas kontrol dan kelas eksperimen) pada kelas II tentang operasi perkalian bulat.

3. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.[11] Peserta didik dalam penelitian ini adalah kelas II A dan kelas II B MIN 4 Kota Banjarmasin.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud judul tersebut adalah suatu penelitian berupa seberapa besar efektivitas penggunaan media sempoa dalam meningkatkan hasil belajar kelas II untuk mengoperasikan perkalian dengan benar sesuai dengan materi yang di ajarkan pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Kota Banjarmasin 2017/2018.

E. Signifikasi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya teori belajar mengajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

1) Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan kegiatan pembelajaran kearah yang lebih baik.

[11]Republik Indonesia, "Undang-undang R.I Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, h. 2

2) Dapat menjadi media pembelajaran yang tepat dan bersifat variatif.
3) Memudahkan pelaksanaan pembelajaran matematika pada waktu yang akan datang.
4) Guru dapat mengembangkan pemahaman operasi hitung perkalian pada peserta didik.
5) Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

b. Peserta Didik

1) Menumbuhkan semangat belajar peserta didik terutama pada operasi perkalian.
2) Meningkatkan kemampuan peserta didik mengoperasikan perkalian.
3) Memotivasi peserta didik dan membuat menjadi pembelajaran menyenangkan.

c. Sekolah

1) Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi pembelajaran.
2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar peserta didik dan kinerja guru matematika.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini yaitu:

a. Peneliti mempunyai pengetahuan tentang penggunaan media sempoa.
b. Setiap peserta didik mempunyai kemampuan dasar dalam menggunakan media sempoa
c. Digunakanya media sempoa pada pembelajaran matematika materi perkalian akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
d. Media yang digunakan sesuai dengan tingkatan peserta didik.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.[12] Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

H_a: Ada efektivitas dari penggunaan media sempoa model Rusia terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Kota Banjarmasin.

H_0: Tidak ada efektivitas dari penggunaan media sempoa model Rusia terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika MIN 4 Kota Banjarmasin.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menduga bahwa terdapat efektivitas dalam penggunaan media sempoa terhadap hasil belajar peserta didik

[12]Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 76

pada mata pelajaran matematika serta dari penelitian yang terdahulu disebutkan bahwa media sempoa ini efektif untuk pembelajaran metamatika khususnya kelas II dalam materi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

G. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang terkait dalam penelitian ini yaitu penelitian yang pertama adalah penelitian dari Yulida Octaviani berasal dari Jurusan PGMI lulusan 2016 UIN Antasari Banjarmasin dengan judul skripsi "*Pengaruh Penggunaan Media Tida Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas II MI TPI Keramat Banjarmasin"*. Penelitian dari Yulida Octaviani menyebutkan bahwa media tiga dimensi pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol yaitu 70,79 dan kelas eksperimen 72,74. Adapun rata-rata skor *Post-test* pada kelas kontrol yaitu 72,42 dan kelas eksperimen 90,00. Respon peserta didik terhadap penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika sangat baik. Peserta didik merasa lebih mudah dan lebih cepat menghitung dengan media tiga dimensi sehingga peserta didik lebih senang mengerjakan soal dengan menggunakan media media tiga dimensi. Selain itu, dalam penelitian ini juga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kecepatan berhitung peserta didik.

Adapun perbedaan penelitian Yulida Octaviani dengan penelitian ini adalah dari segi media yang digunakan yaitu media tiga dimensi yang mana media

tersebut awalnya dari media sempoa dirubah bentuknya menjadi media yang agak sedikit berbeda dengan media sempoa, pada judul skripsi Yulida Octaviani itu menyebutkan pengaruh sedangkan peneitian saya itu tentang efektivitas.

Adapun persamaan dalam penelitian ini dan juga penelitian yang dilakukan oleh Yulida Octaviani yaitu sama-sama mencari sasaran penelitian adalah kelas II dan mencari hasil belajar peserta didik, Penghitungan sama-sama menggunakan SPSS, sasaran Mata pelajaran matematika tentang materi perkalian.

.Penelitian yang kedua yaitu dari Nurmiati berasal dari jurusan PMTK lulusan 2017 UIN Antasari Banjarmasin dengan judul *"Media Pembelajaran Matematika Yang Digunakan dalam Operasi Hitung Penjumlahan Pada Anak Tunagrahita Ringan".* Penelitian Nurmiati menyebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan anak tunagrahita ringan pada operasi hitung penjumlahan yaitu media sempoa, dadu, dabol, *flash Card*, gambar, holkon, kotak penjumlahan, papan bilah, papan congklak, roda bilangan, *smart board*, dan ular tangga. Dari penelitian Nurmiati tersebut media yang paling efektif untuk kelas II dalam pemelajaran matematika adalah media *Abacus* (sempoa), dadu, dabol, *Flash Card* dan gambar.

Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Nurmiati adalah dalam penelitian Nurmiati menjabarkan media-media yang dapat dipakai dalam pembelajaran matematika dari anak tunagrahita ringan sehingga media apa saja yang dapat dipakai sesuai dengan tingkatan kelas yang diajarkan seperti media sempoa, dadu, dabol, *flash Card*, gambar, holkon, kotak penjumlahan, papan bilah, papan congklak, roda bilangan, *smart board*, dan ular

tangga. Sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah mencari efektivitas dari media *Abacus* (sempoa) terhadap hasil belajar yang dilaksanakan di kelas II.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu:

Bab I. Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

Bab II. Landasan teori yang memuat pengertian media pembelajaran matematika, efektivitas media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media dan penggunaan media pembelajaran, kegunaan media dalam pembelajaran, jenis media dalam pembelajaran matematika, pemanfaatan media pembelajaran matematika di MI, faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran matematika, sejarah sempoa, pengertian sempoa, manfaat belajar sempoa, macam-macam model sempoa, kelebihan dan kekurangan sempoa, pengertian hasil belajar peserta didik, hakikat pembelajaran matematika di SD/MI, materi operasi perkalian di SD/MI.

Bab III. Metode penelitian yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah (skenario) penelitian, instrument penelitian, analisis data.

Bab IV. Penyajian dan analisis data yang memuat gambaran umum lokasi penelitian, sejarah singkat berdirinya MIN 4 Kota Banjarmasin, visi dan misi MIN

4 Kota Banjarmasin, keadaan sarana dan prasarana di MIN 4 Kota Banjarmasin, keadaan kepala sekolah yang pernah menjabat dan guru di MIN 4 Kota Banjarmasin, keadaan peserta didik di MIN 4 Kota Banjarmasin, jadwal, penyajian data, pelaksanaan pembelajaran, analisis data, deskripsi kemampuan awal matematika peserta didik, uji beda kemampuan awal matematika peserta didik, deskripsi hasil belajar matematika peserta didik, uji beda hasil belajar matematika peserta didik, pembahasan hasil penelitian.

Bab V. Penutup yang memuat simpulan, saran.