

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting, maka dari itu peserta didik di arahkan untuk menjadi manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki etika dan moral yang baik. Proses menempuh pendidikan itu tidak mengenal usianya berapa dan tidak mengenal tempatnya di mana.¹ Pendidikan merupakan tombak yang harus terus diasah untuk menjadikan manusia-manusia kritis, aktif, dan berkualitas. Pendidikan merupakan hal yang penting dan perlu bagi manusia.² Proses pendidikan pertama di mulai dari keluarga, sekolah, hingga memasuki masyarakat secara berkelanjutan. Tujuan kegiatan pendidikan adalah agar setiap orang memiliki wawasan hidup dan mampu berkeaktivitas menjalankan segala kewajiban hidupnya yang sudah ditanamkan sejak dini untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Hal ini sesuai dengan perintah Allah SWT mengenai pendidikan yang tertuang Q.S Al-Mujaadilah/58:11, yang berbunyi:

يَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ, وَإِذَا قِيلَ

انشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ, وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ [11]

Terjemahannya:

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila di katakan kepadamu, “berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila di katakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang

¹ Mulayasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.

² Suparlan Suhartono, *Wawasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hal. 73-

beriman di antaramu dan orang-orang yang di beri ilmu beberapa derajat, dan Allah melihat apa yang kamu kerjakan.³

Pendidikan pada hakikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih. Kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih di laksanakan sebagai suatu usaha untuk menyampaikan nilai-nilai. Nilai-nilai yang akan kita sampaikan tersebut untuk mempertahankan, mengembangkan, bahkan mengubah kebudayaan yang dimiliki masyarakat. Maka di sinilah pendidikan akan berlangsung dalam kehidupan.⁴ Usaha yang matang dan sungguh-sungguh akan menciptakan nilai-nilai yang akan terus menerus di teladani dalam kehidupan sekarang maupun esok. Oleh karena itu proses pendidikan harus memiliki arah dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga pendidikan tidak boleh hanya mementingkan proses belajar.

Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya yaitu proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Pembelajaran di sekolah berfungsi menanamkan kemampuan dan ketrampilan siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan minat, bakat dan kondisi lingkungan.⁵ Untuk mewujudkan keberhasilan pendidikan, maka proses pembelajaran yang ada di sekolah harus di laksanakan dengan sebaik mungkin agar memperoleh hasil pendidikan yang memuaskan. Keberhasilan tersebut dapat dicapai dengan melaksanakan pendidikan yang tepat waktu sebagaimana yang sudah direncanakan dalam tujuan pembelajaran yang di laksanakan di sekolah dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran merupakan sesuatu yang hal di lakukan oleh siswa, bukan di buat atau di rencanakan oleh siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik (dalam hal menentukan metode mengajar) untuk membentuk peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar, demi

³ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya (Cet. 1 : Bandung; Diponegoro, 2013)*, hal. 350

⁴ Burhanudin Salam, *Pengantar Pedagogik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hal. 121

⁵ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hal. 75

mencapai hasil belajar yang memuaskan.⁶ Proses pembelajaran yang menyenangkan dan terencana sangat penting agar peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan tersebut, kegiatan yang ada di sekolah harus di laksanakan secara optimal. Pembelajaran yang menyenangkan berlaku untuk semua proses belajar mengajar pada mata pelajaran yang di berikan di sekolah, salah satunya pada mata pelajara matematika.

Menurut Marsigit, matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang di lengkapi dengan bukti.⁷ Matematika merupakan ilmu yang dapat membantu segala permasalahan manusia, sehingga ilmu matematika sangat penting. Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu ada atau mata pelajaran pokok yang ada di setiap sekolah. Keberhasilan siswa dalam belajar di sekolah di pengaruhi oleh dalam individu atau dari luar individu. Faktor yang berasal dari dalam individu salah satunya adalah minat belajar siswa. Minat merupakan suatu kegiatan dalam proses belajar yang di lakukan oleh siswa secara tetap.⁸ Siswa yang tidak memiliki minat untuk belajar matematika, maka ia tidak akan belajar dengan baik, sehingga hal ini berimbas dalam proses pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika menurut Bruner merupakan belajar mengenai konsep dan struktur matematika yang ada pada materi yang dipelajari, selain itu juga mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika yang ada didalamnya. Menurut Erman Suherman, siswa dibiasakan dalam pembelajaran matematika untuk memperoleh pemahaman mengenai sifat-sifat yang di miliki dan yang tidak di milikinya dari sekumpulan objek. Dalam pembelajaran matematika, guru berperan dalam merencanakan, melaksanakan, sampai mengevaluasi siswa dalam proses belajar mengajar.

⁶ Isjoni, *Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), hal. 11

⁷ Marsigit, *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Matematika SMP* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003), hal. 4

⁸ Roida Eva Flora Siagian, *Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika*, Jurnal Formatih 2 (2): 122-131, hal. 123

Dalam proses pembelajaran matematika guru harus lebih sering mengecek minat siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Minat belajar merupakan keinginan yang muncul pada diri peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran yang secara spontan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.⁹ Tiga ranah minat belajar, yaitu kognitif, dan afektif.¹⁰ Pada jenjang SMK, mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sangat penting, karena ketika peserta didik minat pada mata pelajaran matematika maka mereka akan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari melalui bimbingan dan pembiasaan. Proses pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar matematika yaitu ketika guru mampu menciptakan model pembelajaran yang efektif dan menarik yang mampu meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa.

Fakta tentang rendahnya minat belajar siswa saat ini, juga di dasarkan observasi salah satu kelas di SMKN 1 Udanawu Blitar. Di temukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, di antaranya ketika observasi tersebut terlihat bahwa ketika guru membagikan nilai hasil ulangan harian, nilai siswa sangat rendah. Selain itu, berdasarkan observasi peneliti saat pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan proses pembelajaran ceramah dan tanya jawab, sehingga sebagian kecil siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan beberapa lagi kurang memperhatikan pembelajaran. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika terlihat masih rendah.

Penyebab kesulitan siswa dalam belajar adalah materi yang di ajarkan. Sifat matematika yang memiliki karakter yang abstrak sehingga menimbulkan siswa sulit untuk belajar. Dalam proses pembelajaran siswa memerlukan waktu dan media pembelajaran untuk memahami konsep yang abstrak tersebut. Melibatkan siswa dalam proses belajar baik secara fisik maupun

⁹ Isfawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2Singguminasa*, (Makasar: Skripsi Tidak Diterbitkan), hal. 22

¹⁰ Rina Faizatul Imroah, *Pengaruh Intelligence Quotient (IQ) dan Adversity Quotient (AQ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MAN Trenggalek Tahun Pelajaran 2016/2017*, (Tulungagung: Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 17

mental sangat kurang. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran matematika. Bahkan ketika proses pembelajaran ada siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, tiduran, dan bahkan ketika di beri kesempatan bertanya, tidak ada siswa yang memberikan pertanyaan. Karena hal ini di sebabkan dalam proses pembelajaran matematika yang terapkan belum mampu membuat siswa aktif didalamnya.

Pada dasarnya dalam proses belajar mengajar, minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pada proses belajar mengajar di sekolah, siswa yang memiliki minat pada mata pelajaran khususnya pada pelajaran matematika, tentu siswa akan cenderung memperhatikan secara terus-menerus selama proses pembelajaran berlangsung. Minat tidak di bawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.¹¹ Siswa yang memiliki minat pada suatu mata pelajaran maka cenderung memperoleh hasil belajar yang baik. Semakin tinggi minat belajar siswa, maka siswa tersebut berkeinginan untuk terlibat dalam proses belajar. Siswa akan belajar karena kesadarannya sendiri, mampu berpikir inisiatif sendiri dan mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain.¹²

Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah penggunaan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Model pembelajaran yang di lakukan di sekolah sering kali berpusat pada guru dan guru terkadang tidak memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan diri. Pembelajaran yang seperti itu mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa karena rendahnya pengembangan potensi diri siswa. Upaya guru untuk meningkatkan minat belajar siswa secara maksimal, salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang tepat.¹³ Jadi guru di harapkan mampu menciptakan atau menggunakan model pembelajaran yang efektif dan

¹¹ Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara: 2012), hal. 121

¹² 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

¹³ Siti Khadijah, R. Ati Sukmawati, *Efektifitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition Dalam Pengajaran Matematika di Kelas VII MTs, EDU-MAT*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1, No. 1, Oktober 2013, hal. 69

menyenangkan, dengan tujuan agar proses pembelajaran tidak membosankan dan siswa dapat menerima pelajaran dengan baik.

Terkait dengan proses pembelajaran matematika di sekolah guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan dan model pembelajaran yang banyak melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar baik fisik maupun mental. Sehingga melalui aktifitas-aktifitas tersebut, fisik dan mental siswa akan bekerja untuk memahami materi yang sedang di pelajari.¹⁴ Proses pembelajaran yang mampu meningkatkan dan mendorong minat belajar matematika siswa yaitu proses mengajar guru yang mampu menciptakan model pembelajaran yang efektif dan menarik. Model pembelajaran, strategi ataupun model pembelajaran yang benar-benar di rencanakan oleh guru sangat penting untuk membentuk siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar.

Sesuai dengan hal tersebut, terdapat banyak sekali model pembelajaran yang bisa di gunakan oleh guru di dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa mampu di ajak aktif berpartisipasi dalam proses belajar dan dalam mengkonstruksi makna dari informasi yang ada di sekitarnya berdasarkan pengetahuan awal dan pengalaman yang di miliki oleh peserta belajar.¹⁵ Dengan kata lain siswa mampu mengintegrasikan pengetahuan yang baru di dapat dengan pengetahuan yang sudah di dapat sebelumnya. Disamping itu, dengan adanya proses pembelajaran, di harapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi mampu mendorong mental siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

Menurut Yuliani SQ3R merupakan model membaca yang dapat mengembangkan minat belajar murid, yaitu dengan menugaskan murid untuk membaca bahan belajar secara cermat dan seksama.¹⁶ SQ3R merupakan

¹⁴ Suharti, *Rpresentasi Geometri dari Bentuk Aljabar*, (FKIP Unsyiah: 2012), Vol. 1, No. 1, hal. 1

¹⁵ Lusiana, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Generatif untuk Pembelajaran Proses Sains Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kuala*, (Jurnal Pendidikan Sains Indonesia: 2017) Vol. 5 No. 1, hal. 102-106

¹⁶ Moch. Agus Krisno Budiyono, *Sintaks Model Pembelajaran dam Student Learning (SCL)*, (Malang: UMM Press: 2016), hal.132

strategi pemahaman yang membantu siswa berfikir tentang teks yang sedang mereka baca, strategi ini mencakup lima langkah yaitu: *Survey, Question, Read, Recite, and Review*.¹⁷ Model pembelajaran SQ3R di harapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dan terarah langsung pada inti materi terutama pada mata pelajaran matematika, serta dapat meningkatkan keberanian mengungkapkan ide-ide dan memudahkan siswa dalam mengingat materi.

Alasan pemilihan model pembelajaran SQ3R karena, model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang efektif pada proses membaca untuk menemukan ide-ide pokok, selain itu model pembelajaran SQ3R mampu membantu siswa untuk mengingat materi lebih tahan lama. Penerapan model pembelajaran SQ3R dalam proses pembelajaran matematika yaitu dapat di gunakan dalam memahami materi serta memecahkan masalah. Model pembelajaran SQ3R melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif dalam menemukan dan menentukan konsep yang ada pada suatu bahasan secara tepat dalam memecahkan masalah. Dengan menggunakan model pembelajaran SQ3R ini, menjadikan siswa turut aktif dalam kegiatan membaca dan siswa menjadi lebih mudah memahami dan menguasai bacaan.

Selain model pembelajaran SQ3R untuk menumbuhkan minat belajar siswa, media pembelajaran juga sangat penting untuk membantu dalam proses pembelajaran. Ada banyak sekali media pembelajaran salah satunya *Question Box*. Media *Question Box* adalah media sederhana yang dibuat berbentuk kotak yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan di ambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak.¹⁸ Manfaat dari media *Question Box* adalah untuk menarik minat belajar siswa dan jika dalam proses pembelajaran guru membagi siswa dalam beberapa kelompok maka media

¹⁷ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 244

¹⁸ Isfawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa*, (Makasar: Skripsi UIN Alaudin, 2018), hal. 17-18

Question Box ini mampu mengkondisikan seluruh anggota untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas.

Menurut salah satu penelitian yang dilakukan oleh Fitria Widawati dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) Terhadap Hasil Belajar Fiqh Siswa Kelas V di MIN 7 Tulungagung”, menyimpulkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran fiqh yang di ajarkan dengan metode pembelajaran SQ3R terdapat adanya pengaruh yang signifikan dan lebih baik daripada pembelajaran yang konvensional.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa bahwa model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) berbantuan *question box* dapat di jadikan solusi untuk meningkatkan minat belajar matematika. Guna mengetahui lebih jauh tentang bagaimana minat belajar yang menggunakan metode tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) Berbantuan *Question Box* Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas X Di SMKN 1 Udanawu Blitar Tahun Ajaran 2021/2022**”.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan di atas, maka dapat di identifikasi beberapa permasalahan yang di temukan oleh peneliti di dalam melaksanakan penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran atau belajar mengajar masih menggunakan paradigma *teacher centered learning* sehingga menjadikan siswa hanya sebagai subjek belajar yang pasif.
- b. Guru kurang mengupayakan menggunakan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong siswa berpartisipasi aktif.
- c. Aktifitas bertanya ataupun mengutarakan pendapat saat kegiatan pembelajaran hanya di dominasi beberapa siswa saja.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah-masalah terkait sebagai berikut:

- a. Penelitian ini di fokuskan pada upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas X melalui penerapan model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* pada mata pelajaran matematika.
- b. Subjek penelitian ini di lakukan pada siswa kelas X SMKN 1 Udanawu Blitar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar kognitif mata pelajaran matematika siswa kelas X di SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022 ?
2. Adakah pengaruh yang signifikan model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar afektif mata pelajaran matematika siswa kelas X di SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022 ?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar mata pelajaran matematika siswa kelas X di SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di sebut maka tujuan penelitian yang ingin di capai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar kognitif mata pelajaran matematika siswa kelas X di SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar afektif mata pelajaran matematika siswa kelas X di SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar mata pelajaran matematika siswa kelas X di SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi semua pihak yang terkait, utamanya bagi pihak-pihak berikut ini:

1. Secara Teoritis

Bagi penulis ini, untuk latihan dalam penulisan karya ilmiah dan sebagai tambahan wawasan, pengalaman, pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar matematika siswa kelas X.

2. Secara Praktis

a. Bagi Perpustakaan UIN SATU Tulungagung

Perpustakaan ini bisa sebagai sumber media dalam mencari referensi, bisa menambah perbendaharaan keperpustakaan UIN SATU Tulungagung, serta untuk menambah literature dibidang pendidikan terutama yang bersangkutan dengan pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan question box terhadap minat belajar matematika peserta didik.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini sebagai bahan masukan mengambil kebijakan yang tepat dalam meningkatkan mutu sekolah, dan tetap memiliki keunggulan di bidang dengan sekolah lain atau sejenjang dalam mencetak peserta didik yang mandiri belajar.

c. Bagi Guru Matematika

Sebagai bahan evaluasi guru dalam meningkatkan profesional, baik dalam kemampuan profesional maupun kemampuan personal (mandiri) sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif.

d. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini di gunakan oleh peserta didik untuk memacu semangat dalam pembelajaran melalui menggunakan model pembelajaran yang efektif dalam mengajar peserta didik untuk mendapatkan minat belajar yang maksimal dan mendapat prestasi yang unggul guna sebagai bekal dimasa yang akan datang.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat di jadikan sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya, khususnya dalam permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan kompetensi guru matematika.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Maksud di katakan jawaban sementara karena jawaban yang di berikan baru di dasarkan pada teori yang relevan, belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data.¹⁹

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang sudah di paparkan, maka hipotesis peneliti adalah:

1. H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar kognitif siswa mata pelajaran matematika kelas X SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar kognitif siswa mata pelajaran matematika kelas X SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

2. H_a : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar afektif siswa mata pelajaran matematika kelas X SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*, (Cet. V, Bandung: Alfabeta, 2014), hal. 99

H_0 : Tidak ada pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar afektif siswa mata pelajaran matematika kelas X SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

3. H_a : Model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* memberikan pengaruh baik terhadap minat belajar siswa mata pelajaran matematika kelas X SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

H_0 : Model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* tidak memberikan pengaruh baik terhadap minat belajar afektif siswa mata pelajaran matematika kelas X SMKN 1 Udanawu Blitar tahun ajaran 2021/2022.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran pada saat membaca, untuk kalangan pembaca ini harus mencermati judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) Berbantuan *Question Box* Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X Di SMKN 1 Udanawu Blitar Tahun Ajaran 2021/2022”, maka dari itu sangat perlu di kemukakan seperti penegasan istilah yang di pandang menjadi kata kunci:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran SQ3R

Menurut Thabarany, model pembelajaran SQ3R merupakan model pembelajaran yang mempunyai tujuan agar kegiatan membaca dapat di laksanakan sesingkat mungkin tetapi dengan daya serap tinggi. Langkah-langkah model pembelajaran SQ3R meliputi:²⁰

- 1) Survey: proses cepat sebelum membaca secara rinci sebuah buku, yaitu kegiatan mencari ide pokok atau membaca ringkasan dan kesimpulan.

²⁰ Hasbullah Thabarany, *Rahasia Sukses Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), hal.13

- 2) Question: proses menyusun pertanyaan sendiri atau pertanyaan yang di berikan oleh guru yang jelas dan relevan dengan pokok kajian.
- 3) Read: proses membaca seluruh pokok kajian untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat.
- 4) Recite: kegiatan memahami isi bacaan dan memahami setiap jawaban yang telah ditemukan.
- 5) Review: kegiatan meninjau ulang jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah di buat tanpa membuka catatan.

b. *Question Box*

Suatu media pembelajaran yang unik dan membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berbentuk kotak baik kecil maupun besar yang di dalamnya berisi sejumlah pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan di ambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak.²¹ *Question box* merupakan media pendamping agar proses belajar lebih menyenangkan.

c. Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa suruhan dari orang lain.²² Minat sesungguhnya di dasarkan pada penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu yang berada di luar diri. Jika hubungan minat dengan diri semakin kuat maka semakin besar minatnya.

d. Belajar

Belajar adalah berusaha supaya mendapat suatu kepandaian.²³ Belajar ini biasanya menunjukkan aktivitas yang di lakukan oleh seseorang baik itu di dasari atau di sengaja. Aktivitas tersebut menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental

²¹ Isfawati, *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Singguminasa*, (Makasar: Skripsi Tidak Diterbitkan), hal. 25

²² Ridwan Abdullah, *Penilaian Autentik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 121

²³ WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2014), hal. 108

yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Kegiatan belajar juga bisa di katakan sebagai interaksi individu dengan lingkungannya.²⁴ Kegiatan belajar yang efektif akan lebih baik jika tanpa adanya suatu pemaksaan, baik guru maupun peserta didik.

e. Matematika

Matematika merupakan salah satu bagian yang penting dalam ilmu pengetahuan, karena matematika banyak di butuhkan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Hampir semua kegiatan manusia terutama yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan melibatkan matematika di dalamnya, seperti bidang ekonomi, sosial, kedokteran bahkan budaya, oleh sebab itu matematika pantas disebut sebagai Ratu Ilmu Pengetahuan.²⁵ Ilmu yang tidak lepas dari masalah kehidupan sehari-hari.

f. Siswa/peserta didik

Siswa/peserta didik yang di maksud adalah setiap orang yang terkait atau ikut serta dengan proses pendidikan disekolah. Peserta didik yang di maksud peneliti ini ialah seluruh siswa di SMKN 1 Udanawu Blitar.

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran SQ3R(*Survey Question Read Recite Review*)

Model pembelajaran survey question read recite and review (SQ3R) berbantuan *question box* dalam penelitian ini di gunakan sebagai suatu model pembelajaran dalam pembelajaran matematika, yang menggabungkan 5 komponen, yaitu: *Survey* (meninjau), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Recite* (mengulang), *Review* (meninjau). *Recite* dan *Review* di aplikasikan dengan mempresentasikan atau menjelaskan kepada teman-temannya dengan menggunakan bahasa sendiri. penelitian ini di lakukan pada kelas

²⁴ Muhammad Darwis Dasopang, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Fitrah Jurnal Kajian Ilmu Keislaman Vol. 03 No. 2, Desember 2017), hal. 335

²⁵ Sri Aitah dan Janet Trineke, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: UT, 2007), hal. 7.11

yang sudah di pilih oleh peneliti menjadi sampel penelitian. Sampel penelitian berasal dari kelas X BDP 1 dan X BDP 2. Dimana kelas X BDP 1 adalah sebagai kelas kontrol dan kelas X BDP 2 adalah sebagai kelas eksperimen. Ada tidaknya pengaruh pada penelitian ini, dapat di ketahui melalui perolehan skor dari pemberian tes, yang bisa di bedakan dengan adanya kelas kontrol. Tetapi apabila ada pengaruh yang signifikan antara keduanya berarti ada pengaruh pembelajaran SQ3R (*Survey Question Read Recite Review*) berbantuan *question box* terhadap minat belajar. Jika nilai rata-rata dari nilai tes pada kelas yang di beri pembelajaran SQ3R (*Survey Question Read Recite Review*) berbantuan *question box* lebih besar dari pada kelas kontrol , maka bisa di simpulkan ada pengaruh positif yang artinya model pembelajaran SQ3R(*Survey Question Read Recite Review*) berbantuan *question box* lebih bagus dari pada kelas control.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas, sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan**, pada bab ini penulis menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
2. **Bab II Landasan Teori**, pada bab ini berisi tentang landasan teori yang membahas pengaruh model pembelajaran SQ3R berbantuan *question box* terhadap minat belajar matematika siswa, yang terdiri dari: kerangka teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual.
3. **Bab III Metode Penelitian**, pada bab ini berisikan prosedur penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang di gunakan yaitu: pendekatan dan jenis penelitian, variable penelitian, populasi, sampel dan

sampling, kisi-kisi instrument, instrument penelitian, serta data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. **Bab IV Hasil Penelitian**, pada bab ini berisikan hasil dari penelitian yang terdiri atas keadaan mengenai situasi SMKN 1 Udanawu Blitar yang meliputi: sejarah berdirinya sekolah, keadaan gedung, administrasi sekolah. Selain itu juga berisikan pembahasan hasil penelitian.
5. **Bab V Pembahasan**, pada bab ini berisikan analisis data yang memuat data hasil penelitian yang meliputi: data tes, data angket, data observasi, dan data dokumentasi.
6. **Bab VI Penutup**, pada bab ini berisikan penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.