

BAB I

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan, tanpa adanya pendidikan mustahil bagi manusia untuk berkembang sejalan dengan aspirasi dan cita-cita untuk maju. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat dan kualitas pendidikan dari bangsa tersebut, hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menempatkan pada strata tertinggi di dalam kebutuhan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, dinamika pendidikan ditandai oleh suatu pembaharuan dan transformasi pemikiran mengenai hakikat dari pembelajaran itu sendiri, yakni mewujudkan pembelajaran sebagai suatu proses aktif. Seperti yang dipaparkan oleh Syafaruddin, Asrul, dan Mesiono: "*Pendidikan sebagai proses transformasi budaya sejatinya menjadi wahana bagi perubahan dan dinamika kebudayaan masyarakat dan bangsa*".¹ Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sistematis yang bertujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu didalam kehidupannya. Oleh karena itu pendidikan dijadikan sebagai barometer untuk kemajuan dan peradaban suatu bangsa.

Didalam Al-Qur`an terdapat ayat yang menjelaskan secara eksplisit dan implisit dimana pendidikan merupakan sebuah proses yang sistematis

¹ Asrul, Mesiono dan Syafaruddin, *Inovasi Pendidikan: Suatu Analisis terhadap Kebijakan Baru Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hal.1

untuk membentuk karakter manusia agar lebih cakap dalam menimba ilmu pengetahuan, hal ini terdapat pada surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
(٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ (٥)

Artinya :“1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Dari penggalan ayat Al-Qur’an diatas dapat digambarkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses sistematis untuk membentuk manusia agar lebih cakap dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.²

Sebagai bangsa berkembang, Indonesia berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar memiliki sumber daya manusia yang dapat berdaya saing tinggi, hal ini tentu tidak terlepas dari kualitas pendidikan. Salah satu upaya pendidikan agar menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat khas, tanpa kita sadari matematika digunakan pada aktivitas sehari-hari meskipun dalam

² Gurusiana.Id,“Relevansi QS. Al-Alaq 1-5 sebagai Falsafah Pendidikan Islam Modern”, <https://www.gurusiana.id/read/abiherman/article/relevansi-qs-al-alaq-1-5-sebagai-falsafah-pendidikan-islam-651608>, diakses 25 Januari 2023

bilangan dan operasi yang sangat sederhana. Oleh karenanya Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi agar memiliki kemampuan untuk berfikir secara logis, analitis, kritis dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah dalam menghadapi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap bahwa Matematika itu sulit.

Faktor yang menjadi penyebab kesulitan anak belajar adalah materi yang diajarkan. Sifat abstrak yang menjadi karakter Matematika adalah salah satu penyebab siswa kesulitan dalam pembelajaran, sehingga siswa memerlukan waktu untuk memahami konsep yang abstrak. Hal ini juga didasarkan pada wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 Maret 2023 oleh salah satu guru mata pelajaran matematika kelas X yang ada di SMAN 1 Prambon Nganjuk, beliau menyatakan saat ini kebanyakan motivasi belajar matematika siswa masih rendah disebabkan karena konsep dasar Matematika yang seharusnya diajarkan di SMP masih belum dikuasai oleh siswa sepenuhnya dikarenakan proses pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19.

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika tersebut mengakibatkan siswa kesulitan dalam pembelajaran matematika di SMA yang cenderung abstrak sehingga berimbas pada hasil belajar siswa yang masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada materi Trigonometri yang cukup rendah dari nilai rata-rata. Selain itu berdasarkan

pengamatan peneliti saat pembelajaran berlangsung guru menerapkan model pembelajaran Saintifik, sebagian kecil siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan beberapa lagi kurang memperhatikan pembelajaran selain itu ketika diberikan permasalahan Matematika pada model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, ada beberapa siswa yang tidak menjawab dan ketika diberi kesempatan untuk bertanya respon siswa hanya diam, akan tetapi proses pembelajaran dikelas berjalan cukup lancar, karena juga ada beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan baik. Dari hal ini dapat dikatakan bahwa motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar.

Sehubungan dengan kesulitan siswa pada pembelajaran Matematika yang bersifat abstrak tersebut, model pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah model *Generatif Learning* yang berlandaskan pada paham konstruktivisme. Hal ini berdasarkan penelitian yang berkaitan dengan model *Generatif Learning* telah menunjukkan adanya peningkatan Motivasi dan Hasil belajar, salah satunya dikaji oleh Nur Rahmah bahwa model *Generatif Learning* berpengaruh signifikan terhadap Motivasi belajar siswa sebesar 54,10%.³ Lalu penelitian Rima Hanifah yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Generatif Learning* sangat membantu proses pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, hal tersebut dilihat dari uji korelasi antara dua variabel yang memiliki hubungan sangat kuat yaitu 0,771 dan

³ Nur Rahmah, *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Generatif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN No. 45 Tombolo Kabupaten Bantaeng*, Skripsi (Makassar:UIN Alaudin Makassar, 2019), hal.55.

berpengaruh sebesar 59,4%.⁴ Serta penelitian Aldila Maysarah Ayusari yang menyatakan bahwa “Terdapat pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Minat dan Hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Tulungagung ”.⁵

Menurut Osborne dan Wittrock model *Generatif Learning* adalah model pembelajaran yang dimana siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar serta dalam mengkonstruksi makna dari informasi yang ada disekitarnya berdasarkan pengetahuan awal dan pengalaman yang dimiliki oleh peserta belajar.⁶ Jadi model *Generatif Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada integrasi aktif antara pengetahuan lama dan pengetahuan baru yang diperoleh siswa, model *Generatif Learning* akan mendorong keaktifan dan pemahaman siswa, sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan akan berimbas pada meningkatnya hasil belajar matematika siswa.⁷ Model pembelajaran *Generatif Learning* memiliki beberapa tahapan yaitu tahap eksplorasi, tahap pemfokusan, tahap pengenalan konsep (tantangan) dan tahap penerapan konsep (aplikasi).⁸ Melalui tahapan yang ada pada model pembelajaran *Generatif Learning*, siswa dapat memiliki kemampuan dan ketrampilan

⁴ Rima Hanifah, *Hubungan Model Pembelajaran Generatif (Generatif Learning) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Garis Dan Sudut Di Smp N 3 Suruh Tahun 2021*, Skripsi (Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2021), hal.83.

⁵ Aldila Maysarah Ayusari, *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbasis Alat Peraga Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 4 Tulungagung*, Skripsi (Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2019) hal.103.

⁶ Dedy Hamdani,dkk. Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Menggunakan Alat Peraga terhadap Pemahaman Konsep Cahaya Kelas VII di SMP Negeri 7Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta*, No. 1 Vol. 10, 2012, hal. 80

⁷ Baharudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta:Ar Ruzz Media,2010)

⁸ Wena.M, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (t.tp:Bumi Aksara,2013)

untuk membangun pengetahuannya secara mandiri.⁹ Melalui model *Generatif Learning* diharapkan dapat mendukung siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam memecahkan permasalahan dan menerapkan setiap konsep yang ada pada pembelajaran Matematika.

Model *Generatif Learning* memiliki empat tahapan yang dinilai cukup serius, maka dari itu agar siswa lebih mudah dalam memahami materi, siswa perlu belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mendukung dan mempermudah siswa dalam memahami apa yang dipelajarinya. Salah satu media yang dapat mendukung model pembelajaran *Generatif Learning* adalah media pembelajaran Powerpoint Interaktif. Powerpoint Interaktif merupakan suatu multimedia yang bersifat Interaktif, didalamnya terjadi timbal balik (komunikasi dua arah). Tampilan pada media pembelajaran Powerpoint Interaktif dikemas secara menarik yang dirangkum dalam slide teks, gambar, suara, video dan sebagainya, tujuannya agar lebih mudah dipahami melalui penjelasan visual.¹⁰ Tampilan yang menarik akan membuat siswa menjadi tertarik dan penasaran untuk mencari lebih banyak informasi tentang materi yang ditampilkan, tentu hal ini mengajak siswa untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan minat serta

⁹ Ratna Hapsari,dkk., Model Pembelajaran Generatif Dilengkapi Media Kartu Masalah Pada Pembelajaran Fisika di SMAN 1Pakusari, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, No.4 Vol.5, 2017, hal.400

¹⁰ Hikmah dan Maskar, *Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa SMP Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius*, ttp.,hal.16.

motivasi siswa yang berimbas pada hasil belajar pada proses pembelajaran Matematika siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, untuk menyikapi perubahan motivasi dan hasil belajar siswa yang saat ini mulai menurun dikarenakan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan kondisi siswa yang mengakibatkan siswa kesulitan dalam pembelajaran. Hal ini menjadi alasan mengapa model *Generatif Learning* dengan berbantuan media Powerpoint Interaktif dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang digunakan didalam kelas. Peneliti tertarik untuk mengkaji dan melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Motivasi dan Hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk “.**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Kesulitan belajar yang dialami siswa dikarenakan sifat abstrak matematika yang menjadi karakteristik dari matematika, sehingga siswa memerlukan waktu dan tutorial atau penjelasan dalam memahami konsep abstrak matematika.
- b. Model atau pendekatan pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan membosankan bagi siswa.
- c. Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.
- d. Hasil belajar yang didapat siswa pada pembelajaran matematika masih rendah.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka peneliti akan membatasi penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penerapan model pembelajaran dibatasi pada model *Generatif Learning* dengan berbantuan media Powerpoint Interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar.
- b. Motivasi belajar pada penelitian ini berdasarkan teori Sadirman A.M. dengan 8 indikator yaitu, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan dalam arti tidak mudah untuk menyerah, menunjukkan minat terhadap pembelajaran, lebih senang bekerja mandiri, berpartisipasi sebaik mungkin dalam pembelajaran, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dapat mempertahankan bakatnya, senang mencari dan memecahkan permasalahan pada soal-soal.¹¹
- c. Hasil belajar yang dikaji pada penelitian ini berdasarkan teori Benjamin S. Bloom pada ranah kognitif yang menekankan aspek intelektual seperti pengetahuan, pengertian dan ketrampilan berfikir.¹²
- d. Pada penelitian kali ini diterapkan pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier pada Kurikulum Merdeka kelas X SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.

¹¹ A.M. Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT. Raja Grafindo, 2011), hal. 83

¹² Ihwan Mahmudi dkk., Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S Bloom, *Jurnal Multi Disiplin Madani (Madani)*, No. 9 Vol.2, 2022, hal. 35

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023?
2. Apakah ada pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Motivasi dan Hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.
2. Mengetahui adanya pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.
3. Mengetahui adanya pengaruh model *Generatif Learning* terhadap Motivasi dan Hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Lembaga atau Institusi Pendidikan

- Hasil penelitian akan dapat digunakan sebagai kontribusi dalam menanamkan Motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar bagi siswa terkhususnya pada siswa kelas X SMAN 1 Prambon Nganjuk.
- Sebagai pengalaman dan inovasi belajar baru yang dapat dijadikan model pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 1 Prambon Nganjuk.
- Sebagai bahan pertimbangan untuk dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika terkhusus kelas X di SMAN 1 Prambon Nganjuk.

2. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

Sebagai inovasi model pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Matematika siswa terhadap materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier.

3. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang adanya pengaruh Model pembelajaran *Generatif Learning* yang dapat menjadikan siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar siswa tentang materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.¹³ Adapun hipotesis penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh Model *Generatif Learning* terhadap Motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.
2. Ada pengaruh Model *Generatif Learning* terhadap Hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.
3. Ada pengaruh Model *Generatif Learning* terhadap Motivasi dan Hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk tahun ajaran 2022/2023.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan judul penelitian tentang “Pengaruh Model *Generatif Learning* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada materi Sistem Persamaan dan Peridaksamaan Linier SMAN 1 Prambon Nganjuk”, 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 penegasan konseptual dan operasional:

¹³ Ahmad Tanzeh et.al, *Buku Pedoman Penyusunan Skripsi 2017*, (Tulungagung:IAIN Tulungagung, 2017), hal. 24

1. Penegasan Konseptual

a. Model *Generatif Learning*

Generatif Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang berusaha menyatukan gagasan-gagasan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelumnya. *Generatif Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivisme. Pada model pembelajaran *Generatif Learning* siswa dituntut dan dibiasakan untuk memahami konsep dan membangun pemahamannya sendiri agar lebih aktif dan kreatif dalam mencari alternatif solusi dalam pemecahan masalah.¹⁴ Pada model *Generatif Learning* guru berperan sebagai mediator serta fasilitator dalam kegiatan pengajaran dikelas.¹⁵ Didalam kegiatan pembelajaran model *Generatif Learning* masing-masing elemen belajar bekerja secara aktif saling membantu dan saling mendukung satu sama lain.¹⁶

b. Powerpoint Interaktif

Powerpoint Interaktif adalah slide Interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaanya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut.¹⁷

¹⁴ Sugilar.H.,Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Disposisi Matematika Siswa Madrasah Tsanawiyah Melalui Pembelajaran Generatif, *Jurnal Ilmiah Matematika*, .No.2 Vol.2, 2013 (2), hal.156-168.

¹⁵ Lestari,S dkk.,Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik, *Indonesia Mathematics Education*, No.1 Vol.3,2020, <http://doi.org/10.30738/indomath.v3i1.6356>, diakses 26 Januari 2023

¹⁶ Titin & Iin Kurnia,Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran. *Biological, Science and Education Journal*, No.1Vol.2, 2022

¹⁷ *Ibid.*

c. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti alasan melakukan sesuatu yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan.¹⁸ Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri individu yang member kekuatan baginya untuk giat dalam usaha mencapai tujuan belajarnya.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya.¹⁹ Jadi, Hasil belajar merupakan keberhasilan yang dicapai siswa setelah ia mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak dari penyelenggara pendidikan.²⁰

2. Penegasan Operasional

a. Model *Generatif Learning*

Model pembelajaran *Generatif Learning* yang diterapkan pada penelitian ini mengacu pada Model Pembelajaran *Generatif Learning* yang dikembangkan oleh Merlic C.Witrock pada tahun 1992, Model pembelajaran tersebut menenkankan pada integrasi secara aktif pengetahuan baru siswa dengan menggunakan pengetahuan yang

¹⁸ Dharmadhi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar*. (Yogyakarta:Deepublish,2017)

¹⁹ Hayatun Nufus,dkk.,Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel,*Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma*, No.2 Vol.6, 2020, hal.33

²⁰ Dimiyati,Mudjiono.,*Belajar dan Pembelajaran*,(Jakarta: Rineka Cipta,2017), hal.3

sudah dimiliki oleh siswa sebelumnya.²¹ Pada penerapan model pembelajaran *Generatif Learning* peneliti berperan sebagai mediator serta fasilitator dalam kegiatan pengajaran dikelas, masing-masing elemen bekerja secara aktif saling membantu dan saling mendukung.

b. Powerpoint Interaktif

Powerpoint Interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang berupa slide Interaktif yang berisi materi pembelajaran. Pada penelitian ini Powerpoint Interaktif digunakan sebagai alat bantu didalam model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti, dengan tampilan dan fitur-fitur yang menarik pada Powerpoint Interaktif, akan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada penelitian ini aspek yang digunakan peneliti berupa aspek dorongan internal dengan indikator : adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan.²² Motivasi belajar pada penelitian ini dilihat dari hasil pengisian angket atau kuesioner berupa google Form, total skor akan menunjukkan pengaruh model pembelajaran *Generatif Learning* terhadap motivasi belajar siswa.

²¹ Syirlatifa, Anis dan Abdul Haris, Penerapan Model Pembelajaran Generative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI Ipa 1 Sma Negeri 1 Makassar, *Jurnal sains dan pendidikan fisika*, No. 3 Vol.10, 2014, hal.294

²² Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya, Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 23

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima perlakuan dari pembelajaran guru. Aspek hasil belajar pada penelitian ini dikaji berdasarkan teori Benyamin S. Blom yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah: Ranah Kognitif, Ranah Afektif dan Ranah Psikomotorik. Namun pada penelitian ini memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif pada materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linier dengan penerapan kurikulum merdeka. Hasil belajar pada penelitian ini di lihat dari hasil pengerjaan soal posttest yang berbentuk soal uraian, posttest akan diberikan pada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dan kelas control yang tidak mendapat perlakuan, total skor akan menunjukkan pengaruh model pembelajaran Generatif terhadap hasil belajar siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan, peneliti akan menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian. Pembahasan hasil penelitian ini akan disistematika menjadi tiga bagian yang saling berkaitan satu sama lain terhadap rumusan masalah yang telah dibuat, sebelum memasuki bab pertama akan didahului dengan halaman sampul, halaman judul, serta halaman daftar isi, berikut isi dari pembahasan skripsi, adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal :

Terdiri dari:halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, 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 : Latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II: Landasan Teori, pada bab ini terdiri dari: yang membahas sub variabel pertama, kerangka teori yang membahas variable kedua dst.

Bab III: Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari : Rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian, pada bab berisi: Penyajian data hasil penelitian, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V: Pembahasan, pada bab ini terdiri dari: pembahasan hasil penelitian. Pada bab ini peneliti telah menjawab permasalahan rumusan masalah penelitian.

Bab VI: Penutup, pada bab ini terdiri dari: Kesimpulan, saran.

3. Bagian Akhir

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