BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minat pada dasarnya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pada situasi belajar mengajar di sekolah, siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran tertentu akan cenderung untuk memusatkan perhatian secara terus-menerus selama belajar mengajar berlangsung. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.[1] Seseorang yang berminat pada suatu mata pelajaran maka cenderung memperoleh hasil belajar lebih baik. Minat yang tinggi menyebabkan siswa tertarik dan berkeinginan untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga mereka akan belajar karena kesadarannya sendiri, mampu berpikir dengan inisiatif sendiri dan mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain.[2]

Dengan kemampuan siswa dalam menyelesaiakan tugas secara mendiri, maka dapat diketahui perolehan hasil belajar mereka yang cukup valid. Dimana hasil belajar ini merupakan suatu indikasi dari perubahan -perubahan yang terjadi

---

[1] Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hal. 121

[2] Nurlia,dkk.. *hubungan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan minat belajar dengan hasil belajar biologi siswa.* Jurnal Pendidikan Biologi : 2017, Vol. 6, No. 2. Hal 321

pada diri siswa setelah mengalami proses pembelajaran.[3] Dan hasil belajar merupakan suatu ukuran ketercapaian tujuan belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Dalam kaitannya dengan hal ini, minat merupakan faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tentang minat dan hasil belajar, dapat dikatakan bahwa minat dan hasil belajar merupakan suatu hal yang penting dalam pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Inna Dadina Coni Kusuma Putri dan Sri Adi Widodo yang mengatakan tentang hubungan antara minat belajar matematika, keaktifan belajar siswa dan persepsi siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa, bahwa yang menjadi penyebab masih rendahnya prestasi belajar adalah rendahnya minat belajar matematika, rendahnya keaktifan belajar siswa, dan rendahnya persepsi siswa.[4] Dalam kaitannya hal ini, prestasi belajar merupakan hasil pembelajaran matematika yang telah dikuasai secara abstrak maupun nyata.

Kemampuan manusia menguasai suatu yang abstrak maupun yang nyata merupakan nikmat akal pikiran yang telah dikaruniakan oleh Allah sebagai tanda bahwa kita merupakan mahkluk yang sempurna, dimana akal pikiran tersebut hendaknya digunakan untuk memikirkan tanda-tanda kebesaran Allah yang abstrak maupun konkrit sebagaimana dalam Al-Qur'an surat Ali Imran (3) ayat 190 yang berbunyi :

---

[3] I Gusti Agung Ayu Wulandari,dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD* . e-Jurnal Progam Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha Progam Studi Pendidikan Dasar, Volume 4, hal. 3

[4] Inna Dadina Coni Kusuma Putri dan Sri Adi Widodo.. *Hubungan antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Belajar Siswa dan Persepsi Siswa tehadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*, Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia,t.tp.,t.p.,t.t., hal.723

إِنَّ فِي خَلْقِ ٱلسَّمَٰوَٰتِ وَٱلْأَرْضِ وَٱخْتِلَٰفِ ٱلَّيْلِ وَٱلنَّهَارِ لَءَايَٰتٍ لِّأُو۟لِى ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿١٩٠﴾

Artinya :

"*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal* "

Salah satu fungsi akal yang diberikan kepada manusia agar dapat merenungi, memikirkan,menghayati bahwa hukum Allah yang berlaku di alam ini tidak dapat diubah oleh manusia. Supaya Al-Qur'an menjadi sumber ajaran sekaligus ilmu pengetahuan dapat dipelajari secara mendalam. Sedangkan bukti bahwa matematika memiliki keterkaitan dengan Al-Qur'an dapat kita lihat dalam Al-Qur'an surat Al-Hijr (15) ayat 21 yang berbunyi :

وَإِنْ مِنْ شَيْءٍ إِلَّا عِنْدَنَا خَزَائِنُهُ وَمَا نُنَزِّلُهُ إِلَّا بِقَدَرٍ مَعْلُومٍ

Artinya :

"*Dan tidak ada sesuatupun melainkan pada sisi Kami-lah khazanahnya dan kami tidak menurunkannya melainkan dengan ukuran yang tertentu*"

Dari ayat diatas jelaslah pasti ada kajian Al-Qur'an dalam prespektif matematikanya karena sudah berkaitan dengan ukuran tertentu. Hal ini juga sesuai dengan firman Allah SWT surat Al-Qomar (54) ayat 49 yang berbunyi:

إِنَّا كُلَّ شَيْءٍ خَلَقْنَاهُ بِقَدَرٍ

Artinya :

"*Sesungguhnya Kami menciptakan segala sesuatu menurut ukuran.*"

Sesuai dengan ayat Al-Qur'an surat Al-Qomar (54) ayat 49 , bahwa jelaslah bila Al-Qur'an mempunyai pesan dalam keilmuan matematikanya. Karena dalam ayat Al-Qur'an diatas menyinggung tentang ukuran, yang dimana hal itu merupakan salah satu topik pembahasan dalam matematika.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, sehingga mata pelajaran matematika diberikan pada semua jenjang pendidikan. Namun berdasarkan penelitian oleh Yesinta Lusiana Feronita, Shinta Oktariani, dan Sri Adi Widodo tentang hubungan antara kenakalan remaja, minat belajar dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika siswa bahwa saat ini kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang rumit dan sulit.[5] Hal inilah yang menyebabkan minat siswa semakin menurun, sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari nilai rata-rata mata pelajaran matematika yang kurang dari KKM (Kriteria Minimal Kelulusan). Selain itu fakta tentang rendahnya minat dan hasil belajar siswa saat ini adalah sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lusiana, Yusuf Hartono dan Trimurti Saleh di SMA Negeri 8 Palembang yang menyatakan bahwa secara klasikal ketuntasan yang dicapai siswa saat ini masih dibawah rata-rata masih

[5] Yesinta Lusiana Feronita,dkk.. *Hubungan antara Kenakalan Remaja, Minat Belajar, dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika*, Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia,t.tp.,t.p.,t.t., hal.60

dibawah 50% (dilihat dari nilai murni untuk mata pelajaran matematika hasil UAS semester ganjil 2008/2009).[6]

Selain itu, fakta tentang rendahnya minat dan hasil belajar siswa saat ini, juga didasarkan wawancara tanggal 4 Oktober 2018 terhadap salah satu guru mata pelajaran matematika di SMPN 4 Tulungagung yaitu Bu Siti Kholisiyah, beliau menyatakan bahwa saat ini kebanyakan minat belajar siswa masih rendah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih kurang. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada materi faktorisasi aljabar yang cukup rendah dari rata-rata. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti saat pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah, sebagian kecil siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan beberapa lagi kurang memperhatikan pembelajaran, meskipun begitu secara keseluruhan pembelajaran berjalan cukup lancar, karena juga ada beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik. Dari sini dapat diketahui bahwa minat dan hasil belajar siswa sangat berpengaruh. Sehingga dapat dikatakan bahwa minat cukup berpengaruh terhadap hasil belajar.

Banyak usaha yang dilakukan pemerintah untuk perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran matematika. Mengingat matematika merupakan mata pelajaran atau ilmu yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena merupakan ilmu dasar bagi pengembangan disiplin ilmu yang lain. Namun pentingnya matematika bagi kehidupan tidak

---

[6] Lusiana,dkk.*Penerapan Model Pembelajaran Generatif (MPG) untuk Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 8 Palembang*,(Jurnal Pendidikan Matematika:2009) Vol.3, No.2,Hal.30

sejalan dengan hasil pendidikan matematika.[7] Ini dapat dilihat dari rendahnya prestasi matematika siswa saat ini, yang tentunya dilihat dari hasil belajar yang mengindikasikan bahwa adanya kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika disekolah,

Faktor yang menjadi penyebab kesulitan anak belajar adalah materi yang diajarkan. Sifat abstrak yang menjadi karakter matematika merupakan salah satu hal yang menimbulkan kesulitan belajar pada siswa. Sehingga, siswa memerlukan waktu dan peragaan untuk memahami konsep yang abstrak.selain itu pelibatan siswa dalam proses pembelajaran baik fisik maupun mental masih kurang. Sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika. Ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Inna Dadina Coni Kusuma Putri dan Sri Adi Widodo pada saat pembelajaran dimana saat guru menjelaskan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, namun respon siswa justru tidak berbanding lurus. Ada siswa yang mengobrol dengan temannya, tiduran dengan kepala di atas meja, dan ketika diberikan kesempatan bertanya, tidak ada siswa yang memberikan pertnyaan.[8] Hal ini disebabkan proses pembelajaran matematika yang digunakan masih belum mampu membuat siswa aktif didalamnya.

---

[7] Iskandar Zulkarnain dan Agustini Rahmawati.*Model Pembelajaran Generatif untuk Mengembangkan Kemamuan Penalaran Matematis Siswa,(*Jurnal Pendidikan : 2014), Vol.2 No.1, Hal.8

[8] Inna Dadina Coni Kusuma Putri dan Sri Adi Widodo.. *Hubungan antara Minat Belajar Matematika Keaktifan Belajar Siswa dan Persepsi Siswa tehadap Prestasi Belajar Matematika Siswa*, Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia,t.tp.,t.p.,t.t., hal.722

Terkait dengan proses pembelajaran matematika disekolah guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan dan metode yang banyak melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar baik fisik maupun mental. Sehingga melalui aktifitas-aktfitas tersebut, fisik dan mental siswa akan aktif bekerja untuk memahami materi yang sedang dipelajari.[9]. Hingga teratasinya kesulitan siswa dalam mengkontruksi materi yang hanya mampu dihapal rumus-rumusnya yang disebabkan kesulitan dalam menalar materi yang bersifat abstrak tersebut.

Sehubungan dengan dengan hal tersebut, model pembelajaran generatif adalah model pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran, hal ini berdasarkan yang diungkapkan oleh Lusiana,dkk dimana model pembelajaran generatif merupakan alternatif model pembelajaran matematika yang dapat mendukung tercapainya tujuan mata pelajaran matematika karena model pembelajaran yang berlandaskan pada paham konstruktivisme.[10] Sehingga siswa diajak belajar aktif berpatisipasi dalam proses belajar dan dalam mengkonstruksi makna dari informasi yang ada disekitarnya berdasarkan pengetahuan awal dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta belajar.[11] Atau dengan kata lain siswa mengintegrasi pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah didapat sebelumnya.

---

[9] Suhartati.*Representasi Geometris dari Bentuk Aljabar*,(FKIP Unsyiah:2012) ,Vol.1, No.1,Hal.1

[10] Lusiana,dkk.*Penerapan Model Pembelajaran Generatif untuk Pelajaran Matematika di Kelas X SMAN 8 Palembang*,(Jurnal pE:2012) ,Vol.1, No.1,Hal.1

[11] Sharfina, dkk. "Model Pembelajaran Generatif Terhadap Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kuala." (*Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 2017) vol.5 No.1,Hal: 102-106.

Model pembelajaran generatif memiliki empat tahap, yaitu eksplorasi, pemfokusan, tantangan dan aplikasi. Melalui fase-fase yang terhadap pada model pembelajaran generatif, siswa dapat memiliki kemampuan dan ketrampilan untuk membangun pengetahuannya secara mandiri. [12] Di samping itu agar siswa lebih mudah dalam memahami materi, siswa perlu belajar dengan menggunakan media alat peraga. Penggunaan alat peraga dalam pelajaran sangat dianjurkan, karena dengan memanfaatkan alat peraga yang sesuai dengan materi, pembelajaran matematika akan lebih efektif dengan langsung memperagakan melakukan percobaan.[13] Selain itu dengan menggunakan alat peraga, pembelajaran matematika yang rumit, sukar dipelajari dan bersifat abstrak, akan menjadi lebih mudah dipahami, menyenangkan bagi siswa dan guru dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suhartati bahwa agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, guru harus mampu menciptakan matematika lebih menarik melalui pembelajaran yang menghadirkan kegiatan investigasi ataupun penemuan. Dan agar terjadinya kegiatan investigasi dan penemuan, guru harus menyediakan sarana. Yaitu dengan menyediakan alat peraga. Karena pada dasarnya siswa belajar dari hal konkret.[14]Melalui benda–benda konkret yaitu alat-alat peraga tersebut, siswa diharap dapat menangkap keteraturan dan pola-pola yang terdapat dalam benda-

---

[12] Ratna Hapsari,dkk,. "Model Pembelajaran Generatif Di Lengkapi Media Kartu Masalah Pada Pembelajaran Fisika di SMAN 1 Pakusari " (*Jurnal Pembelajaran Fisika* 2017) vol.5 No.4,Hal: 400.

[13] Dedy Hamdani, dkk.*Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 7 Kota Bengkulu, (*Jurnal exacta : 2012, Vol.X No.1, Hal.80

[14] Suhartati.*Representasi Geometris dari Bentuk Aljaba (*Jurnal peluang : 2012, Vol.1 No.1, Hal.52

benda yang diperhatika. Dengan demikian proses mental siswa akan aktif bekerja untuk berusaha memahami konsep matematika yang disampaikan melalui alat. Dan melalui alat peraga pula minat belajar siswa dapat ditingkatkan sehingga juga berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk menyikapi perubahan minat dan hasil belajar siswa saat ini yang mulai menurun yang dikarenakan peran guru yang hampir mendominasi kelas dan berfungsi sebagai sumber belajar utama sehingga menyebabkan siswa kurang aktif. Hal ini menjadi alasan mengapa model pembelajaran generatif berbasis alat peraga dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kelas. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat dan hasil belajar matematika. Penelitian tersebut mengangkat judul "**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF BERBASIS ALAT PERAGA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 4 TULUNGAGUNG**".

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Indentifikasi Masalah
   a. Rendahnya minat belajar siswa saat ini terhadap mata pelajaran matematika, sehingga juga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar matematika.

b. Kesulitan belajar yang dialami siswa dikarenakan sifat abstrak matematika yang juga menjadi karakter dari matematika, sehingga siswa memerlukan waktu dan peragaan untuk memahami konsep yang abstrak.

c. Masih banyak kelas yang dimana peran guru mendominasi kelas dan berfungsi sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga masih tergolong baru di SMP Negeri 4 Tulungagung khususnya kelas VIII. Dari populasi kelas kelas VIII SMP Negeri 4 Tulungagung sampel yang diambil adalah dua kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung?

2. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas di SMP Negeri 4 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

   Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan landasan dalam mengembangkan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut, lebih khusus pada materi faktorisasi aljabar. Sehingga dapat mengkonkretkan sifat abstrak matematika, selain itu juga sebagai nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Secara Praktis

   Adapun manfaat secara praktis adalah sebagai berikut:

   a. Bagi guru

      1) Memberikan sumbangan pemikiran tentang model pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya untuk siswa setingkat Sekolah Menengah Pertama pada meteri yang kebanyakan siswa merasa kesulitan karena abstraknya materi yang diberikan.

      2) Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan, yaitu membuat inovasi penggunaan metode pembelajaran generatif berbasis alat peraga dalam peningkatan minat dan hasil belaja matematika siswa.

3) Sebagai pijakan dan referansi pada penelitian–penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penggunaan model pembelajaran generatif berbasis alat peraga dalam harapan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

b. Bagi siswa

1) Siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan melalui model pembelajaran generatif.

2) Menarik keinginan siswa untuk mempelajari dan mendalami matematika sehingga minat dan hasil belajar matematikanya pun juga meningkat.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang tepat pada penerapan model pembelajaran di kelas. Sehingga pencapaian prestasi yang unggul oleh siswa di sekolah tersebut tentunya akan membawa nama baik dan kemajuan bagi sekolah tersebut

d. Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan rujukan dan petunjuk atau acuan dalam penelitian, khususnya bagi peneliti yang akan meneliti linier dengan penelitian ini serta sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertayaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.[15] Sebagai upaya untuk menemukan jawaban dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai jawaban sementara sebagai masalah yang telah dirumuskan, sebagai berikut :

1. H_o = Tidak ada pengaruh model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung.

   H_1 = Ada pengaruh model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung.

2. H_o = Tidak ada pengaruh model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung.

   H_1 = Ada pengaruh pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2016), hal .96.

3. H_o = Tidak ada pengaruh model pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Tulungagung

   H_1 = Ada pengaruh pembelajaran generatif berbasis alat peraga terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung.

G. Penegasan istilah

Untuk menghidari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbasis Alat Peraga Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung", maka perlu adanya penegasan atau pengertian pada istilah – istilah dalam judul tersebut yang sekaligus menjadi batasan dalam pembahasannya. Dalam proposal ini terdapat dua penegasan istilah yaitu konseptual dan operasional:

1. Secara Konseptual :

   a. Pengaruh

   Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.[16] Berdasarkan pengertian tersebut yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah

[16] *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)*. Tersedia: *https://kbbi.web.id/pengaruh*, Diakses pukul 21:25 tanggal 24 April 2018.

suatu keadaan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

b. Belajar

Menurut Burton (dalam Siregar,2015:4) belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antar individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

c. Matematika

Menurut Johnson dan Myklebust (dalam Sundayan,2014:2) mengemukakan bahwa matematika merupakan simbolis yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan – hubungan kuantitatif dan praktis keuangan.

d. Model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran.[17]

e. Model pembelajaran generatif

Model pembelajaran generatif adalah model pembelajaran dimana belajar aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan dalam mengkonstruksi makna

[17] Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : Aswaja Presindo, 2012) hal. 19

dari informasi yang ada disekitarnya berdasarkan pengetahuan awal dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta belajar.[18]

f. Alat Peraga Matematika

Alat peraga matematika adalah alat yang digunakan untuk menerangkan dan mewujudkan konsep matematika, yang wujudnya dapat berupa benda konkret, gambar atau diagram (Russeffendi,1992:2). Rowtre dan lamon (dalam Latuheru,(1988:23)

1) Membangkitkan motivasi
2) Merangsang siswa untuk belajar penuh semangat
3) Menguatkan suatu informasi
4) Meningkatkan pengertian siswa terhadap materi yang disajikan[19]

g. Minat

Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan bahwa minat adanya pengertian subyek terhadap obyek yang menjadi sasaran karena obyek tersebut menarik perhatian dan menimbulkan perasaan senang sehingga cenderung kepada obyek tersebut.[20]

h. Hasil Belajar

Menurut Nawawi (dalam Susanto,2013:5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam

---

[18] Sharfina, Abdul Halim, and Rini Safitri. "MODEL PEMBELAJARAN GENERATIF TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PROSES SAINS SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 KUALA." (*Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 2017) vol.5 No.1: 102-106.

[19] Suhartati.Representasi Geometris dari Bentuk Aljabar,(FKIP Unsyiah:2012) ,Vol.1, No.1

[20] Nurlia,dkk. 2017. *hubungan antara gaya belajar, kemandirian belajar, dan minat belajar dengan hasil belajar biologi siswa.* Jurnal Pendidikan Biologi, Vol. 6, No. 2. Hal 321

mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

2. Secara Operasional

a. Pengaruh

Sesuatu daya yang ada atau terjadi dari suatu hal yang memiliki akibat atau memiliki dampak.

b. Belajar

Segala aktivitas lahiriah maupun psikis yang dilakukan seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku antara yang sudah belajar dan sebelum belajar.

c. Matematika

Ilmu yang mempelajari mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang, dan perubahan – perubahan yang ada pada suatu bilangan. Dalam penelitian ini digunakan materi aljabar yang merupakan salah satu cabang dari ilmu matematika. Aljabar membahas tentang variabel, konstanta, dan koefisien.

d. Model Pembelajaran

Suatu pola atau perencanaan yang di rancang untuk menciptakan pembelajaran dikelas secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Model Pembelajaran Generatif

Model pembelajaran yang dimana siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa mampu

mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri berdasarkan pengetahuan sebelumnya.

f. Alat Peraga Matematika

Suatu alat yang digunakan untuk mempermudah atau memperjelas pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa. Sehingga siswa mudah menyerap materi yang disampaikan.

g. Minat

Minat adalah suatu ketertarikan siswa dalam suatu hal tertentu yang membuat siswa tersebut bersemagat dalam menjalani.

h. Hasil Belajar

Kemampuan–kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru).

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam membaca skripsi ini, maka dipandang perlu adanya sistematika pembahasan. Pembahasan skripsi ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Bagian Awal

Terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahn, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bab I : Pendahuluan. Pada bab ini terdiri dari (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan teori. Pada bab ini berisi tentang terdiri dari: (a) hakekat matematika, (b) pengertian belajar, (c) model pembelajaran generatif berbasis alat peraga(d) minat belajar, (e) hasil belajar (f) penelitian terdahulu, (g) kerangka berpikir.

Bab III : Metode penelitian. Pada bab ini terdiri (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Penelitia. Bab ini berisi (a) penyajian data hasil penelitian, (b) pengujian hipotesis, (c) rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V : Pembahasan. Bab ini terdiri dari pembahasan hasil penelitian. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan para rumusan masalah penelitian.

Bab VI : Penutup. BAB ini terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.