

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting yang harus dipenuhi setiap manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ yang di beri imbuhan ‘pe’ dan diakhiri ‘an’, sehingga kata tersebut berarti proses, metode atau tindakan belajar.<sup>1</sup> Pendidikan adalah proses perubahan sikap secara sadar dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan mengembangkan potensi dalam diri, ketrampilan yang dimiliki seperti kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan akhlak mulia agar mereka menjadi lebih dewasa.<sup>2</sup> Pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, dan inovatif. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya, sehingga siswa memiliki kemampuan dalam berbagai aspek kehidupan.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Nurlina dan Nurazmi, *Pendidikan* (LPP Unismuh Makassar, 2022), hal 7.

<sup>2</sup> Abd Rahman BP et al., “Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan,” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

<sup>3</sup> Abd Rozak, Fauzan, dan Ali Nurdin, *Kompilasi Undang-Undang dan Peraturan Bidang Pendidikan* (Jakarta: FITK Press, 2010), hal 4.

Tujuan pendidikan tidak hanya untuk mentransfer ilmu tetapi juga mentransfer nilai atau budi pekerti. Disini Guru lah yang menjadi peran penting dalam proses pembelajaran. Gurulah yang akan menentukan keberhasilan siswanya dengan arti apa yang diberikan jika itu berkualitas akan menghasilkan siswa yang berkualitas juga. Guru harus sangat profesional dalam menjalankan tugasnya agar menjadikan siswa yang berkualitas, unggul, mempunyai karakter dan mental yang dapat menjadi penurus bangsa. Guru yang inspiratif merupakan guru yang mempunyai cara tertentu yang membuat pembelajaran semakin mudah dipahami dan tidak membosankan seperti dengan mengembangkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa. Dengan cara ini akan mempermudah siswa dalam pembelajaran dan menghasilkan siswa yang berkualitas dan unggul.<sup>4</sup>

Dalam pendidikan di Indonesia, Kurikulum Merdeka telah diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kurikulum Merdeka berlandaskan pada pendekatan pendidikan yang lebih kontekstual, inklusif, dan berpusat pada peserta didik.<sup>5</sup> Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari – hari. Matematika adalah ilmu pemikiran dan pengolahan logika yang disiplin sehingga membuat manusia dapat berfikir secara logika. Manfaat Matematika dalam kehidupan sehari- hari antara lain: 1. Melatih

---

<sup>4</sup> Muhammad Suradi dan dkk, *Guru dan Perubahan: Peran Guru Di Dunia Pendidikan Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia* (Global aksara pres, 2021).

<sup>5</sup> R. Tuerah J. Tuerah, *Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah* (Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 2023).

kesabaran, karena matematika sering digunakan untuk menyelesaikan permasalahan matematika, 2. Melatih kecermatan dan ketelitian, karena dalam mengerjakan matematika dibutuhkan ketelitian dalam mengerjakannya, 3. Melatih cara berfikir, karena dalam mengerjakan soal matematika kita dituntut untuk menjawab soal sehingga kita dituntut untuk berfikir, 4. Dasar pokok ilmu menghitung, karena matematika sebagai pokok ilmu sebelum kita belajar fisika, kimia, dan biologi dll, 5. Melatih kedisiplinan diri, karena pada saat mengerjakan soal matematika kita harus mengerjakan secara urut, runtuk sesuai dengan caranya, 6. Membantu berdagang, karena pada saat berdagang matematika digunakan untuk menghitung dagangannya.<sup>6</sup>

PLSV merupakan salah satu materi matematika aljabar yang dipelajari dikelas VII. Untuk menguasai materi PLSV sebelumnya siswa harus mengenal beberapa istilah yaitu koefisien, konstanta, dan variabel.<sup>7</sup> Dengan mempelajari materi PLSV siswa dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem persamaan linier satu variabel misalnya dalam hal penjualan, menghitung pendapatan dari waktu ke waktu, memprediksi keuntungan dan lain sebagainya.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Firma Yudha, "Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam," *Jurnal pendidikan matematika* vol 5 (2019).

<sup>7</sup> Tim Tosho Gakko, *Matematika Sekolah Menengah Pertama Kelas VII, Pengolahan Sarana dan Prasarana Pendidikan Sekolah Menengah Pertama*, vol. 27, 2021.

<sup>8</sup> Abdul Yazid Nafii, "Pemahaman Siswa SMP terhadap Konsep Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) Ditinjau dari Perbedaan Jenis Kelamin," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 8, no. 2 (2017): 119–25.

Mengingat pentingnya peranan PLSV dalam matematika, upaya untuk meningkatkan sistem pengajaran matematika khususnya pada PLSV selalu menjadi perhatian khususnya bagi guru pendidikan matematika sekolah.

Perkembangan matematika disekolah dari tahun ketahun terus meningkat sesuai dengan zaman. Dalam pembelajaran matematika Pemahaman konsep merupakan dasar utama. Istilah pemahaman berasal dari akar kata paham, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai pengetahuan banyak, pendapat, aliran, mengerti benar.<sup>9</sup> Menurut Sardiman, pemahaman dapat diartikan menguasai sesuatu yang tidak hanya dihafal saja melainkan dengan pikiran atau dipahami konsepnya.<sup>10</sup> Sedangkan konsep menurut Herman adalah suatu ide abstrak yang memungkinkan siswa mengklasifikasikan objek-objek, peristiwa-peristiwa itu termasuk atau tidak kedalam ide abstrak tersebut.<sup>11</sup> Pemahaman konsep menurut Hiebert adalah kekuatan yang terkait antara informasi yang terkandung pada konsep yang dipahami dengan skemata yang telah dimiliki sebelumnya.<sup>12</sup> Rusefendi menyatakan bahwa pemahaman konsep dapat dibagi menjadi dalam tiga aspek yaitu: 1) kemampuan Translation (kemampuan mengubah) soal kata-kata kedalam simbol dan sebaliknya, 2) kemampuan Interpretation (kemampuan mengartikan) suatu kesamaan,

---

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal 208.

<sup>10</sup> Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Pers, 2010), hal 43.

<sup>11</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Matematika* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2013), hal 124.

<sup>12</sup> Tim PLPG, *Metodologi Pembelajaran Matematika” Modul Pelatihan Pendidikan Guru*. (Medan: Jurusan Pendidikan Matematika, Unimed, 2008), hal 42.

3) kemampuan Ekstrapolasi (kemampuan meramalkan) kemampuan memperkirakan suatu kecenderungan diagram.<sup>13</sup> Pemahaman konsep siswa sangatlah penting dalam proses pembelajaran yaitu dalam berfikir menyelesaikan permasalahan matematika disekolah maupun kehidupan sehari – hari.<sup>14</sup> Siswa dapat dikatakan memahami konsep apabila mampu menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), memberi contoh dan bukan contoh dari konsep, menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis, mengaplikasikan konsep untuk pemecahan masalah. Sedangkan siswa dikatakan memahami prosedur apabila dapat menyelesaikan langkah - langkah sesuai prosedur.<sup>15</sup>

Salah satu penyebab kurangnya pemahaman konsep siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak tepat. Menurut Khaira, pemanfaatan media pembelajaran memiliki pengaruh dan peranan penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan akan mengikuti dinamika perkembangan zaman salah satunya media pembelajaran yang digunakan adalah Pembelajaran Interaktif.<sup>16</sup> Menurut Rohmalina Wahab, media pembelajaran interaktif merupakan suatu

---

<sup>13</sup> Ruseffendi, *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksakta Lainnya* (Bandung: Tarsinto, 2005), hal 124.

<sup>14</sup> Diyah Hoiriyah, “Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa,” *jurnal ilmu-ilmu pendidikan dan sains* vol 7, no. 1 (2019): hal 4.

<sup>15</sup> Dilla desvy Yolanda, *Pemahaman Konsep Matematika Dengan Metode Discovery*, ed. oleh Guepedia (Guepedia, 2020), hal 93.

<sup>16</sup> Sri Widoyoningrum, Anita Andriani, dan Indanalazulf Lazulf, “media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan ketrampilan mengajar bagi guru di era society 5,” *jurnal unhasy* volume 7 (2023): hal 303-308.

teknik pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran yang lebih menarik. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana interaktif di dalam kelas dengan adanya interaksi antara guru dan siswa secara aktif, siswa dengan siswa secara aktif dan siswa dengan sumber pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan belajar.<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MTs Sunan Kalijogo diketahui bahwa mayoritas guru dalam proses pembelajaran masih mengajar dengan menggunakan media pembelajaran secara konvensional dalam mengajar matematika. Sehingga jika pembelajaran konvensional digunakan secara terus menerus akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik dan akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. Karena dalam pelaksanaannya, peserta didik hanya aktif untuk mencatat materi yang disampaikan. Beberapa kekurangan dari penggunaan media konvensional adalah proses pembelajaran yang berjalan satu arah. Dimana jika hal ini digunakan secara terus menerus akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. Dalam pelaksanaannya, peserta didik hanya aktif untuk mencatat materi yang disampaikan.<sup>18</sup>

Berdasarkan Teori diatas dan penemuan dalam pengamatan di MTs Sunan Kalijogo sehingga media pembelajaran yang cocok diterapkan yaitu

---

<sup>17</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015).

<sup>18</sup> Nina Indriani, Arum Nur Aisyah, dan Faza Nurinda Elok, "Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna," *Jurnal Amal Pendidikan* 2, no. 3 (2021): 196.

media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan cara guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa nya secara aktif dalam berinteraksi yaitu guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber pembelajaran.<sup>19</sup> Melalui proses interaksi membuat kemampuan pemahaman siswa akan berkembang dari segi mental dan intelektual. Pembelajaran interaktif diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa.<sup>20</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi PLSV Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII MTs Sunan Kalijogo” untuk mengetahui apakah ada pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi PLSV Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII MTs Sunan Kalijogo.

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

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Rendahnya pemahaman konsep matematis siswa pada jenjang SMP/MTs.

---

<sup>19</sup> Wahab, *Psikologi Belajar*.

<sup>20</sup> Yuliana Sesi Bitu et al., “Pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar,” *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 193–198.

- b. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi dalam proses pembelajaran terhadap pemahaman siswa.
  - c. Minimnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo tahun ajaran 2024/2025. Sampel diambil sebanyak dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep matematis. Pemahaman konsep matematis siswa dilihat dari langkah-langkah yang digunakan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan.
- c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah persamaan linear satu variabel
- d. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti memiliki rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi PLSV terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo ?

2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi PLSV terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo?

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

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka peneliti memiliki tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi PLSV terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi PLSV terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan, yaitu sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan terutama dalam proses pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Secara Praktis
  - a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi siswa dengan ini menambah wawasan siswa, mempercepat pemahaman siswa dalam

mengerjakan soal – soal matematika dan sebagai refleksi siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini guru dapat mengetahui strategi belajar serta model pengajaran yang bervariasi yang digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai acuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dengan ini sekolah akan melakukan perbaikan guna memajukan program sekolah dan sebagai bahan masukan bagi sekolah agar terus berinovasi dan mengevaluasi pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran matematika agar kegiatan pembelajaran tidak monoton.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Sunan Kalijogo tahun ajaran 2024/2025 yang akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Objek penelitian difokuskan pada pemahaman konsep matematis siswa setelah diterapkan media pembelajaran interaktif. Adapun materi yang menjadi fokus penelitian adalah salah satu topik dalam aljabar, yaitu

persamaan linear satu variabel. Selain itu, fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pada materi PLSV terhadap pemahaman konsep matematis siswa, sehingga diharapkan media ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang bervariasi dan efektif dalam pembelajaran matematika.

## G. Penegasan Variabel

### 1. Secara konseptual

#### a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti prantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>21</sup> Media juga merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, agar lebih menarik dan mempermudah dalam memahami sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): hal 19–35, <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.

<sup>22</sup> Rubhan Masykur, Nofrizal Nofrizal, dan Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 177.

#### b. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang digunakan oleh guru untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Interaktif adalah hubungan timbal balik antara siswa dan guru, siswa dengan siswa lain, atau siswa dengan media dalam proses pembelajaran.<sup>23</sup> Menurut Rohmalina Wahab, Pembelajaran interaktif adalah teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran tetapi dalam proses pembelajaran melibatkan guru dan peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran menjadi aktif.<sup>24</sup>

#### c. Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

Persamaan adalah kalimat terbuka yang didalamnya menggunakan tanda sama dengan “=”. Persamaan linear satu variabel merupakan bentuk persamaan yang memiliki satu variabel dan menggunakan tanda sama dengan “=”.<sup>25</sup>

#### d. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Istilah pemahaman berasal dari akar kata paham, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai

---

<sup>23</sup> S. E. Smaldino R. Heinich, M. Molenda, J. D. Russell, *Instructional Media and Technologies for Learning* (New Jersey: Merrill Prentice Hall, 2002).

<sup>24</sup> Wahab, *Psikologi Belajar*.

<sup>25</sup> Winie Ananda, Rizki wahyu yunian Putra, dan Abi Fadila, *Persamaan dan Pertidaksamaan linear satu variabel* (Bandar Lampung, 2022), Hal 9.

pengetahuan banyak, pendapat, aliran, mengerti benar.<sup>26</sup> Menurut Anas Sudjono pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat dan dilihat dari berbagai segi.<sup>27</sup> Sedangkan Konsep matematis merupakan suatu konsep yang harus diperhatikan untuk mengungkapkan ide dan memperoleh cara dalam menyelesaikan permasalahan dengan sangat tepat dan pasti.<sup>28</sup> Pemahaman konsep menurut Hiebert adalah kekuatan yang terkait antara informasi yang terkandung pada konsep yang dipahami dengan skemata yang telah dimiliki sebelumnya.<sup>29</sup>

## 2. Secara Operasional

### a. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dalam penelitian ini merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan guru dengan bentuk yang lebih menarik sehingga dapat mempermudah dalam memahami, meningkatkan daya ingat peserta didik dan mempercepat pemahaman peserta didik.

---

<sup>26</sup> Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

<sup>27</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Pesada, 1996), hal 50.

<sup>28</sup> zulhendri Yuliani Nora Elza, Zulfah, 'Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smpn 1 Kuok Melalui Model Pembelajaran Koopearatif Tipe Group Investigation', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2018.

<sup>29</sup> Sri Wahyuni, "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Jurnal Edutech* 5, no. 1 (2019): 84–88.

b. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah suatu media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membuat suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan dan mudah dipahami dengan melibatkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

Persamaan linear satu variabel adalah kalimat matematika yang memiliki satu variabel berpangkat satu dan dihubungkan dengan tanda sama dengan “=”.

d. Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman dalam penelitian ini suatu proses dimana individu mengolah informasi, mengaitkan dengan pengetahuannya dan membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui evaluasi berupa proyek, tes, tugas. Konsep Matematis dalam penelitian ini suatu kemampuan guru untuk menghasilkan ide dan cara dalam menyelesaikan permasalahan peserta didik. Jadi pemahaman konsep matematis adalah kemampuan mengolah permasalahan dan membangun pemahaman lebih mendalam sehingga menghasilkan jawaban yang sangat tepat.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami laporan penelitian yang akan disusun, maka peneliti mengemukakan sistematika pembahasan. Berikut merupakan sistematika pembahasan dalam penelitian ini:

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman lembar persetujuan, halaman lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar bagan, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bab inti terdiri dari enam bab dan masing-masing bab terdiri dari sub bab yaitu:

BAB I (Pendahuluan), terdiri dari: (A) Latar Belakang Masalah, (B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (C) Rumusan Masalah, (D) Tujuan Penelitian, (E) Kegunaan Penelitian, (F) Ruang Lingkup Penelitian, (G) Penegasan Variabel, dan (H) Sistematika Penulisan.

BAB II (Landasan Teori), terdiri dari: (A) Deskripsi Teori yang terdiri dari (1) Media Pembelajaran, (2) Pembelajaran Interaktif, (3) Persamaan Linear Satu Variabel, (4) Pemahaman Konsep Matematis, (B) Penelitian Terdahulu, dan (C) Kerangka Berpikir, (D) Hipotesis Penelitian

BAB III (Metode Penelitian), terdiri dari: (A) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (B) Lokasi Penelitian, (C) Variabel Penelitian, (D) Populasi, Sampling, dan Sampel, (E) Instrumen Penelitian, (F) Teknik Pengumpulan Data, (G) Analisis Data, dan (H) Tahapan Penelitian.

BAB IV (Hasil Penelitian), terdiri dari (A) Deskripsi Data, (B) Pengujian Hipotesis, dan (C) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

BAB V (Pembahasan) dalam bab ini akan dibahas mengenai pembahasan hasil penelitian.

BAB VI (Penutup) menguraikan tentang (A) Kesimpulan (B) Saran.

Bagian akhir skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat komplementif yang berfungsi untuk menambah kevalidan dari skripsi yang terdiri dari: (A) Daftar Pustaka, (B) Lampiran-Lampiran, dan (C) Biodata Peneliti