**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan/atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan tercerna 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[[1]](#footnote-2) Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupkan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa dalam mencapai suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran. Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran, dan penelitian pengajaran. Unsur-unsur tersebut bisa dikenal dengan komponen-komponen pengajaran. Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya (pada akhir pengajaran).

Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan tehnik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pelajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa menguasai tujuan pembelajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sedangkan penilaian adalah alat untuk mengukur atau menentukan taraf tercapai-tidaknya tujuan pengajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang di atur oleh guru. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di capinya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan oleh kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.

Sedangkan alasan yang kedua yaitu, penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa. Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir abstrak, dimulai dari berfikir sederhana menuju ke berfikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. [[2]](#footnote-3)

Oleh karena itu, dengan adanya media yang muncul di sela-sela kehidupan kita itu akan mempermudah kita untuk mencapai suatu tujuan pendidikan apalagi untuk seorang guru. Selain kita dapat mengajak peserta didik untuk bermain dengan menggunakan media, namun tujuan pembelajaran pun tidak akan terabaikan. Disini juga harus ada keahlian guru untuk mengaplikasikan sebuah media kedalam mata pelajaran yang akan di diterapkan pada materi pelajaran yang akan disamapikan. Media disini sangat bagus sekali untuk membantu penyaluran atau pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif. Biasanya dengan menggunakan media dalam menyampaikan suatu materi pelajaran, peserta didik akan lebih mudah mengerti dengan materi yang telah disampaikan oleh seorang guru.

Media adalah sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.[[3]](#footnote-4) Adapun macam-macam media antara lain yaitu, media Audio, media visual, media audio visual, media grafis dan lain-lain. Disini peneliti mengambil media grafik lingkaran dalam penelitiannya. Yang mana diketahui, Media grafik lingkaran adalah alat yang digunakan untuk mengantarkan sebuah materi yang menggambarkan bagian-bagian dari keseluruhan dalam suatu perbandingan tertentu.

Dari pernyataan diatas, jelas bahwa pengaruh media terhadap pelajaran sangatlah penting untuk meningkatakan hasil belajar siswa. Sebab dengan menggunakan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran siswa akan mudah mengerti tentang materi yang disampaikan oleh guru. Namun penggunaan media ini juga harus dibantu dengan keahlian dan kreativitas seorang guru dalam mengaplikasikannya.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara dengan salah seorang guru yang ada di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur untuk mengetahui proses belajar mengajar pada bidang studi matematika kelas IV materi pecahan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Ismawati, S.Pd selaku guru kelas IV yaitu menerangkan bahwa:

“Masih banyak siswa-siswi yang mendapat nilai rendah pada mata pelajaran matematika yaitu dibawah rata-rata yang ditentukan sekolah. Hal ini dikarenakan kurang efektifnya seorang guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media, selain itu juga kurang kreatifnya guru-guru disekolahan tersebut untuk menggunakan media. Alasan guru yang ada di MI tersebut adalah rasa malas untuk membuat media, repot dan tidak sempat. Jadi banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mencerna materi yang disampikan oleh guru dan hasil belajar siswa pun menurun. Selain itu juga, sarana dan prasarana yang ada di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur kurang memadai sehingga para guru sulit untuk mengaplikasikan media”.[[4]](#footnote-5)

Berdasarkan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan, diperoleh informasi tentang masih kurangnya perhatian dan dorongan dalam penggunaan media, walaupun media sudah sebagian sudah tersedia akan tetapi tidak semua guru menggunakannya. Berkenaan dengan hal tersebut maka peneliti ini merupakan suatu upaya untuk menguji keefktifan pengajaran dengan menggunakan media khusunya pada pengajaran pengenalan pecahan. Pada materi ini ternyata masih banyak anak yang belum paham terhadap materi pengenalan pecahan padahal materi tersebut sudah diberikan oleh guru yang bersangkutan hal ini telah terbukti dengan wawancara salah seorang guru yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

Dari hasil wawancara tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GRAFIK LINGKARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MUJTAHIDIN SUMBER HARAPAN OGAN KOMERING ULU TIMUR”.

1. **Permasalahan**
2. **Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang diatas peneliti mendapatkan identifikasi masalah antara lain:

1. Kurangnya seorang guru dalam menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian pelajaran.
2. Masih terbatasnya media pembelajaran yang ada disekolah.
3. Kurang semangat murid dalam mengikuti proses belajar mengajar apalagi pada bidang studi matematika.
4. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
5. Kurangnya peraturan sekolah yang mewajibkan guru untuk menggunakan media sebagai alat bantu proses belajar mengajar.
6. **Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang dijelaskan diatas agar penelitian ini terarah pada sasaran yang diinginkan maka perlu dibuat batasan masalah dalam penelitian ini yaitu media yang akan digunakan peneliti yaitu media grafik lingkaran, penelitian ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan serta siswa yang dimaksud adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur kelas IV yang berjumlah 16 siswa.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana penggunaan media grafik lingkaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur?
3. Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media grafik lingkaran di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur?
4. Apakah ada pengaruh penggunaan media grafik lingkaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi pecahan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur?
5. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**
6. Tujuan penelitian ini adalah
7. Ingin mengetahui penggunaan media grafik lingkaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.
8. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan media grafik lingkaran di Madrasah Ibtidaiyah Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.
9. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media grafik lingkaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.
10. Kegunaan penelitian ini
11. Untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
12. Secara praktis adalah dapat menjadi pedoman dan petunjuk seorang guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
13. Secara teoritis dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu Pengetahuan dan menjadi sumber referensi bagi pihak yang berkepentingan.
14. Untuk memenuhi salah satu syarat bagi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang untuk mencapai gelar sarjana (S1) yang dituangkan dalam bentuk skripsi.
15. **Tinjauan Pustaka**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Grafik Lingkaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur. Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti mengadakan kajian pustaka dimana peneliti mengkaji berbagai penelitian serupa yang telah dilakukan sehingga penelitian lebih lanjut dapat memahami apa dan bagaimana seharusnya peneliti berbuat dalam penelitian ini. Melalui pemeriksaan terhadap daftar skripsi pada perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Perpustakaan Institut diketahui belum ada mahasiswa yang meneliti atau membahas judul tersebut. Dalam hal ini peneliti mengkaji beberpa karya tulis ilmiah yang berhubungan denga proposal penelitian ini. Adapun karya-karya tersebut antara lain:

Izmy Khumairah (2009) dalam skripsinya *“Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah dalam Meningkatkan Kemampuan berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MI Adabiyah II Palembang”.* Dari analisis data pada BAB IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil kemampuan berpikir kritis siswa di MI Adabiyah II Palembang sebelum diterapkan pembelajaran berdasarkan masalah yaitu 4 (12.90%) siswa kategori tinggi (nilai diatas 81,44 ke atas), 22 (70,97%) siswa termasuk dalam kategori sedang (nilai antara 63,45 -81,44), dan kategori rendah 5 orang siswa (16,13%) (nilai dibawah 63,45). Jadi kemampuan berfikir kritis siswa sebelum diterapkan pembelajaran berdasarkan masalah yaitu berada pada kategori sedang antara (63,45 – 81,44).
2. Hasil kemampuan kritis siswa di MI Adabiyah II Palembang setelah diterapkan pembelajaran berdasarkan masalah yaitu 3 (9,68%) siswa kategori tinggi (nilai diatas 92 ke atas), 21 (67,74%) siswa termasuk dalam kategori sedang (nilai antara 73 - 92), dan kategori rendah 7 orang siswa (22,58%) (nilai dibawah 73). Jadi kemapuan berfikir kritis siswa setelah diterapkan pembelajaran berdasarkan masalah yaitu berada pada kategori sedang antara (73 - 92).
3. Hipotesis alternative diterima atau disetujui dengan perincian $t\_{o}$ lebih besar dari $t\_{t}$ baik pada taraf signifikan 1% maupun pada taraf signifikan 5% dengan rincian **2,04 < 4,221 > 2,75.** Berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kemampuan berfikir kritis siswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran berdasarkan masalah pada mata pelajaran Matematika di kelas V MI Adabiyah II Palembang. Mengandung makna bahwa pembelajaran berdasarkan masalah telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas V MI Adabiyah II Palembang setelah diterapkan pembelajaran berdasarkan masalah, nilai tes mereka secara signifikan meningkat atau lebih baik jika dibandingkan sebelum diterapkan pembelajaran berdasarkan masalah.[[5]](#footnote-6)

Adapun persamaan dan perbedaan dari hasil penelitian diatas dengan penelitian yang akan peneliti laukan yaitu:

1. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti pelajaran matematika pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah.
2. Perbedaanya yaitu tempat penelitian dan media yang dipakai peneliti untuk penelitian.

Umar Hadi (2007) dalam sekripsinya *“Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika (Studi Kasus Siswa “X” Kelas IV) Di MI Al-Ikhsaniyah Sukadana Kecamatan Sungai Rotan Kabuapaten Muara Enim”*. Berdasarkan penelitian dan analisis data penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Siswa “X” memiliki motivasi belajar yang kurang baik, karena dilihat dari cirri-ciri motivasinya dalam pembelajaran matematika dikelas seperti kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar, kurang berminat pada materi yang bersifat menantang dan historis, dan mudah terpengaruh oleh orang lain.
2. Penyebab siswa “X” kurang memilki motivasi dalam peembelajaran matematika adalah faktor psikologis (kurangnya kesiapan belajar), metode pembelajaran matematika yang tidak berfariasi, hubungan siswa “X” dengan guru bidang studi matematika dan teman sekelasnya kurang akrab, kurangnya sarana dan alat peraga atau fasilitas lainnya dalam pembelajaran matematika baik untuk guru maupun siswa “X” itu sendiri, hubungan orang tua siswa “X” yang kurang baik dan yang terpenting adalah faktor kesehatan.
3. Upaya guru untuk meningkatkan motivasi siswa “X” dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media pembelajaran dengan tepat, memberikan (pujian, angka, dan pengharagaan), memberikan perhatian khusus terhadap siswa “X”, memberikan gerakan fisik ketika menyampaikan materi, mengucapkan kata-kata yang supportif, memberikan hukuman yang bersifat mendidik, memberikan hasil kerja, dan mengarahkan interaksi siswa “X” terhadap lingkungan sosialnya.[[6]](#footnote-7)

Adapun persamaan dan perbedaan yang ada di penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1. Persamaanya yaitu sama-sama meneliti pada mata pelajaran matematika tingkat Madrasah Ibridaiyah.
2. Perbedaanya yaitu peneliti disini meneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan pada hasil penelitian diatas menerangkan tentang motivasi belajar.
3. Tempat penelitian yang akan peneliti ambil juga berbeda dengan hasil penelitian diatas.

Asi Pertiwi (2009) dalam skripsinya *“Tindakan Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III SD Negeri 183 Palembang”.* Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan:

1. Kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kekurangan pemahaman tentang symbol, nilai tempat penggunaan proses yang keliru, perhitungan dan tulisan yang tidak dapat dibaca.
2. Faktor-faktor yang menyebabbkan kedulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika ada 2 faktor yaitu, yaitu faktor internal, faktor internal adalah yang bersifat fisik (karena sakit, kurang sehat, cacat tubuh) dank arena rohani (intelegensi, bakat, minat, motivasi, dan kesehatan mental). Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor keluarga (faktor orang tua, suasana rumah atau keluarga, dan keadaan ekonomi), faktor sekolah faktor alat, kondisi, gedung, kurikulum, waktu sekolah, dan disiplin kurang, faktor media masa, dan lingkungan social.
3. Tindakan guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika memberikan mata pelajaran diluar mata pelajaran formal yakni setelah kegiatan sekolah selesai sebanyak dua kali dalam seminggu selama dua jam pelajaran, dan memvariasikan metode yang digunakan saat memberikan materi matematika.[[7]](#footnote-8)

Adapun persamaan dan perbedaan yang ada di penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1. Persamaanya yaitu sama-sama meneliti pelajaran matematika di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.
2. Perbedaan antara hasil penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

Sri Sana Dewi (2009) dalam skripsinya *“ Penerapan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Penjumlahaan Angka Satu sampai dengan Sepuluh dalam Pelajaran Matematika di Kelas I MI Nurul Ulum dalam Penandingan Kecamatan Sungai Rotan Kabupaten Muara Enim”*. Berdsarkan penelitiannya yaitu: Berdasarkan temuan penelitian Penerapan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Penjumlahan Satu sampai dengan Sepuluh dalam Mata Pelajaran Matematika di Kelas I MI Nurul Ulum Penandingan. Terbukti selama pembelajaran dengan metode media gambar dan berbagai upaya perbaikan tindakan dalam siklus II diperoleh bukti nyata bahwa penguasaan siswa terhadap penjumlahan bilangan satu sampai dengan sepuluh dalam pembelajaran matematika dapat ditigkatkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan “melalui media gambar penguasaan siswa kelas I MI Nurul Ulum Penandingan terhadap penjumlahan bilangan satu sampai dengan sepuluh pada mata pelajaran matematika dapat ditingkatkan. Selin itu dengan penerpan metode media gambar, maka:

Siswa MI Nurul Ulum Penandingan, khususnya kelas I lebih mudah untuk memahami penjumlahan bilangan satu sampai dengan sepuluh pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media gambar.

1. Kinerja guru dan siswa dalam proses pembeljaran menjadi lebih menarik dan baik.
2. Kemandirian dan kretivitas siswa meningkat.
3. Kemampuan siswa meningkat setelah belajar penjumlahan angka satu sampai dengan sepuluh pada mata pelajaran matematika kelas I MI Nurul Ulum Penandinga.
4. Semua siswa dengan kemampuan yang beragam dapat ditangani secra optimal.[[8]](#footnote-9)

Adapun persamaan dan perbedaan yang ada di penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1. Persamaanya yaitu sama-sama meneliti pelajaran matematika di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.
2. Perbedaan antara hasil penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu tempat penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan media yang digunakan peneliti untuk alat penyampaian materi yang akan diajarkan.

 Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian langsung ke lapangan tentang : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GRAFIK LINGKARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MUJTAHIDIN SUMBER HARAPAN OGAN KOMERING ULU TIMUR.

1. **Kerangka Teori**

Kerangka teori penelitian ini mengangkat teori tentang hasil belajar, media grafik lingkaran dan mata pelajaran matematika yang bersangkutan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. **Media Grafik Lingkaran**
2. **Pengertian Media Grafik Lingkaran**

Grafik lingkaran (*circle graphic*) adalah grafik yang dibuat untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta prosentase perbandingan bagian-bagian tersebut.[[9]](#footnote-10) Grafik lingkaran relative mudah diinterprestasi. Lingkaran dibagi ke dalam segmen-segmen yang masing-masing mewakili satu bagian persentase dari keseluruhan data. Salah satu penggunaan khusus grafik lingkaran adalah utntuk menggambarkan informasi mengenai porsi (alokasi) penggunaan dana yang tersedia.[[10]](#footnote-11)

Jadi dapat disimpulkan bahwa Media Grafik lingkaran atau grafik lingkaran adalah lingkaran sektor-sektor yang digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan.

1. **Kegunaan media grafik lingkaran**

Grafik lingkaran atau grafik piringan digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian terhadap keseluruhan. Bilamana ingin menggambarkan suatu hubungan kualitas individual tertentu terhadap keseluruhan, tampaknya adalah grafik lingkaranlah yang paling alamiah dan mudah dipahami dalam pemakaian. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa grafik lingkaran paling tepat dibaca dari semua bentuk grafik bila dipakai untuk membandingkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan. [[11]](#footnote-12)

1. **Langkah-langkah Penggunaan Media Grafik Lingkaran**

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan media grafik lingkaran yaitu antara lain:

1. Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu mengucapkan salam dan membacakan materi yang terdapat didalam buku pelajaran.
2. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan.
3. Guru memberikan contoh dengan mengambil salah satu bentuk media grafik lingkaran dan menyebutkannya kedalam materi yang diajarkan.
4. Siswa diberi kesempatan untuk maju kedepan dan memilih salah satu grafik lingkaran yang ada didepan untuk ditebaknya.
5. Siswa dibagikan kartu yang berisi tentang materi yang diajarkan.
6. Siswa disuruh mencocokan kartu tersebut yang berisi tentang materi yang akan dibahas untuk ditempelkan dibawah grafik lingkaran yang ada didepan.
7. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan reward.
8. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pengajaran yang terdapat dalam media grafik lingkaran.
9. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan.[[12]](#footnote-13)
10. **Hasil Belajar**
11. **Pengertian Hasil Belajar**

 Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Hasil belajara dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “Hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*Product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dialkukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahannya input secara fungsional.[[13]](#footnote-14)

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.[[14]](#footnote-15) Makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memeperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.[[15]](#footnote-16)

1. **Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif).

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat memahami serta mengerti apa yang dibaca.

1. Keterampilan Proses

Keterampilan proses merupakan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa.

1. Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu.[[16]](#footnote-17)

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal : faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal : faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.[[17]](#footnote-18)
3. **Pelajaran Matematika**
4. **Pengertian pelajaran matematika**

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan ditaman kanak-kanak secara informal. Dalam kurikulum Depdiknas 2004 disebutkan bahwa standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, namun yang diperlukaan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan. Standar kompetensi yang dirumuskan dalam kurikulum ini mencakup pemahaman konsep matematika, komunikasi matematis, koneksi matematis, penalaran dan pemecahan masalah, serta sikap dan minat yang positif terhadap matematika.

Kata matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. [[18]](#footnote-19)

1. **Tujuan pelajaran matematika**

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Secara khusus, tujuan pembelejaran matematika disekolah dasar, sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas, sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonse, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tebel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
4. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.[[19]](#footnote-20)
5. **Materi pelajaran matematika**

Didalam materi matematika disini penulis lebih menspesifikan lagi dalam SK dan KD:

SK : Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

KD : Menjelaskan arti pecahan dan urutannya.

Pecahan adalah beberpa bagian dari keseluruhan.

Perhatikan gambar sawah petani berbentuk persegi seperti dibawah ini:

|  |  |
| --- | --- |
| $$\frac{1}{4}$$ | $$\frac{1}{4}$$ |
| $$\frac{1}{4}$$ | $$\frac{1}{4}$$ |

Sawah itu dibagi dengan luas yang sama untuk keempat anaknya. Setiap anak mendapat $\frac{1}{4}$ bagian.

Perhatikan gambar di bawah ini. Amati bagian gambar yang diwarnai serta nilai pecahannya.

$\frac{1}{4}$ $ \frac{1}{3}$

1 = Pembilang 1 = Pembilang

4 = Penyebut 3 = Penyebut

Dari gambar tersebut, dapat didipahami bahwa pecahan terjadi karena satu benda dibagi menjadi beberpa bagian sama besar. Bagian-bagian itu mempunyai nilai pecahan.

Jadi, dapat dikatakan bahwa:

Pecahan adalah beberpa bagian dari keseluruhan.[[20]](#footnote-21)

1. **Variabel dan Definisi Operasional**
2. **Variabel**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok yaitu variabel pengaruh dan variabel terpengaruh. Variabel pengaruh (X) yaitu media grafik lingkaran dan variabel terpengaruh (Y) yaitu hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut:

Variabel Pengaruh (X) Variabel Terpengaruh (Y)

 Hasil Belajar Siswa

Penggunaan Media Grafik Lingkaran

1. **Definisi Operasional**

Untuk lebih memahami judul dalam penelitian ini maka akan dijelaskan beberapa pengertian sebagai berikut:

1. **Hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi Matematika**

Hasil belajar adalah simbol atau nilai hasil belajar yang dihasilkan melalui tes setelah pembelajaran berlangsung. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Hasil belajar yang dicapai siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur pada bidang studi matematika materi pecahan setelah menggunakan media grafik lingkaran.

1. **Media grafik lingkaran**

Media grafik lingkaran adalah perantara yang dibuat untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan serta prosesntase perbanding bagian-bagian dari sebuah materi. Media grafik lingkaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah bidang studi matematika untuk kelas IV di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

1. **Hipotesis Penelitian**

Hipotesis berasal dari dari dua kata yaitu hypo (belum tentu benar) dan tesisi (kesimpulan). Menurut Sekaran (2005), mendefinisikan hipotesis sebagai hubungan yang diperkirakan secara logis diantara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.[[21]](#footnote-22) Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah:

Ha : Bahwa terdapat pengaruh penggunaan media grafik lingkaran yang signifikan dengan hasil belajar siswa kelas IV materi pecahan pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

Ho : Bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media grafik lingkaran yang signifikan dengan hasil belajar siswa kelas IV materi pecahan pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

1. **Metodologi Penelitian**
2. **Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang peneliti ambil adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Dimana pengertian penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dilaporkan dalam bentuk penelitian.[[22]](#footnote-23) Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian deskriptif kuantitatif adalah penelitian untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal tertentu dalam bentuk angka. Menggunakan metode eksperimen, metode eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat. Metode ekperimen merupakan metode inti dari model peneliti yang menggunan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen ini mengambil objek kelas IV di Madrasaah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

Dalam desain ini terdapat dua kelas sampel yaitu kelas yang menjadi kelas eksperimen dan kelas yang menjadi kelas control (kelas pembanding). Kelas eksperimen dapat diartikan yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media grafik lingkaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur. Sedangkan kelas control adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan tanpa menggunakan media grafik lingkaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

1. **Jenis Data dan Sumber Data**
2. **Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Dalam hal ini data kuantitatifnya adalah nilai hasil analisis tes setelah menggunakan media grafik lingkaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.
2. Data kualitatif dari penelitian ini berupa penjelasan tentang proses belajar mengajar, penggunaan media grafik lingkaran dalam pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi pecahan utnutk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.
3. **Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu:

1. Sumber data primer adalah data yang didapat dari peneliti langsung. Jadi sumber data primer dari penelitian ini adalah sumber data melalui siswa oleh peneliti langsung dengan menggunakan tes kepada sampel yaitu kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur dan observasi peneliti secara langsung.
2. Sumber data sekunder yaitu data yang diambil dari peneliti secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. Dalam penelitian ini sumber data sekunder yang diambil peneliti adalah data yang disajikan sebagai penunjang dalam penelitian ini, yaitu dokumentasi dan wawancara.
3. **Populasi dan Sampel**
4. **Populasi**

Populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian.[[23]](#footnote-24) Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur yang berjumlah sebanyak 136 siswa.

(Sumber: Data statistik siswa MI Al-Mujtahidin Desa Sumber Harapan)

1. **Sampel**

Sampel adalah sebagian dari populasi.[[24]](#footnote-25) Dalam pengembilan sampel peneliti menggunakan teknik *Sampling Purposif* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sehingga didapatkan sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur yang berjumlah 32 siswa.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperlukan dalam penelitian ini dapat diperoleh dengan metode:

1. **Observasi**

Teknik ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian.[[25]](#footnote-26) Metode ini digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian. Adapun yang diamati antara lain keadaan sekolah, keadaan guru di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur, sarana dan prasarana yang ada di sekolah, dan hasil belajar siswa di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

1. **Test**

Test adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian.[[26]](#footnote-27) Tes disini ditujukan untuk siswa kelas IV di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur. Di dalam tes ini peneliti menggunakan Tes Objektif Pilihan Ganda (*Multiple Choice Test*) dengan jumlah 25 butir soal. Sebelum tes dilakukkan, maka terlebih dahulu peneliti melakukan validitas item dan reabilitas item sebagai berikut:

1. Validitas Item

Uji validitas soal pilihan ganda (*Multiple Choice Test*) atau tes obyektif dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$r\_{pbi}$ = $\frac{Mp-Mt}{SD\_{t}}$ x $\sqrt{\frac{p}{q}}$

Keterangan:

$r\_{pbi}$ = Koefesien korelasi point biserial

$Mp$ = Skor rata-rata hitung jawaban benar

$Mt$ = Skor rata-rata dari skor soal

$SD\_{t}$ = Deviasi standar dari skor total

$p$ = Proposi jawaban betul

$q$ = Proporsi jawaban salah

Kriteria : Apabila $r\_{pbi}$ > $r\_{tabel}$ , maka butir soal valid.[[27]](#footnote-28)

1. Reabilitas Item

Reabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrument yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrument yang sudah dapat dipercaya, yang realibel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Untuk menghitung reabilitas instrument dapat dihitung menggunakan rumus K-R 20 yaitu sebagai berikut:

$r\_{11}$ = ($\frac{k}{k-1}$) ($\frac{V\_{t}-∑pq}{V\_{t}}$)

Keterangan:

$r\_{11}$ = Reabilitas Instrumen

$K$ = Banyaknya Butir Pertanyaan

$V\_{t}$ = Varians Total

$P$ = Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

$p$ = $\frac{banyaknya subjek yang skornya 1}{N}$

$q$ = Proporsi subjek yang menjawab salah pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 0)

$q$ = $\frac{proporsi subjek yang mendapat skor 0}{(q=1-p)}$

kemudian harga $r\_{11}$ yang didapat dikonsultasikan dengan $r\_{tabel}$. Jika $r\_{11}$ > $r\_{tabel}$

maka instrument tersebut reliabel.[[28]](#footnote-29)

1. **Wawancara (Interview)**

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain.[[29]](#footnote-30) Metode ini digunakan untuk mewawancarai guru di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur untuk mendapatkan informasi tentang keadaan atau hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

1. **Dokumentasi**

Peneliti menggunakan alat ini untuk mendokumentasikan data-data yang ada seperti keadaan sekolah, sarana dan prasarana sekolah dan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media grafik lingkaran untuk membantu peneliti.

1. **Teknik Analisis Data**

Penganalisaan data dilakukan sebagai berikut: setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah dianalisis secara deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara membahas, menjabarkan, menguraikan dan mencari hubungan-hubungan masalah yang telah ditelaah kemudian ditarik kesimpulan secara deduktif.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistic tes “t”, adapun rumus yang digunakan yaitu:

to = $\frac{M\_{1}-M\_{2}}{SE\_{M\_{1}-M\_{2}}}$

Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Mencari Mean Variabel I (= Variabe X) dengan rumus :

Mx atau M1 = $\frac{\sum\_{}^{}X}{N\_{1}}$.

1. Mencari Mean Variabel II (= Variabel Y) dengan rumus:

My atau M2 = $\frac{\sum\_{}^{}y}{N\_{2}}$.

1. Mencari Deviasi Standar Skor Variabel X dengan rumus:

SDx atau SD1  = $\sqrt{\frac{\sum\_{x}^{}2}{N\_{1}}}$.

1. Mencari deviasi standar skor variabel Y dengan rumus:

SDy atau SD2  = $\sqrt{\frac{\sum\_{y}^{}2}{N\_{2}}}$.

1. Mencari *Standar Error* Mean Variabel X dengan rumus:

$SE\_{M\_{x}}$atau $SE\_{M\_{1}}$= $\frac{SD\_{1}}{\sqrt{N\_{1}-1}}$

1. Mencari *Standar Error* Mean Variabel Y dengan rumus:

 $SE\_{M\_{y}}$atau $SE\_{M\_{2}}$= $\frac{SD\_{2}}{\sqrt{N\_{2}-1}}$

1. Mencari *Standar Eror* perbedaan Mean antara Variabel X dan Variabel Y dengan rumus:

$SE\_{M\_{1-M\_{2 }}}$= $\sqrt{SE\_{M\_{1}^{2 }+ SE\_{M\_{2}^{2}}}}$

1. Mencari to dengan rumus yang telah disebutkan dimuka yaitu:

$t\_{o}=\frac{M\_{1}-M\_{2}}{SE\_{M\_{1}-M\_{2}}}$

1. Memberikan interpretasi terhadap to dengan prosedur sebagai berikut:
2. Merumuskan hipotesis alternatifnya (Ha ):

Ha : “Bahwa terdapat pengaruh penggunaan media grafik lingkaran yang signifikan dengan hasil belajar siswa kelas IV materi pecahan pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur”.

1. Merumuskan Hipotesis nihilnya

Ho : “Bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media grafik lingkaran yang signifikan dengan hasil belajar siswa kelas IV materi pecahan pada mata pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur”.

1. Menguji kebenaran / kepalsuan kedua hipotesis tersebut diatas dengan membandingkan besarnya t hasil perhitungan ($t\_{o}$) dan t yang tercantum pada Tabel nilai “t”, dengan terlebih dahulu ditetapkan *degrees of freedom*nya atau derajat kebebasannya, dengan rumus:

Ddf atau db = (N1 + N2) – 2.[[30]](#footnote-31)

1. **Sistematika Pemabahasan**

Untuk mempermudah mengetahui secara keseluruhan isi dari skripsi, maka disusun suatu sistematika pembahasan sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan, berisikan Latar belakang masalah, permasalahan (identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah), tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, variabel dan definisi operasional, hipotesis, dan metodologi penelitian.

**BAB II** Landasaan teori, yang berisikan tentang pengertian media grafik lingkaran, kegunaan media dan manfaat media, pengertian hasil belajar, dan macam-macam hasil belajar siswa.

**BAB III** Gambaran umum MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur, yang berisikan sejarah berdirinya MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur, keadaan siswa dan sarana dan prasarana yang ada di MI Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komering Ulu Timur.

**BAB VI** Pembahasaan hasil penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujtahidin Sumber Harapan Ogan Komerint Ulu Timur.

**BAB V** Penutup, berisikan kesimpulan dan saran.

1. Undang-undang R.I. nomor 20 Tahun 2003 *tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah R.I. tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar*, (Bandung: Citra Umbara, 2012), hlm. 2. [↑](#footnote-ref-2)
2. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran,*(Bandung: Sinar Baru Algensindo,2013), hlm. 1-3. [↑](#footnote-ref-3)
3. Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 57. [↑](#footnote-ref-4)
4. Ismawati, Guru Kelas IV, Desa Sumber Harapan *Wawancara,* 15 September 2014 [↑](#footnote-ref-5)
5. Izmi Khumairah. “Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI DI MI Adabiyah II Palembang”. Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (Palembang: Perpustakaan FT. IAIN Raden Fatah, 2009), hlm. 74-75 [↑](#footnote-ref-6)
6. Umar Hadi. “ Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (Studi Kasus Siswa “X” Kelas IV) Di MI Al-Ikhsaniyah Sukadana Kecamatan Sungai Rotan Kabupaten Muara Enim”. Skripsi Sarjanah Kualifikasi Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah, (Palembang: Perpustakaan FT. IAIN Raden Fatah, 2007), hlm. 71-72 [↑](#footnote-ref-7)
7. Asi Pratiwi. “Tindakan Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III SD 183 Palembang”. Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (Palembang: Perpustakaan FT. IAIN Raden Fatah, 2009), hlm. 56 [↑](#footnote-ref-8)
8. Sri Sana Dewi.”Penerapan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Penjumlahan Angaka Satu sampai dengan Sepuluh dalam Mata Pelajaran Matematika di Kelas I MI Nurul Ulum Penandingan Kecamatan Sungi Rotan Kabupaten Muara Enim ”. Skripsi Sarjana Kualifikasi S1 Pendidik Agama Islam, ( Palembang: Perpustakaan FT. IAIN Raden Fatah, 2009), hlm. 60-61. [↑](#footnote-ref-9)
9. Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm.166 [↑](#footnote-ref-10)
10. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 134 [↑](#footnote-ref-11)
11. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Op. Cit.*, hlm. 43-45 [↑](#footnote-ref-12)
12. Azhar Arsyad, *Op. Cit,* hlm. 117-119 [↑](#footnote-ref-13)
13. Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar,* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), hlm. 44 [↑](#footnote-ref-14)
14. Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan,* (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hlm. 38 [↑](#footnote-ref-15)
15. Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 5 [↑](#footnote-ref-16)
16. *Ibid,* hlm.6-10 [↑](#footnote-ref-17)
17. Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 12 [↑](#footnote-ref-18)
18. *Ibid.,* hlm. 183-184 [↑](#footnote-ref-19)
19. *Ibid,* hlm. 189-190 [↑](#footnote-ref-20)
20. Khafid, M dan Suyuti, *Pelajaran Matematika untuk Sekolah dasar Kelas IV,* (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm.24-25 [↑](#footnote-ref-21)
21. Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 79. [↑](#footnote-ref-22)
22. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,*(Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 3. [↑](#footnote-ref-23)
23. *Ibid.,* hlm. 147 [↑](#footnote-ref-24)
24. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuanitatif, Kualitatif, dan R&D,*(Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 297 [↑](#footnote-ref-25)
25. *Op. Cit.,* hlm. 140 [↑](#footnote-ref-26)
26. Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 66 [↑](#footnote-ref-27)
27. Fajri ismai, *Evaluasi Pendidikan,* (Palembang: Tunas Gemilang, 2014), hlm. 238. [↑](#footnote-ref-28)
28. Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.,* hlm.231 [↑](#footnote-ref-29)
29. Juliansyah Noor*,Op. Cit.,* hlm. 138 [↑](#footnote-ref-30)
30. Anas Sudijono, *Op.Cit.,* hlm. 314-316 [↑](#footnote-ref-31)