

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa. Mata pelajaran ini sudah mulai diajarkan pada tingkat sekolah dasar dan akan terus berlanjut pada tingkat sekolah yang lebih tinggi. Proses pembelajaran matematika tidak melulu tentang hubungan angka maupun operasi-operasi dan bilangan yang terdapat dalam matematika. Pembelajaran matematika dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, logis, kreatif, sistematis, dan analitis. 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>2</sup> Siswa yang menganggap pembelajaran sulit dapat memberi dampak buruk bagi proses pembelajaran. Pandangan siswa akan pembelajaran matematika yang dianggap sulit ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa yang nantinya juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Minat merupakan rasa ketertarikan terhadap sesuatu yang tidak bisa dipaksakan. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan memiliki minat belajar jika bahan pembelajaran yang digunakan guru menarik dan sesuai

---

<sup>2</sup> Ganjar, Susilo, “Analisis Kesulitan Siswa Kota Balik Papan dalam Memecahkan Masalah yang Berkaitan dengan Persamaan Kuadrat dan Fungsi Kuadrat” dalam Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 1, No. 2, (2018).

dengan minat siswa. Siswa yang berminat terhadap pembelajaran akan cenderung memusatkan perhatiannya secara terus menerus selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Minat memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, dengan adanya minat belajar, siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan demikian, minat belajar dapat mendorong hasil belajar siswa.

Belajar merupakan proses seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman yang belum pernah diketahui dan dipahaminya. Proses belajar harus dilakukan secara maksimal supaya mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh seseorang setelah menerima pengalaman belajar. Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>3</sup>

Hasil belajar memiliki hubungan dengan kegiatan belajar dimana kegiatan belajar menjadi proses sedangkan hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai. Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui beberapa rangkaian proses belajar. Hasil belajar akan tampak apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Nana Sudjana, “*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*”, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), hal. 22.

<sup>4</sup> Fajri Ismail, “*Evaluasi Pendidikan*”, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), hal. 38.

Dalam kegiatan belajar mengajar, beberapa guru masih menerapkan paradigma lama di mana komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung satu arah dengan guru yang lebih mendominasi pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung monoton.<sup>5</sup> Pada paradigma tersebut guru memberikan pengetahuan kepada siswa secara pasif.<sup>6</sup> Banyak guru yang beranggapan bahwa paradigma inilah yang menjadi jalan pintas dalam pembelajaran. Saat mengajar guru menerapkan metode ceramah dan berharap siswa mudah memahaminya. Siswa dituntut untuk duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Hal ini menjadikan siswa merasa bosan dan mengantuk selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Serta media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik.<sup>7</sup>

Salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mendorong semangat belajar siswa. Guru harus mampu dan mau untuk melaksanakannya sehingga menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan hakikat materi yang diajarkan. Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran,

---

<sup>5</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>6</sup> Wena Made, “*Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*”, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), hal. 188.

<sup>7</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, Vol. 1, No. 1, Juni 2018, hal. 37.

perasaan, dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.<sup>8</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Dunia pendidikan sekarang ini telah diperkenalkan dengan yang namanya teknologi. Teknologi memiliki peran yang sangat penting terhadap pembelajaran. Penggunaan media dan bahan pembelajaran matematika akan lebih baik dengan menggunakan bantuan teknologi. Biasanya melalui media pembelajaran berbasis komputer, minat dan hasil belajar matematika akan mengalami peningkatan.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi *micro-processor* yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.<sup>9</sup> Pemanfaatan teknologi perangkat lunak komputer sangat membantu dalam merancang media dan bahan pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif dan dinamis. Dalam proses pembelajaran di kelas guru bertugas memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan guna mencapai tujuan pendidikan.

---

<sup>8</sup> Ahmad Sabri, “*Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*”, (Ciputat: Ciputat Press, 2005), hal. 112.

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 29.

Peran utama teknologi pendidikan adalah dapat membantu meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar. Efisiensi yang dimaksud mempunyai arti meningkatkan kualitas belajar dan menguasai materi belajar, mengurangi biaya tanpa mengurangi kualitas belajar mengajar.<sup>10</sup> Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan salah satunya dengan pengembangan media komputer.

Inovasi teknologi pembelajaran sangat diperlukan terutama untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih optimal dengan media pembelajaran yang efektif dan selektif sesuai dengan materi pelajaran. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, guru juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru hendaknya memperhatikan, memikirkan dan merencanakan proses belajar mengajar yang menarik agar siswa menjadi tertarik dan antusias berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.

Beberapa pakar pendidikan berpendapat bahwa komputer mempunyai potensi yang besar dalam membantu proses pendidikan. Komputer dianggap sebagai alat pembelajaran yang membantu penyelenggaraan pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Komputer menyediakan berbagai kemudahan diantaranya memudahkan dalam mengatur operasional sekolah dan mempercepat penyelesaian

---

<sup>10</sup> Rahmi, “*Media Pendidikan*”, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2005), hal. 1.

masalah-masalah lain, baik dalam bentuk grafik, perhitungan maupun presentasi.

Seiring dengan berkembangnya hardware komputer, maka *provider software* menjadi lebih menarik dengan berbagai program barunya. Pengguna dapat dengan gampang menggunakan program yang disediakan karena fitur programnya sudah jelas. Contoh *software* yang dikembangkan oleh *programmer* antara lain *software* untuk bisnis, multimedia dan analisis matematika. Software-software matematika yang canggih sudah banyak ditemukan di pasaran, seperti *Matlab*, *Maple*, *MathCad*, *Mathematica* dan sebagainya.<sup>11</sup>

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan. Pembelajaran hendaknya lebih difokuskan pada siswa. Siswa yang memiliki sikap kurang baik terhadap pelajaran matematika cenderung mengalami kesulitan dalam pemahaman materi. Mereka terlanjur berpikiran bahwa matematika itu hanya tentang angka dan perhitungan yang rumit. Hal ini perlu adanya penyikapan yang tepat dari guru untuk menciptakan visualisasi kreatif di komputer. Segala sesuatu yang abstrak atau imajinaif dalam materi mungkin lebih menarik bagi siswa. Oleh karena itu, sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dapat diubah.

Pembelajaran di sekolah kebanyakan masih berpusat hanya pada guru dan kurang melibatkan siswa didalamnya sehingga kegiatan

---

<sup>11</sup> Dipa Nugraha, *JPE ( Jurnal Pendidikan Edutama )*, Vol. 10, No. 2, Juli 2023, hal. 169–94.

pembelajaran kurang bermakna. Kurangnya kegiatan pembelajaran menjadikan siswa sulit berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung.

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan.<sup>12</sup> Keduanya sangat berkaitan sehingga harus ada kesesuaian diantara keduanya agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diinginkan. Penggunaan media pegajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa.<sup>13</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka aplikasi *Maple* berbasis media komputer sangat cocok untuk mengatasi masalah yang terjadi. Terdapat berbagai media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya media berbasis komputer. Dalam konsep CAI, komputer difungsikan sebagai penyaji materi pembelajaran, penyimpan materi pembelajaran, serta memberikan analisis evaluasi pembelajaran.<sup>14</sup> Selain itu, komputer menyediakan grafik animasi, warna dan musik yang memungkinkan siswa melakukan latihan, eksperimen serta menjalankan simulasi sehingga menciptakan rasa realisme yang besar. Komputer sebagai alat dan media mempunyai kemampuan yang dapat dimanfaatkan

---

<sup>12</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, “*Media dan Sumber Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 4.

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 15.

<sup>14</sup> Wiene Surya Putra, “*Pemahaman Dasar tentang Teknologi Media dan Sumber Media Pembelajaran*”, (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata), hal. 193.

secara optimal dalam proses pembelajaran matematika karena mampu memvisualisaikan materi abstrak dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis komputer berupa aplikasi *Maple*. *Maple* merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang mampu melakukan komputasi matematis dengan mudah dan cepat tanpa mensyaratkan penguasaan bahasa pemrograman komputer tertentu. *Maple* merupakan aplikasi matematika yang dapat dioperasikan untuk menyelesaikan berbagai macam perhitungan matematika baik secara eksak maupun numerik. *Maple* berfungsi sebagai alat memecahkan grafik, aljabar simbolis dan kalkulus numerik. *Maple* juga dapat menyelesaikan berbagai persamaan matematika, memberikan gambaran grafik fungsi matematika, serta memberikan kemudahan dalam penyajian bahasa.<sup>15</sup>

Marjuni mengemukakan bahwa *Maple* merupakan *software* matematika buatan *waterloo maple inc* dengan kemampuan kerja yang cukup handal untuk menangani berbagai komputasi analitis dan numerik.<sup>16</sup> Ketika mempelajari *Maple* perlu adanya hasil belajar untuk melihat hasil yang didapatkan setelah mengerjakan *Maple* tersebut.

Fungsi kuadrat merupakan salah satu materi dalam pelajaran matematika yang diajarkan pada jenjang SMA/SMK. Persoalan dalam

---

<sup>15</sup> Widiana Tri Lestari, Nurina Ayuningtyas, and Nurmala Sari Agustina, “*Penerapan Penggunaan Aplikasi Maple terhadap Hasil Belajar Materi Trigonometri Kelas X*”, Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains, Vol. 1, No. 1, (2022).

<sup>16</sup> Marjuni, “*Media Pembelajaran Matematika dengan Maple*”, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2007), hal. 45.

fungsi kuadrat dapat diselesaikan menggunakan *Maple*. *Maple* sangat mendukung proses evaluasi fungsi (mencari nilai fungsi) sehingga siswa dapat dengan mudah menemukan jawabannya melalui aplikasi *Maple*. Belajar konsep teknik fungsi kuadrat yang menekankan pada penguasaan konsep dasar dapat diajarkan dengan pembelajaran menggunakan aplikasi *Maple* dengan disesuaikan pada kemampuan masing-masing siswa sehingga dapat meningkatkan kemandirian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMK Islam 2 Durenan diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran matematika masih menggunakan media pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran masih menggunakan papan tulis dan LKS serta pembelajaran hanya terpusat pada satu arah yaitu terpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah. Kemajuan teknologi seperti komputer, proyektor, dan alat bantu pembelajaran lainnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini mengakibatkan siswa tidak aktif saat pembelajaran di dalam kelas, terdapat siswa yang mengantuk, tidak memperhatikan guru, berbicara sendiri dengan temannya, dan ada yang tidak membawa buku. Peneliti juga menemukan beberapa permasalahan yang ada dalam diri siswa seperti siswa menganggap matematika itu sulit sehingga memiliki minat belajar matematika yang rendah. Terbukti saat pembelajaran matematika berlangsung siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang aktif bertanya dan menjawab permasalahan matematika. 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 minimum.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih SMK Islam 2 Durenan 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 menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk belajar matematika.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Aplikasi Maple terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat Siswa Kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek"**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek ?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek ?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat dan hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat dan hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

### D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Maple* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat Siswa Kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek serta diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan

matematika. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan konstribusi pada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan *Maple* dalam menyelesaikan matematika dan juga dapat dijadikan dasar penelitian berikutnya yang sejenis.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Memberikan variasi tentang media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengajar.
- 2) Menciptakan suasana belajar yang lebih modern dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran matematika yang sudah berkembang.
- 3) Menambah alternatif guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada saat pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

- 1) Melatih siswa mengeksplorasi sendiri materi fungsi kuadrat dengan bantuan *Maple*.
- 2) Siswa memiliki suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya
- 3) Penggunaan aplikasi ini dapat menstimulus minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan pengembangan.

c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada sekolah, untuk digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Selain itu, juga digunakan sebagai perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

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

## E. Hipotesis Penelitian

1.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

2.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

3.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat dan hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan aplikasi *Maple* terhadap minat dan hasil belajar matematika pada materi fungsi kuadrat siswa kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek.

## F. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual
  - a. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>17</sup>
  - b. *Maple* merupakan perangkat lunak matematika berbasis komputer yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam matematika.
  - c. Minat adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun Kamus, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 461.

<sup>18</sup> Effiyati Prihatini, “*Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA*”, 2017, hal. 173.

- d. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar dan telah mencapai tujuan pembelajaran.
  - e. Fungsi kuadrat adalah fungsi polinom (suku banyak) dengan pangkat tertinggi variabelnya adalah 2. Bentuk umum fungsi kuadrat adalah  $f(x) = ax^2 + bx + c, a \neq 0$ .<sup>19</sup>
2. Secara Operasional
- a. Pengaruh adalah suatu kondisi yang membawa perubahan terhadap sesuatu disekitarnya. Pada penelitian ini, peneliti ingin meneliti tentang pengaruh media Maple terhadap hasil belajar siswa.
  - b. *Maple* merupakan perangkat lunak terbaik yang memiliki perintah program matematika secara lengkap dan menyeluruh. Simbol yang ada pada aplikasi *Maple* sama persis dengan simbol matematika secara teoritis. Aplikasi ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan matematika yang rumit. Pada penelitian ini, peneliti ingin meneliti keadaan siswa apabila diterapkan media pembelajaran ini.
  - c. Minat adalah ketertarikan, antusiasme, atau keinginan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru melalui proses pembelajaran. Minat berperan penting dalam menentukan sejauh mana seseorang akan berusaha dan bertahan dalam menghadapi tantangan selama proses pendidikan. Minat siswa terhadap pembelajaran meliputi (1) perasaan, meliputi rasa senang

---

<sup>19</sup> Dicky Susanto, *Matematika SMA/SMK Kelas X*, (Jakarta Pusat: Kementerian Penidikan Kebudayaan dan Riset, 2021), hal 45.

- atau suka terhadap mata pelajaran matematika terlebih pada materi fungsi kuadrat, (2) perhatian, yakni tidak timbul rasa bosan pada siswa ketika pembelajaran matematika berlangsung, (3) keterlibatan, seperti rajin bertanya dan mengemukakan pendapat, (4) ketertarikan, yaitu rasa tertarik terhadap mata pelajaran matematika pada materi fungsi kuadrat.
- d. Hasil belajar adalah proses penentuan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian hasil belajar siswa. Pengalaman belajar pada penelitian ini yaitu diharapkan setelah penerapan media Maple ini maka hasil belajar siswa lebih meningkat. Hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif.
- e. Fungsi kuadrat merupakan aturan yang memasangkan semua anggota daerah asal tepat satu ke daerah kawan dengan pangkat pada variabel tertingginya adalah 2.

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Maple* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat Siswa Kelas X SMK Islam 2 Durenan Trenggalek memuat sistematika pembahasan yang bertujuan untuk mengkaji dan memahami persoalan yang ada sehingga dapat dipahami secara sistematis.

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 berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan pernyataan keaslian tulisan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar bagan, daftar tabel, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

### 2. Bagian Utama (Inti)

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

BAB I Pendahuluan, Bab ini berisikan a) Latar belakang, b) Rumusan masalah, c) Tujuan penelitian, d) Manfaat penelitian, e) Hipotesis penelitian, f) Penegasan istilah dan g) Sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, Bab ini berisikan a) Deskripsi teori, b) Penelitian terdahulu, dan c) Kerangka berpikir.

BAB III Metode Penelitian, Bab ini berisikan a) Pendekatan dan jenis penelitian, b) Lokasi penelitian, c) Variabel penelitian, d) Populasi dan sampel, e) Data dan sumber data, f) Instrumen penelitian, g) Teknik pengumpulan data, h) Uji validitas dan reliabilitas, i) Analisis data, j) Prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, Bab ini berisikan a) Deskripsi data, b) Pengujian hipotesis, dan c) Rekapitulasi hasil penelitian

BAB V Pembahasan, Bab ini berisikan : a) Pengaruh aplikasi *Maple* terhadap minat belajar, b) Pengaruh aplikasi *Maple* terhadap hasil belajar matematika, dan c) Pengaruh aplikasi *Maple* terhadap minat dan hasil belajar matematika

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.