

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan dituntut untuk mampu memberikan kontribusi pelayanan pendidikan kepada masyarakat. Peningkatan mutu pendidikan sangat penting untuk perkembangan teknologi yang tidak lepas dari pengaruh perkembangan matematika dimana keduanya saling berkaitan satu dengan lain. Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan semua bidang kehidupan manusia di Indonesia termasuk ekonomi, sosial, teknologi, keamanan, keterampilan, berakhlak mulia, kesejahteraan, budaya dan kejayaan bangsa.¹ Mengingat pendidikan ini sangat penting maka pelaksanaan pendidikan juga harus optimal untuk memperoleh hasil yang diharapkan.

Matematika merupakan ilmu yang wajib dipelajari diseluruh jenjang sekolah. Ilmu matematika ini mempelajari tentang logika yang mengenai bentuk, susunan, besaran, konsep-konsep yang berhubungan satu sama lain.² Konsep-konsep dalam matematika harus sudah dikuasai sejak dini. Menguasai konsep matematika dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep serta dapat membentuk kepribadian siswa.³

Matematika sebagai ratu ilmu atau *mother of science*, yang artinya

¹ Ilham, D. Menggagas Pendidikan Nilai Dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Kependidikan*, 8, (2019): 10–22.

² Laili, A.F.N., Komariyah, S. Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 4, (2021): 53–58.

³ Nurani, S.S.M., Riyadi. Profil Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Self Efficacy. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no.1 (2021): 284–292.

matematika merupakan sumber ilmu yang pengetahuannya lain. Ada begitu banyak ilmu pengetahuan, penemuan, dan pengembangannya bergantung pada matematika.⁴

Menurut Mulyardi (dalam Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Matematika Sesomadika) Pembelajaran matematika merupakan upaya untuk membantu peserta didik mengkonstruksikan konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri dengan melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun.⁵ Dengan belajar matematika, maka siswa dapat berpikir kritis dan terampil berhitung serta memiliki kemampuan mengaplikasikan konsep dasar matematika pada pelajaran lain maupun pada matematika itu sendiri dan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, objek yang ada dalam matematika bersifat abstrak, tidak jarang guru maupun siswa mengalami beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru selama ini adalah pembelajaran dengan urutan sebagai berikut: (1) menjelaskan objek matematika, (2) memberi contoh objek matematika yang baru dijelaskannya, (3) meminta siswa untuk menyelesaikan soal yang serupa dengan contoh, dan (4) memberi latihan soal.⁶ Sehingga pembelajaran seperti itu, cenderung membuat siswa merasa bosan, tidak tertarik, kurang kreatif, kemampuan kurang berkembang, dan hasil belajar matematika yang belum maksimal.

⁴ Desi, R. Analisis Kemampuan Literasi Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Pencapaian Matematika Mahasiswa. *Seminar Dan Rapat Tahunan (Semirata) BKS MIPA PTN Wilayah Barat*, (2017): 641–650.

⁵ Rusmana, I.M. Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Sesiomadika 2*, (2020): 1–7.

⁶ Afsari, S., dkk. Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication 1*, (2021): 189–197.

Menurut NCTM, siswa belajar matematika dengan pemahaman dan siswa secara aktif membangun pengetahuan baru dari pengalaman dan pengetahuan sebelumnya.⁷ Pemahaman konsep juga akan mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap materi itu sendiri. Siswa akan sulit untuk memahami suatu materi matematika, selanjutnya akan lebih sulit lagi untuk memahami proses pembelajaran yang lebih lanjut. Selain itu, matematika juga sebagai unsur-unsur yang dipilih berdasarkan pada kepentingan kependidikan dan perkembangan IPTEK.⁸ Pada dasarnya tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan pemahaman konsep dalam menyelesaikan masalah kehidupan yang akan mereka alami.

Hasil belajar siswa pada kenyataannya belum sesuai dengan harapan. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga siswa menjadi enggan untuk belajar matematika. Pemahaman akan materi dan strategi yang terkadang membuat siswa jenuh dan tidak semangat. Pembelajaran matematika yang memiliki banyak rumus-rumus didalamnya membuat siswa menjadi pusing, sehingga jika dalam proses pembelajaran tidak sesuai akan berpengaruh terhadap belajar siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.⁹

⁷ Lasmiyati, I.H. Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Minat SMP. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2014): 161–174.

⁸ Rahmah, N. Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan* 2, (2013): 1–10.

⁹ Fimansyah, D. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil

Di Indonesia hasil belajar siswa masih tergolong rendah, jika dilihat dari prestasi di tingkat Internasional peringkat pendidikan di Indonesia khususnya matematika mendekati urutan terakhir dari peringkat pendidikan di negara lain. Hal ini dibuktikan dengan hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 yang menunjukkan Indonesia menduduki peringkat 72 dari 79 negara dengan skor 379.¹⁰ Sedangkan hasil *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang menunjukkan bahwa Indonesia secara konsisten berada di peringkat terbawah, pada tahun 2015 Indonesia menduduki peringkat 45 dari 50 negara.¹¹ Sehingga, dapat dikatakan bahwa pendidikan matematika di Indonesia masih terbelakang.

Rendahnya hasil belajar siswa di Indonesia disebabkan kurangnya minat belajar pada peserta didik, hal ini dipengaruhi model pembelajaran yang digunakan kurang menarik siswa dalam pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang masih monoton, yaitu metode ceramah. Pada pengamatan yang telah dilakukan di kelas VII MTsN 3 Blitar bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran dengan cara menerangkan materi, contoh soal, dan latihan. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Perlu adanya inovasi pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Guru harus merancang metode pembelajaran yang menyenangkan.

Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA* 3, no. 1 (2015): 34–44.

¹⁰ Iman, S.N., Ratna, N.M. Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan 1*, no. 2 (2022): 672–681.

¹¹ Suhartini, Martyanti, A. Etnomatematika: Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Budaya Dan Matematika. *Indonesian Mathematics Education 1*, no. 1 (2018): 35–41.

Metode pembelajaran yang dilakukan harus sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Dalam menggunakan metode pembelajaran di sekolah, guru dapat menggunakan metode pembelajaran dengan strategi untuk menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri.¹²

Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga diharapkan mampu memaksimalkan peserta didik dalam mengubah hasil belajar yang masih rendah. Peserta didik dituntut aktif di kelas, sedangkan guru sebagai fasilitator dan mendorong peserta didik mampu memecahkan suatu permasalahan yang ada. Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Means Ends Analysis* (MEA). Dalam model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA), peserta didik tidak hanya akan dinilai berdasarkan hasil saja, namun berdasarkan proses pengerjaan. Selain itu peserta didik dituntut untuk mengetahui apa tujuan yang hendak dicapai atau masalah apa yang hendak diselesaikan dan memecahkan masalah ke dalam dua sub tujuan kemudian dikerjakan berturut-turut pada masing-masing sub tujuan tersebut.¹³

Salah satu cara untuk menciptakan suatu kondisi dan situasi guna menambah daya dukung siswa untuk belajar yang lebih efektif dan efisien adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA). Menurut Pratiwi, model pembelajaran *Means End Analysis*

¹² Nasution, M.K. Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan 11*, no. 1 (2017): 9–16.

¹³ Astuti, M., Kartono., Dewi, N.R. Peran Direct Corrective Feedback Dalam Pembelajaran Means-Ends Analysis Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana 2*, no. 1 (2019): 1056–1060.

(MEA) adalah suatu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yaitu kemampuan dengan cara pemecahan masalah kedalam beberapa sub tujuan dan diselesaikan secara bertahap.¹⁴ Sedangkan menurut Huda, model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) adalah strategi yang memisahkan antara permasalahan dan tujuan.¹⁵ Dalam *Means End Analysis* (MEA), guru mengajak siswa untuk mengkolaborasi, mengidentifikasi dan memahami suatu permasalahan untuk dipecahkan terutama pada aspek membuat rencana dan mencari solusi.

Selain menggunakan model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA), agar pembelajaran lebih menarik maka peneliti berencana menggunakan media pembelajaran untuk menambah suasana kelas menjadi menyenangkan. Efektifitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan.¹⁶ Dalam hal ini harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.¹⁷ Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata sehingga materi pelajaran yang

¹⁴ Gumilar, G. Analisis Implementasi Model Pembelajaran Means End Analysis (MEA) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *FKIP UNPAS*, (2020).

¹⁵ Nginda, R. Pengaruh Model Pembelajaran Means End Analysis (MEA) Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Kemampuan Analitis Matematis Siswa Pada SPLDV. *Jurnal UIN Raden Intan Lampung*, (2022).

¹⁶ Rohani. Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UINSU Medan*,(2020): 1–94.

¹⁷ Tafonao, T. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114.

disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.¹⁸

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menyenangkan yaitu media *Flash Card*. Menurut Maryanto, media *Flash Card* merupakan media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran seperti: definisi atau istilah, simbol-simbol, ejaan bahasa asing, rumus-rumus, dan lain-lain.¹⁹ Menurut Angreany, *Flash Card* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempelkan pada sisi depan dan pada sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *Flash Card* tersebut.²⁰ Sedangkan media *Flash Card Math* merupakan bentuk kartu informasi yang kecil berisi gambar atau teks tentang pelajaran matematika. Melalui beberapa pendapat di atas maka kelebihan *Flash Card* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan menyenangkan. Dengan menggunakan media *Flash Card* dapat mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan rumus dan kalimat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mila Qusnatul Izza yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa pada materi turunan fungsi aljabar kelas XI MA Ma’arif Ponggok” menunjukkan

¹⁸ Maimunah. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Peradaban* 5, no. 1 (2016): 1–24.

¹⁹ Wahyuni, S. Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku’. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020): 9–16.

²⁰ Saud, S., Angreany, F. Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Ipa SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra* 1, no. 2 (2017): 138–146.

bahwa dari hasil uji *effect size* sebesar 2,236 dan 1,544 dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh model pembelajaran *means end analysis* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar tergolong sangat besar. Pada penelitian yang dilakukan Siti Khotimah yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* berbantuan software algebrator terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SMKN 5 Bandar Lampung” menunjukkan bahwa dari hasil penelitian uji statistik menunjukkan bahwa nilai *p-value* adalah 0,002 dengan nilai $\alpha = 0,05$ dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* berbantuan software algebrator terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Pada penelitian yang dilakukan Theresia Magdalena dan Edy Surya yang berjudul “pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi SPLDV pada kelas X SMA” menunjukkan bahwa dari hasil uji signifikansi regresi dan uji linearitas regresi dengan $\alpha = 0,05$ dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *means end analysis* terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 80,51%.

Aljabar adalah salah satu bentuk dari ilmu matematika yang membahas tentang suatu penyerdehanaan dan pemecahan masalah dengan memakai simbol pengganti, yaitu konstanta dan variabel. Aljabar merupakan materi yang diajarkan di kelas VII SMP dan sangat penting untuk dipelajari karena memiliki banyak kontribusi baik dalam materi matematika

maupun dalam kehidupan sehari-hari.²¹ Dengan menggunakan materi aljabar siswa akan menggunakan kemampuan pemahaman konsep untuk memecahkan permasalahan yang ada di soal.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Means End Analysis (MEA)* Berbantuan Media *Flash Card Math* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Aljabar Kelas VII MTsN 3 Blitar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah dari judul tersebut yaitu :

1. Kejenuhan belajar siswa saat proses pembelajaran;
2. Rendahnya hasil belajar siswa;
3. Pembelajaran matematika yang belum mampu melibatkan siswa secara aktif;
4. Model pembelajaran yang kurang tepat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Kejenuhan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan kejenuhan belajar siswa kelas VII F MTsN 3 Blitar tahun ajaran 2023/2024 saat mengikuti pembelajaran matematika materi aljabar;

²¹ Hasibuan, I. Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang* 4, no. 1 (2015): 5–11.

2. Model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) dalam penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) yang dilakukan di kelas VII F MTsN 3 Blitar tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran matematika materi aljabar;
3. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu hasil belajar dalam menyelesaikan permasalahan terkait aljabar;
4. Materi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu meliputi aljabar. Yang dibatasi pada menentukan operasi hitung bentuk aljabar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aljabar kelas VII MTs Negeri 3 Blitar?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aljabar kelas VII MTs Negeri 3 Blitar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* terhadap hasil

belajar siswa materi aljabar kelas VII MTs Negeri 3 Blitar.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aljabar kelas VII MTs Negeri 3 Blitar.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aljabar kelas VII MTs Negeri 3 Blitar.
2. Besar pengaruh model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* hasil belajar siswa materi aljabar kelas VII MTs Negeri 3 Blitar.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dicapai terdapat manfaat penelitian. Adapun uraian dari manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat lebih dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aljabar dengan menerapkan pembelajaran matematika dengan

model pembelajaran *Means Ends Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math*. Secara khusus hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pada pembelajaran matematika dengan model pembelajaran yang beragam.

2. Secara praktis

a. Bagi Pembaca

- 1) Sebagai pengetahuan dan wawasan bagi pembaca tentang pembelajaran model *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math*;
- 2) Sebagai bahan referensi atau acuan tentang pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math*;
- 3) Mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* terhadap hasil belajar siswa materi aljabar kelas VII MTsN 3 Blitar;
- 4) Pembaca akan mengetahui cara pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math* terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika;
- 2) Untuk meningkatkan semangat belajar siswa pada

pembelajaran matematika;

c. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi dalam pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Means End Analysis* (MEA) berbantuan media *Flash card math*, juga strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran matematika agar suasana menyenangkan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai referensi dan evaluasi mengenai strategi pembelajaran yang telah ada untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika pada umumnya dan pada materi matematika khususnya.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut.

1. Secara Konseptual

a. Model pembelajaran

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaanya mulai dari perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-

bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.²²

b. *Means End Analysis* (MEA)

Means End Analysis (MEA) merupakan suatu model pembelajaran yang di dalamnya mencakup strategi yang meringkas suatu bagian yang memisahkan antara permasalahan dan tujuan kemudian menganalisis perbedaan yang ada guna mencapai suatu tujuan. Menurut Huda, *Means End Analysis* (MEA) merupakan strategi yang memisahkan permasalahan yang diketahui (*problem state*) dan tujuan yang dicapai untuk mengurangi perbedaan yang ada diantara permasalahan dan tujuan.²³

Means End Analysis (MEA) bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan langkah-langkah:

- 1) Identifikasi perbedaan antara *Current State* dan *Goal State*.
- 2) Organisasi *subgoals*.
- 3) Pemilihan operator atau solusi.

c. *Media Flash card math*

Flash Card adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran. Menurut Asyhar, *Flash Card Math* merupakan media kartu yang berisi gambar dan tulisan matematika yang memungkinkan siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.²⁴

d. Hasil belajar

²² Octavia, S.A. *Model-Model Pembelajaran*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020).

²³ Amin., Sumendap.L.Y.S. *Model Pembelajaran Kontemporer*.

²⁴ Arman. *Media Flashcard*. (Jawa Barat: Goresan Pena, 2019).

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁵

e. Aljabar

Aljabar merupakan suatu cabang matematika yang mempelajari mengenai pemecahan masalah yang menggunakan simbol pengganti konstanta dan variabel.²⁶

2. Secara Operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang akan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas.

b. *Means Ends Analysis* (MEA)

Means Ends Analysis (MEA) adalah model pembelajaran berbasis pemecahan masalah.

c. Berbantuan media *Flash Card Math*

Flash Card Math adalah media kartu kecil yang berisi gambar, teks, simbol-simbol dan konsep matematika.

²⁵ Setiawan, H.R., Bahtiar, A. *Monograf: Metode Role play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. (Medan: UMSU Press, 2023).

²⁶ Hidayani, N. *Bentuk Aljabar*. (Jakarta: PT Balai Pustaka, 2012).

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah pembelajaran.

e. Aljabar

Aljabar adalah salah satu cabang ilmu matematika yang menggunakan simbol dan operasi hitung matematika.

I. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan langkah-langkah dalam penyusunan tugas akhir, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan

Pada BAB ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, sistematika penelitian.

2. BAB II : Landasan Teori

Memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori yang relevan dan terkait dengan tema skripsi.

3. BAB III : Metode Penelitian

Memuat secara rinci metode penelitian-penelitian yang digunakan peneliti beserta alasannya, pendekatan dan jenis penelitian, desain, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, sampling, data, sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji instrumen serta teknik analisis data yang digunakan.

4. BAB IV : Hasil Penelitian

Berisi deskripsi data dalam penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya.

5. BAB V : Pembahasan

Pada bab ini, berisi pembahasan sub bahasan. Menguraikan data-data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang kemudian dianalisis untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan.

6. BAB VI : Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan.