

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Globalisasi sebagai bentuk perkembangan dunia terhadap seluruh aspek kehidupan. Salah satu pengaruh globalisasi adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan dituntut untuk mempersiapkan generasi yang siap menghadapi perkembangan zaman serta tanggap digital, sehingga tidak hanya fokus pada sumber daya manusia melainkan terhadap pengembangan arus yang terjadi dalam lingkungannya.<sup>1</sup>

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 1. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup>

Matematika sebagai ilmu pengetahuan telah diajarkan dalam pendidikan sejak usia dini yang membuktikan bahwa matematika sangat berguna dalam aspek kehidupan. Dengan pembelajaran matematika membuat siswa dapat berpikir kreatif,

---

<sup>1</sup> Sardiyah, "Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan", dalam *Al-Qalam Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan* 8, no. 2, (2016): 93-101

<sup>2</sup> Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

logis, sistematis, analitis, dan kritis. Meskipun begitu, matematika selalu dianggap sulit bagi siswa karena objek matematika yang abstrak menggunakan banyak rumus sehingga pandangan siswa terhadap pelajaran matematika di sekolah merupakan pelajaran yang sulit dan rumit untuk diterapkan dan dipahami.<sup>3</sup>

Pembelajaran yang dianggap rumit untuk dipahami memberi dampak yang tidak baik bagi proses pembelajaran siswa. Pembelajaran matematika pada saat ini hanya mementingkan keterampilan prosedural dalam menyelesaikan soal yang sebenarnya hanya perlu berlatih untuk dapat menguasainya.<sup>4</sup> Pandangan siswa terhadap pembelajaran matematika yang dianggap sulit ini mempengaruhi hasil belajar dan rendahnya motivasi belajar. Berbagai keluhan yang dialami siswa pada proses pembelajaran matematika sebagai salah satu bukti rendahnya motivasi yang dimiliki.<sup>5</sup> Di era globalisasi dan informasi ini penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) menjadi sebuah kebutuhan, namun dalam implementasinya masih sulit dilakukan.<sup>6</sup> Pemilihan media pembelajaran dapat menentukan hasil belajar siswa, jika pemilihan media pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi kelas maka target hasil belajar juga tidak akan tercapai.

---

<sup>3</sup> Ganjar, Susilo, "Analisis Kesulitan Siswa Kota Balik Papan Dalam Memecahkan Masalah Yang Berkaitan Dengan Persamaan Kuadrat dan Fungsi Kuadrat" dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 2, (2018):

<sup>4</sup> Indi Ratnani Dan Dian Septi N. A., " Pengaruh Metode Pembelajaran Matematika Dengan Concept-Rich Instruction Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 3 Bandung Tulungagung Pada Materi Aritmatika Sosial" Dalam *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, Vol. 2 No. 2, Oktober 2018. Hal. 77.

<sup>5</sup> Mardianto, (2018), *Psikologi Pendidikan*, Medan: perdana Pubishing, hal. 198.

<sup>6</sup> Muhson, Ali, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", dalam *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia VIII*, no. 2, (2010): 1-10.

Motivasi belajar sebagai hal yang penting dalam proses pembelajaran matematika. Terdapat dua jenis motivasi belajar, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif yang tidak tergantung faktor yang ada di luar dirinya. Sementara motivasi ekstrinsik adalah motif yang sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Kenyataannya motivasi ekstrinsik banyak terjadi terutama usia anak dan remaja dalam proses belajar. Adanya motivasi belajar, siswa dapat lebih bersemangat sehingga kegiatan belajar mengajar akan berlangsung secara lancar. Guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Guru dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Semakin tepat motivasi yang diberikan oleh guru, maka semakin baik hasil proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui, memahami, dan melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, "*Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi, Hasil Belajar Dan Kepribadian*" (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hal 35.

<sup>8</sup> Nana Sudjana, "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), hal 22.

Hasil belajar adalah suatu hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar adalah proses sedangkan hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan yang tercapai oleh siswa setelah mengikuti rangkaian proses belajar. Tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf. Hasil belajar akan tampak dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa tersebut yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotorik).<sup>9</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran akan cenderung monoton.<sup>10</sup> Sehingga banyak siswa yang mengantuk dan merasa bosan dengan kegiatan belajar mengajar. Serta media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik.<sup>11</sup>

Salah satu cara mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media yang menarik perhatian dan semangat belajar siswa. Terlaksana atau tidaknya ditentukan oleh kemauan dan kemampuan guru serta dukungan sarana penunjang

---

<sup>9</sup> Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: tunas Gemilang Press, 2014), hal. 38.

<sup>10</sup> Beni Asyhar and Jilda Aminatu Zahrok, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together (NHT)* Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Dan Hasil Belajar Siswa', April, 2018.

<sup>11</sup> Santi Dewi A. dan Umy Zahroh, "Efektifitas Model *Cycle Learning* Menggunakan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Materi Garis Dan Sudut Kelas VII MTSN Karangrejo", Dalam *Jurnal Tadris Matematika*, Vo. 1, No. 1, Juni 2018, Hal. 37.

untuk terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan hakikat materi yang diajarkan.<sup>12</sup> Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.<sup>13</sup>

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran matematika semakin relevan mengingat objek kajian matematika yang bersifat abstrak. Komputer sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memvisualisasikan objek-objek matematika yang abstrak. Dengan demikian, komputer sebagai media pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika. Banyak hal abstrak yang sulit dipikirkan siswa dapat dipresentasikan melalui komputer.<sup>14</sup>

Komputer memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran komputer dapat diterapkan pada tahap penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan penguasaan konsep. Penanaman konsep merupakan tahapan pembelajaran yang menitikberatkan pada penyampaian konsep baru kepada siswa. Tahap pembelajaran pemahaman konsep

---

<sup>12</sup> Rostina, Sundayana, (2013), *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, hal. 33.

<sup>13</sup> Ahmad Sabri, "*Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*" (Ciputat: Ciputat Press, 2005), hal. 112.

<sup>14</sup> Firdaus, Ahmad Qolfathiriyus; Asyhar, Beni, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Borland C++ Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Matriks Di Smk Sore Tulungagung Kelas XII*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SEMNASDIKTA II), Vol. 15, 2016, hal 36

menitikberatkan pada penguasaan dan perluasan wawasan siswa tentang konsep yang telah dipelajari pada tahap penanaman konsep. Sedangkan tahap pembelajaran pembinaan keterampilan penguasaan konsep menitikberatkan pada pembinaan ketrampilan siswa menerapkan konsep yang telah dipelajari.<sup>15</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut motivasi dan hasil belajar siswa akan tumbuh apabila guru menggunakan media yang berbeda, misalnya dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *GeoGebra* khusus pada pembelajaran segitiga. Salah satu cara untuk mengoptimalkan pemahaman konsep dalam materi pada mata pelajaran matematika supaya dapat dicapai oleh siswa adalah menggunakan aplikasi pembelajaran yang sesuai dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi.

*GeoGebra* adalah perangkat lunak di dalam bidang ilmu matematika dinamis untuk semua tingkatan pendidikan yang terkait dengan materi tentang aritmatika, geometri, kalkulus serta aljabar.<sup>16</sup> Menurut Ljubica Dikovic dalam artikel yang berjudul *Applications GeoGebra into Teaching Some Topics of Mathematics at the College Level* (2009), menuliskan bahwa *GeoGebra* diciptakan untuk membantu siswa memperoleh pemahaman matematika yang lebih baik, siswa dapat memanipulasi variabel dengan mudah yaitu hanya dengan menarik bebas obyek-obyek di bidang gambar, atau dengan menggunakan slider. Siswa dapat

---

<sup>15</sup> Ali Mahmudi, *Membelajarkan Geometri dengan Program GeoGebra*, (Yogyakarta: Jurnal Pendidikan FMPIA, 2010), hal. 470

<sup>16</sup> Khoe Y. Tung, *Mahir Geometri dan Matematika dengan GeoGebra*, (Yogyakarta: Penerbit Andi), hal. 5

menghasilkan perubahan dengan menggunakan teknik memanipulasi objek bebas, dan mereka dapat belajar bagaimana objek tergantung akan terpengaruh.<sup>17</sup>

Aplikasi *GeoGebra* bermanfaat untuk siswa maupun guru karena bisa memvisualisasikan secara detail mengenai konsep-konsep geometris yang rumit. Dengan ini akan mempermudah siswa dalam memahami tentang konsep geometri. Ada 3 kegunaan *GeoGebra*, yaitu sebagai media pembelajaran matematika, alat bantu membuat bahan ajar matematika, dan menyelesaikan soal matematika. Kelebihan dari *GeoGebra* siswa tidak akan merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran karena siswa dapat mempraktekkan secara langsung, pembelajaran lebih menyenangkan dan banyak hal baru yang ditemukan siswa dalam penggunaan *GeoGebra*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menerapkan program *GeoGebra* dalam pembelajaran matematika dan menunjukkan hasil yang berdampak pada siswa. Simulasi *Geogebra* pada materi grafik fungsi kuadrat diperoleh hasil dapat meningkatkan kemampuan siswa mengenai karakteristik grafik fungsi kuadrat, meningkatkan kemampuan dalam menggambar grafik fungsi kuadrat. Dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 79,52 dan kelas kontrol 70,03 serta uji beda rata-rata sig.  $< 0,05$  yang menunjukkan penggunaan simulaasi *Geogebra* efektif pada pembelajaran grafik fungsi kuadrat.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Dikovic, L, "*Applications Geogebra Inti Teaching Some Topics of Mathematics at the College Level*" dalam *Jurnal Computer Science and Information Systems* 6, no. 2 (2009): 191.

<sup>18</sup> Salama Siregar, *Efektivitas Penggunaan Simulasi Geogebra pada Pembelajaran Grafik Fungsi Kuadrat*, *Edumatic*, Vol. 7, No. 1, 01 April 2017

Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran *Geogebra* menunjukkan nilai rata-rata siswa pada tes siklus pertama adalah 50,00 dan pada tes siklus ke-2 sebesar 82,76. Pembelajaran dengan *Geogebra* meningkatkan hasil belajar 80% siswa mencapai ketuntasan pada siklus ke-2.<sup>19</sup> Pada penelitian lain memberikan hasil perbedaan signifikan variabel motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media *Geogebra* ( $F = 141,405$ ;  $< 0,05$ ) dibandingkan siswa belajar dengan menggunakan media konvensional ( $F = 51,494$ ;  $< 0,050$ ). Hal ini menunjukkan kelompok siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Geogebra* lebih baik daripada yang konvensional.<sup>20</sup>

Berdasarkan pengamatan pada saat Magang 2 bulan September 2021 di MTsN 2 Blitar diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika masih menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Hal ini mengakibatkan siswa tidak aktif bertanya ataupun menjawab ketika diskusi, terdapat siswa yang tidak membawa buku, meletakkan kepala di atas meja tanpa memperhatikan pembelajaran. Ibu Aminah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran matematika kelas VII F dan VII H menjelaskan bahwa siswa kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan karena kurangnya ketertarikan siswa terhadap matematika. Meskipun begitu terdapat

---

<sup>19</sup> Ayu Mentari, Yanna Sanova, *Peningkatan Hasil belajar Matematika Siswa Melalui Media Geogebra di SMA Negeri 1 Palembang*, Jurnal Gantang, April 2019, hal. 1

<sup>20</sup> Ni Made Puspita, *Pengaruh Media Geogebra Terhadap Motivasi dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa SMK Negeri 1 Singaraja*, Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, Vol.8, No. 3, 2018, hal. 1

beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran secara konvensional, menggunakan media pembelajaran seadanya, seperti buku dan papan tulis. Siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika, kesulitan menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan, dan hasil belajar siswa yang secara umum masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memilih MTsN 2 Blitar sebagai tempat penelitian karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar khususnya dalam memahami pelajaran matematika. Penggunaan metode yang kurang inovatif tampaknya menjadi kendala dalam memotivasi siswa untuk belajar matematika.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *GeoGebra* pada Pembelajaran Segitiga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas VII MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022”**.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, kami telah mengidentifikasi sejumlah masalah yang nantinya akan dipakai sebagai bahan sebuah penelitian.

- a. Penggunaan komputer dalam pendidikan matematika yang masih jarang diberlakukan.

- b. Minimnya motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, karena dianggap pelajaran yang sulit.
- c. Dampak hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

## 2. Pembatas Masalah

Penelitian agar dapat berjalan secara efektif, efisien dan terarah dan pengujian dapat dilakukan lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah, sebagai berikut :

- a. Pokok bahasan yang diteliti adalah segitiga.
- b. Program komputer yang digunakan sebagai media pembelajaran segitiga adalah *GeoGebra*.
- c. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII F dan VII H MTsN 2 Blitar.
- d. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar kognitif.
- e. Penelitian ini hanya membahas pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* pada pembelajaran segitiga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *GeoGebra* pada pembelajaran Segitiga terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar?

2. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* pada pembelajaran Segitiga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* pada pembelajaran Segitiga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* pada pembelajaran segitiga terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* pada pembelajaran segitiga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *GeoGebra* pada pembelajaran segitiga terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat manfaat yang terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Geogebra terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## 2. Kegunaan Secara Praktis

### a) Bagi Guru

- 1) Memberikan variasi tentang media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajar.
- 2) Memperkaya guru tentang media pembelajaran berbasis komputer untuk pembelajaran segitiga.
- 3) Dapat menambah alternatif guru dalam menumbuhkan motivasi siswa pada saat pembelajaran.

### b) Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang segitiga.
- 2) Melatih siswa mengeksplorasi sendiri materi segitiga dengan bantuan *GeoGebra*.
- 3) Siswa jadi memiliki suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya.

### c) Bagi Madrasah

Memberikan sebuah informasi kepada sekolah untuk digunakan sebagai perbaikan proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

d) Bagi Peneliti

- 1) Penulis dapat menambah wawasan tentang *GeoGebra* sebagai media pembelajaran.
- 2) Penulis dapat mengetahui pengaruh penggunaan *GeoGebra* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan judul yang ada, peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

1.  $H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Geogebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022.
- $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Geogebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022.

2.  $H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Geogebra* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022.  
 $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Geogebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022.
3.  $H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Geogebra* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022.  
 $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Geogebra* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTsN2 Blitar Tahun Ajaran 2021/2022.

## **G. Penegasan Istilah**

Agar memperoleh pemahaman yang termuat didalam proposal ini, maka penulis perlu memberikan penegasan istilah yang menjadi kunci dalam proposal ini, baik secara konseptual maupun operasional.

### **1. Pengaruh**

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang berkuasa atau yang berkekuatan. Jadi yang dimaksud pengaruh adalah hubungan sebab akibat antara motivasi dan hasil belajar.

## 2. *GeoGebra*

*Geogebra* merupakan software dinamis yang menggabungkan geometri, aljabar dan kalkulus. *GeoGebra* dikembangkan pada tahun 2001. Software ini dikembangkan untuk mempelajari matematika dan diajarkan pertama kali disekolah oleh *Markus Hohenwarter* dari Universitas Florida Atlantic. Adapun pada penelitian ini menggunakan *geogebra* versi 5.0.

## 3. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.<sup>21</sup> Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu sarana atau alat yang digunakan guru dan siswa guna meningkatkan proses belajar mengajar sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru.

## 4. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.<sup>22</sup> Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Jadi

---

<sup>21</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual Dan Digital* (Bogor: PT Ghalia Indonesia, 2011).

<sup>22</sup>Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukuran Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008).

motivasi belajar dapat disebut juga sebagai daya pendorong yang mempengaruhi siswa untuk melakukan kegiatan belajar.<sup>23</sup>

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>24</sup> Hasil belajar diperoleh siswa setelah siswa melakukan proses belajar sehingga siswa tersebut memperoleh kemampuan-kemampuan dari proses belajarnya.

### H. Sistematika Pembahasan

Pada skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Berikut merupakan rincian dari sistematika pembahasan :

#### 1. Bagian Awal

Pada bagian awal berisikan halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak, dan halaman daftar isi.

#### 2. Bagian Utama (Inti)

Pada bagian inti terdiri dari tiga bab yang berisikan sub-sub bab antara lain :

---

<sup>23</sup> Sardiman A. M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: CV Rajawali, 1986).

<sup>24</sup> Nana Sudjana, " *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* ", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), hal. 22.

- Bab I Pendahuluan Bab ini berisikan a) Latar belakang, b) Identifikasi dan batasan masalah, c) Rumusan masalah, d) Tujuan penelitian, e) Kegunaan penelitian, f) Hipotesis penelitian, g) Penegasan istilah, dan h) Sistematika pembahasan.
- Bab II Landasan Teori, Bab ini berisikan a) Deskripsi teori, b) Penelitian Terdahulu, dan c) Kerangka Konseptual.
- Bab III Metode Penelitian, Bab ini berisikan a) Rancangan Penelitian, b) Lokasi Penelitian, c) Variabel Penelitian, d) Populasi, Teknik Sampling dan Sampel penelitian, e) Instrumen penelitian, f) Data dan sumber data, g) Teknik pengumpulan data, dan h) Analisis data.
- Bab IV Hasil Penelitian, Bab ini berisikan a) Deskripsi data, dan b) Pengujian hipotesis.
- Bab V Pembahasan, Bab ini berisikan : a) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *GeoGebra* terhadap motivasibelajar siswa, b) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *GeoGebra* terhadap hasil belajar siswa, c) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *GeoGebra* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa,
- Bab VI Penutup, Bab ini berisikan a) Kesimpulan dan b) saran.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir berisikan daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup