

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan sekarang memang sedang mengalami tantangan yang berat, dengan adanya pandemi covid-19 yang menyerang seluruh penjuru dunia. Sementara itu, sebelum memasuki era new normal seperti saat ini, proses belajar mengajar diberlakukan secara online dari rumah atau daring sehingga siswa banyak yang mengalami penurunan motivasi untuk belajar, khususnya siswa sekolah dasar. Mereka lebih senang bermain dengan teman-teman sebayanya atau bermain game online di handphone masing-masing daripada belajar. Maka dari itu perlu adanya pengawasan serta pengontrolan yang disiplin dari keluarga khususnya orang tua. Masalah di dunia pendidikan tidak hanya bermunculan dari siswa saja, tetapi juga sering muncul dari segi guru. Seperti contoh guru yang hanya memberi tugas saja tanpa adanya penjelasan atau pendampingan belajar walaupun dengan online. Disaat pembelajaran daring itulah guru harus pandai dalam mencari solusi agar pembelajaran lebih seru, kreatif dan tidak membosankan, sehingga siswa semangat dalam proses belajar.

Berbeda lagi tantangan dunia pendidikan saat new normal sudah diberlakukan seperti sekarang. Saat ini proses belajar mengajar sudah mulai bertatap muka kembali, dan pembelajaran sudah bisa dilakukan disekolah masing-masing. Tetapi dalam hal ini, banyak tantangan-tantangan yang harus dihadapi oleh guru, salah satu contohnya yaitu menghadapi siswa yang cenderung masih malas menerima materi secara langsung, keaktifan

mereka yang rendah, serta semangat dan motivasi mereka yang kurang. Sehingga tantangan terberat guru saat ini yaitu guru dituntut ekstra keras untuk membangun pola pikir siswa agar kembali mempunyai motivasi belajar dan juga membangun kembali keaktifan siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa akan mudah untuk memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru serta nantinya mampu meningkatkan hasil belajar siswa kembali. Bisa diibaratkan disini, bahwa guru harus mengasah kembali kemampuan berfikir siswa-siswi yang baru saja bangun dari tidur lama mereka, apalagi siswa yang berada dikelas rendah.

Pendidikan pada intinya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu.¹ Interaksi antara keduanya merupakan interaksi yang bersifat edukatif, artinya bahwa pendidik mempengaruhi peserta didik dalam hal pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memahami peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.²

Sehingga pendidikan menjadi suatu kebutuhan dasar sebagai usaha untuk meningkatkan sumberdaya manusia. Sebagaimana dalam Undang-

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remajam Rosdakarya, 2005), hal. 3

² Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5

Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan bahwa:

*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.*³

Dalam bidang apapun pasti terdapat berbagai masalah yang harus diselesaikan secara bijak, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Masalah yang ada dalam masyarakat yang di anggap sangat penting adalah mengenai masalah pendidikan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bangsa dan Negara. Pendidikan juga merupakan salah satu penentu maju mundurnya bangsa.⁴

Salah satu permasalahan pendidikan yang menjadi sorotan utama untuk segera ditangani adalah masalah kualitas pendidikan, khususnya pada kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi permasalahan yang ada, salah satu upaya yang dapat dilakukan berhubungan dengan peningkatan kualitas pembelajaran adalah mengembangkan sistem pembelajaran PAIKEM atau pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

³ UU Sistem Pendidikan Nasional, *UU RI No. 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 48.

⁴ Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hal. 98

dengan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini.

Yang menjadi kendala dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya media atau daya dukung yang digunakan dalam proses pembelajaran, siswa yang memiliki kemampuan rendah, guru yang kurang kreatif, dan siswa yang kurang mempunyai motivasi belajar, serta materi yang dijelaskan masih abstrak sehingga siswa sulit memahami. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar tidak maksimal dan hasil belajar pun belum optimal.

Penggunaan media yang tepat dan sesuai akan meningkatkan pengalaman pembelajaran sehingga mampu mempertinggi hasil pembelajaran. Media (bentuk jamak dari kata Medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*).⁵

Sebagai seorang guru, salah satu tugas utamanya adalah mengajar. Dalam proses mengajar guru harus mempunyai banyak cara agar siswanya memahami apa yang dijelaskan atau diajarkan oleh guru. Salah satu cara diantaranya adalah mengajar dengan menggunakan alat peraga/media.

Dalam bukunya Djoko Iswadi, Alat peraga adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat, atau disusun secara sengaja yang

⁵ Nizwardi Jalinus & Ambiyar, *Media & sumber pembelajaran*, (Jakarta : KENCANA, 2016) 2

digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep - konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran. Pengertian lain menurut Sudjana, alat peraga merupakan media pembelajaran yang mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep yang dipelajari.

Piaget berpendapat bahwa siswa yang tahap berfikirnya masih pada tahap konkret mengalami kesulitan untuk memahami operasi logis dan konsep pembelajaran tanpa alat bantu dengan alat peraga. Fungsi utama alat peraga adalah agar siswa mengetahui, dan memahami contoh dari materi yang dijelaskan, sehingga siswa mampu membayangkan bentuk nyata dari contoh tiruan yang mereka lihat. Belajar akan lebih efektif jika siswa belajar dengan pengalaman langsung atau konkret untuk menuju kepada pengalaman abstrak atau membayangkan saja. Untuk itu dalam proses belajar mengajar perlu bantuan alat peraga.⁶

Istilah motivasi baru digunakan sejak awal abad kedua puluh. Selama beratus-ratus tahun, manusia dipandang sebagai makhluk rasional dan intelek yang memilih tujuan dan menentukan seperet perbuatan secara bebas. Nalarlah yang menentukan ada yang dilakukan manusia. Manusia bebas untuk memilih, dan pilihan yang ada baik atau buruk, tergantung pada intelegensi dan pendidikan individu, oleh karenanya manusia bertanggung jawab penuh terhadap setiap perilakunya.

Motivasi adalah pendorongan. Suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk

⁶ Rusman, *Belajar & Pembelajaran Berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta : KENCANA, 2017) hal 2

bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Menurut Mc. Donald, dalam Sardiman A.M, mengatakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya ”*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sejalan dengan itu, Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa “motivasi dapat didefinisikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan, ketegangan (*tension states*), atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulia dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan kearah pencapaian tujuan-tujuan personal.

Berdasarkan beberapa pendapat disimpulkan bahwa motivasi adalah pendorong bagi perbuatan seseorang atau merupakan motif mengapa seseorang melakukan sesuatu.⁷

Ayat yang berkenaan dengan motivasi ialah Al-Qur’an surat Ar-Rad ayat 11

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: "Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."⁸

⁷ Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan*, (Tulungagung : IAIN Tulungagung Press, 2014), 97

⁸ Alqur’an, al-Rad ayat 11, *Alqur’an dan Terjemahnya*. (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alqur’an, 2013), 534.

Ayat tersebut menerangkan bahwasannya untuk merubah suatu kondisi seseorang terkecuali dirinya sendiri yang berusaha untuk merubah suatu keadaan atas izin Allah.

Manusia hidup didunia tidak bisa secara tiba-tiba menjadi pandai dan cerdas. Untuk menjadi pandai dan cerdas maka memerlukan proses. Proses menuju pandai disebut dengan istilah belajar. Dengan belajar manusia akan mempunyai pengetahuan yang luas serta akan tahu isi dunia.

Belajar (*learning*), seringkali didefinisikan sebagai perubahan yang relatif berlangsung lama pada masa berikutnya yang diperoleh kemudian dari pengalaman-pengalaman. Sebagian orang beramsusi bahwa belajar itu adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Sementara itu, menurut pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mmengumpulkan sejumlah pengetahuan, disini yang dipentingkan adalah pendidikan intelektual.⁹

Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap semua keadaan yang ada di sekitar individu siswa. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan terhadap tujuan dan proses berbuat melalui berbagai macam pengalaman. Belajar disebut juga sebagai proses melihat, mengamati, menalar, mencobakan, mengomunikasikan, dan memahami sesuatu.¹⁰

⁹ Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan*,..... hal 124

¹⁰ Rusman, *Belajar & Pebelajaran Berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta : KENCANA, 2017) hal 1

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang bisa dikatakan sebagai mata pelajaran yang kebanyakan kurang diminati siswa. Hal itu bisa kita lihat karena mata pelajaran matematika banyak mengandung unsur hitung-menghitung atau dari segi materinya yang bersifat abstrak, sehingga banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materinya, bahkan banyak juga yang sampai membenci mata pelajaran ini. Padahal matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Matematika juga merupakan suatu pendidikan yang membimbing dan melatih siswa dalam belajar berhitung, menambah, mengurangi, membagi dan mengalikan.

Siswa tingkat Sekolah Dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang terlihat pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan atau memproses kaidah-kaidah logika, walaupun masih terikat dengan obyek konkret atau nyata yang dapat ditangkap oleh panca indera.¹¹ Piaget membagi tingkat perkembangan sebagai tahap: 1) sensori motor, 2) berpikir praoperasional, 3) berpikir operasional konkret, dan 4) berpikir operasional formal.¹²

Jadi usia anak-anak saat berada di Madrasah Ibtidaiyah (MI) termasuk dalam tahap operasional konkret yang dapat diartikan bahwa siswa pada usia ini dapat memahami suatu konsep apabila disajikan objek

¹¹ Paul Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, (Yogyakarta: IKAPI, 2001), hal 70

¹² Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 68

secara konkret yang bisa diamati secara nyata atau dapat ditangkap oleh pancaindra mereka. Kita ketahui bahwa salah satu karakteristik mata pelajaran matematika adalah mempunyai objek yang abstrak. Maka apabila guru menggunakan cara-cara mengajar yang konvensional seperti metode ceramah dan penugasan saja, maka konsep abstrak matematika akan sulit dipahami oleh siswa. Hal inilah yang dapat menjadi penyebab siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit, sehingga minatnya untuk belajar dan hasil belajar yang diperoleh masih tergolong rendah.

Salah satu taktik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa-siswi mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar Matematika adalah media alat peraga. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, media digunakan untuk membantu guru dalam proses mengajar.

Jadi, dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model, sehingga peserta didik dapat belajar dengan alat yang lebih konkrit.¹³ Selain itu dengan menggunakan media benda nyata akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan.

¹³ Sukayati dan Agus Suharjana, *Modul Matematika Sd Program Bermutu Pemanfaatan Alat Peraga matematika Dalam Pembelajaran Di MI*, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika, 2009),hal.2

Hasil observasi yang saya lakukan sebelumnya bahwa di MI Manba'ul 'Ulum masih banyak yang menganggap mata pelajaran Matematika merupakan pelajaran pokok dan dianggap sulit, sehingga diperlukan pemahaman yang cukup untuk melakukan pengajaran yang telah diberikan apalagi untuk anak kelas rendah khususnya kelas 2 MI Manba'ul 'Ulum Buntaran. Selain itu siswa juga baru saja melakukan pembelajaran tatap muka disekolah, sehingga motivasi dan semangat mereka masih kurang, apalagi terhadap mata pelajaran yang mereka anggap sulit seperti matematika.

Penelitian saya di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung ini dilatar belakangi oleh apa yang sudah dipaparkan diatas. Jadi untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran Matematika dibutuhkan media seperti alat peraga untuk mengaktifkan dan membuat siswa menjadi lebih memahami atas materi yang disampaikan oleh gurunya.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, diantaranya oleh Imroatus Sholikhah dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Alat Peraga Manipulatif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Banjarejo Rejotangan Tulungagung”, penelitian yang dilakukan oleh Avif Rosyidatul Laili dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di MIN 4 Tulungagung. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Vebby Masita Dewi dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret

(Nyata) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 3 Tulungagung”, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas serta penelitian terdahulu yang relevan yang telah dipaparkan, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pada materi yang berbeda serta pada sampel yang memiliki karakteristik berbeda dengan penelitian sebelumnya untuk menguji secara ilmiah apakah media alat peraga berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas 2 di MI Manba’ul ‘Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung. Dengan demikian, peneliti mengajukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 MI Manba’ul ‘Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran Matematika masih banyak mengalami kesulitan
2. Kurangnya media alat peraga dalam proses pembelajaran Matematika
3. Kurangnya motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika
4. Siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.
5. Hasil belajar matematika masih rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain.

C. Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam belajar Matematika. Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti hanya membatasi permasalahan pada:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar matematika.
2. Kurangnya motivasi dalam proses belajar matematika. Motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi peserta didik saat mengikuti pembelajaran.
3. Masih rendahnya hasil belajar matematika siswa. Siswa disini yang diteliti adalah siswa kelas 2 MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Buntaran.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh media alat peraga terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung?
2. Adakah pengaruh media alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung?
3. Adakah pengaruh media alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media alat peraga terhadap motivasi belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas 2 pada mata pelajaran matematika di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran Rejotangan Tulungagung.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian tentang pengaruh media alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas 2 MI Manba'ul 'ulum Buntaran ini, secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Ilmiah (Teoristis)

Penelitian ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran tentang pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika khususnya MI Manba'ul 'ulum Buntaran Rejoangan Tulungagung.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pendidik

Dapat menjadi bahan masukan dalam memilih media yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas dan menarik perhatian siswa

ketika proses pembelajaran. Serta dapat memberikan informasi mengenai efektifitas penggunaan media sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan penggunaan media alat peraga bisa menumbuhkan semangat belajar, serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar serta meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat memberikan masukan dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, serta dapat digunakan sebagai bahan referensi dan bahan acuan oleh penelitian selanjutnya dalam meneliti hal-hal yang berkaitan dengan penelitian diatas.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya upaya yang ada atau muncul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau tingkah laku seseorang.¹⁴

¹⁴ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) hal. 849.

b. Media Alat Peraga

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Menurut Sudjana, alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.¹⁵

c. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat didalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik didalam memenuhi kebutuhannya.¹⁶

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat penguasaan atau tingkat pemahaman yang telah dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.¹⁷

e. Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang harus disampaikan kepada siswa dari kelas I sampai VI di sekolah dasar, sesuai dengan aturan dan urutan yang telah ditentukan oleh kurikulum.¹⁸

¹⁵ Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017)

¹⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 3

¹⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 46.

¹⁸ Suherman, Erman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal. 17

2. Penegasan Operasional

Alat peraga merupakan alat yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar untuk memperagakan materi serta menurunkan keabstrakan konsep matematika. Penerapan media alat peraga dalam pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna. Setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk mencoba sendiri alat peraga yang digunakan dan menemukan pengetahuannya sendiri. Penerapan alat peraga ini mampu membantu guru dalam menanamkan materi matematika baik secara konseptual maupun prosedural serta mampu mengarahkan pada tercapainya sebuah tujuan pembelajaran.

Dengan adanya media alat peraga yang sesuai dengan materi pembelajaran, dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar. Motivasi adalah dorongan peserta didik untuk melakukan suatu hal atas keinginan mereka sendiri. Sedangkan hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mendapat perlakuan dari seorang pendidik.

Hasil belajar matematika merupakan keberhasilan seorang siswa dalam menerima dan memahami pelajaran matematika pada proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dan dinilai menggunakan beberapa instrumen tes, seperti berupa soal pilihan ganda dan uraian yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pada kelas yang dijadikan sebagai sampel penelitian.

H. Sistematika Pembahasan

Gambaran dari penelitian ini secara keseluruhan terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir dengan rincian sebagai berikut:

1. Bagian awal terdiri dari halaman sampul luar, halaman sampul dalam, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian inti terdiri dari beberapa bab antara lain:
 - a. Bab I adalah Pendahuluan yang terdiri atas : latar belakang masalah; identifikasi masalah; batasan masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; kegunaan penelitian; penegasan istilah; sistematika pembahasan; dan hipotesis penelitian.
 - b. Bab II Landasan Teori, meliputi: diskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
 - c. Bab III Metodologi Penelitian, meliputi: rancangan penelitian, variable penelitian, populasi, dan sampel penelitian, instrument penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.
 - d. Bab IV adalah Hasil Penelitian yang terdiri dari deskripsi data; analisis uji hipotesis; dan rekapitulasi hasil penelitian.
 - e. Bab V adalah pembahasan hasil penelitian.
 - f. Bab VI adalah Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.
3. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang keberadaannya masih lemah. Sehingga harus diuji secara empiris. Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan atau perbedaan, maupun pengaruh antara dua variabel atau lebih.

- a. Ada pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap motivasi belajar.
- b. Ada pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap hasil belajar.
- c. Ada pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol menyatakan tidak adanya hubungan, perbedaan serta pengaruh antara dua variabel atau lebih.

- a. Tidak ada pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap motivasi belajar.
- b. Tidak ada pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap hasil belajar.
- c. Tidak ada pengaruh penggunaan media alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar.¹⁹

¹⁹ Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. (Bandung: Ghalia Indonesia, 2002), hal. 5038