

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Saat proses komunikasi berlangsung, kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang membantu memudahkan siswa belajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹ Keberadaan media akan menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dengan siswa. Hamalik dalam Arsyad mengungkapkan "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".²

Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam pembelajaran. Sudjana berpendapat bahwa kedudukan media pembelajaran dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses

¹Saiful Bahri Djamarah dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2006) h. 201.

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2010) h. 15.

interaksi guru dan siswa serta lingkungan belajarnya.³ Ditegaskan dalam Al-Qur'an tentang pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran yaitu terdapat dalam surah An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ^ج

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ^٤

Melalui ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu.

Zaman era globalisasi dan era teknologi informasi sekarang ini, kehadiran ilmu dan teknologi dengan segala fasilitasnya tidak dapat dibendung, bahkan perlu dimanfaatkan seoptimal mungkin termasuk dalam pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern, seperti OHP, komputer dan lain-lain.

Komputer sebagai salah satu produk perkembangan IPTEK juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media yang berbasis komputer, diharapkan dapat menjadi salah satu cara inovatif dalam penyampaian materi pembelajaran.

³Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008) cet ke-9.

⁴ Muhammad Shohibat, *Al-Qur'an dan Tajwid*, (Jakarta: Ma'sum, 2019) h. 221.

Salah satu media berbasis komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Macromedia Flash*.

Macromedia Flash adalah salah satu *software* dalam membuat media pembelajaran yang berisi animasi, grafik, teks dan suara. *Macromedia Flash* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan *software* yang lainnya, yaitu *Flash* dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga lebih hidup, memiliki ukuran yang kecil dengan kualitas yang baik, animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol, gambar *Flash* tidak akan pecah meskipun di zoom beberapa kali, dan hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti avi, gif, mov, maupun file dengan format.

Penggunaan media juga tidak boleh mengesampingkan esensi utama dari pembelajaran itu sendiri yaitu ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, dijelaskan bahwa tujuan pelajaran matematika di sekolah adalah agar mempunyai kemampuan dalam pemahaman konsep, penalaran, komunikasi, pemecahan masalah, dan penghargaan terhadap kegunaan matematika.⁵

Pemahaman konsep dalam matematika merupakan hal yang paling mendasar dalam mempelajari matematika. Melalui pemahaman konsep, siswa bisa mengembangkan kemampuannya dalam belajar matematika. Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan

⁵Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), cet ke-2, h. 52.

mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Pemahaman konsep matematika merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran matematika selanjutnya. Pemahaman konsep matematika juga merupakan landasan penting untuk menyelesaikan persoalan-persoalan matematika maupun persoalan-persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Jika siswa akan mempelajari konsep yang baru, maka siswa harus menguasai konsep yang mendasari konsep tersebut. Hal tersebut dikarenakan konsep-konsep dalam matematika tersusun secara sistematis, hierarkis, dan logis mulai dari sederhana sampai kompleks. Semakin baik pemahaman konsep siswa tentang materi yang dipelajari, maka semakin baik pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Terkait dengan pemahaman, Allah berfirman dalam surah al- Ghaasyiyah ayat 17-20,

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْإِبِلِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿١٧﴾ وَإِلَى السَّمَاءِ كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾

وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾ وَإِلَى الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾⁶

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia diperintahkan oleh Allah untuk memandang kemudian merenungkan dan memikirkan ciptaan-Nya yang ada di muka bumi ini. Bukan semata mata melihat dengan mata, melainkan membawa apa yang terlihat oleh mata ke dalam pikiran dan dipikirkan. Ayat ini menjelaskan

⁶Muhammad Shohibat, *Al-Qur'an dan Tajwid*, (Jakarta: Ma'sum, 2019) h. 474.

tentang pentingnya pemahaman bagi manusia. Semakin manusia memahami semakin luas pengetahuan yang diperoleh.

Selain pemahaman konsep, faktor lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika adalah disposisi matematis siswa. Disposisi matematika merupakan salah satu ranah Afektif atau sikap yang harus dimiliki oleh siswa. Disposisi matematika adalah keinginan, kesadaran dan dedikasi yang kuat pada diri siswa untuk belajar dan melaksanakan berbagai kegiatan matematika.⁷ Sikap-sikap siswa yang dapat menumbuhkan disposisi matematis adalah antusias belajar matematika, gigih mengerjakan soal matematika, percaya diri, dan rasa ingin tahu. Siswa memerlukan disposisi yang baik yang akan menjadikan mereka gigih menghadapi masalah yang menantang, bertanggung jawab saat belajar sendiri dan mampu mengembangkan kebiasaan yang baik di matematika.

Mengingat pentingnya pemahaman konsep dan disposisi matematika dalam pembelajaran matematika, untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan *Macromedia Flash*. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran matematika yaitu:

Hasil penelitian Sri Mawaddah yang berjudul “Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi fungsi komposisi kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin” bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran

⁷Rochman Natawidjaja dkk (ed), *Rujukan Filsafat, Teori dan Praktis Ilmu Pendidikan*, (Bandung: UPI Press. 2008), h.684.

kooperatif tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran konvensional.⁸

Hasil penelitian Wahyudi yang berjudul “Perbedaan hasil belajar dengan dan tanpa menggunakan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran bangun ruang siswa kelas VIII MTsN 2 Gambut” bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan *Macromedia Flash* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan *Macromedia Flash*.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan Ibu Umniyati, S.Pd.I sebagai guru matematika yang mengajar di MTs Al-Ikhwan di kelas VIII, beliau masih menggunakan media yang sederhana seperti papan tulis dan LKS dan belum pernah menggunakan media *Macromedia Flash* dalam pembelajaran matematika. Siswa juga sulit memahami materi tentang relasi, hal ini terlihat pada saat siswa diberikan soal latihan yang berbeda siswa terkadang bingung dan tidak bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru. Siswa juga menganggap bahwa soal-soal matematika itu sulit dan selalu melibatkan perhitungan yang rumit. Minat siswa untuk mengerjakan soal tersebut masih sangat rendah dan juga siswa cepat putus asa ketika mereka tidak bisa menjawab soal-soal yang berikan.

⁸Sri Mawaddah, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Berbantuan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin Tahun Ajaran 2017/2018”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Antasari Banjarmasin, 2017, h. 96.

⁹ Wahyudi, “Perbedaan Hasil Belajar dengan dan Tanpa Menggunakan *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran Bangun Ruang Siswa Kelas VIII MTsN 2 Gambut”, *Skripsi*, Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin, 2013, h. 134.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam pembelajaran matematika yang diterapkan dengan *Macromedia Flash* dan tanpa diterapkan *Macromedia Flash* untuk melihat pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa kelas VIII di MTs Al-Ikhwan. Penelitian ini dituangkan dalam sebuah skripsi dengan judul : “Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis *Macromedia Flash* Dilihat Dari Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematika Pada Materi Relasi Siswa Kelas VIII MTs Al-Ikhwan Tahun pelajaran 2018/2019”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan?
2. Bagaimana pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran konvensional pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa yang diterapkan dengan pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* dengan pembelajaran konvensional pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan.
2. Mengetahui pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran konvensional pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan.
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa yang diterapkan dengan pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* dengan pembelajaran konvensional pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pembelajaran matematika, utamanya untuk mengukur dan sebagai upaya pemahaman konsep dan disposisi matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Siswa memperoleh suatu cara belajar matematika yang asyik dan menyenangkan.
- 2) Memberikan pengalaman berbeda dengan terlibat dalam pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*.
- 3) Membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis dan memotivasi siswa untuk terus meningkatkan pemahaman konsep matematis.
- 4) Memotivasi siswa dalam upaya meningkatkan disposisi matematis dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan masukan yang dapat digunakan sebagai pijakan guru untuk mengajarkan matematika yang lebih kreatif, efektif, dan menarik.
- 2) Sebagai bahan informasi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

c. Bagi peneliti

- 1) Menambah wawasan tentang penerapan pembelajaran berbasis IT pada pembelajaran matematika materi relasi dan bekal saat terjun langsung dalam dunia pendidikan.

2) Sebagai pengalaman bagi peneliti dalam melaksanakan pembelajaran matematika pada materi relasi.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan informasi dan wawasan pengetahuan bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

e. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi sekolah dalam rangka inovasi sistem pengajaran, peningkatan mutu dan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika.

E. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan dasar

Anggapan dasar dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*.
- b. Guru mampu melaksanakan pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran matematika.
- c. Setiap siswa mempunyai kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- d. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- e. Distribusi jam pelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.

2. Hipotesis

H_0 : Ada perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep dan disposisi matematika menggunakan pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dengan pembelajaran konvensional pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al- Ikhwan.

H_1 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep dan disposisi matematika menggunakan pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dengan pembelajaran konvensional pada materi relasi siswa kelas VIII MTs Al- Ikhwan.

F. Alasan Memilih Judul

Beberapa alasan yang mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas adalah:

1. Mengingat matematika merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting dan menjadi dasar untuk mengembangkan mata pelajaran lain dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pentingnya penggunaan media dalam hal pelaksanaan kegiatan belajar mengajar matematika yang dapat memotivasi belajar siswa.
3. Pentingnya pemahaman konsep dan disposisi matematika dalam pembelajaran matematika.
4. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* di gunakan di kelas VIII MTs Al-Ikhwan.

5. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika MTs Al-Ikhwan, belum ada penelitian yang membahas tentang penerapan pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* dilihat dari pemahaman konsep dan disposisi matematika pada siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap judul diatas, maka peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang dipergunakan yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan

Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.¹⁰ Pada penelitian ini peneliti melaksanakan atau menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Macromedia Flash* pada materi relasi.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹¹ Pembelajaran matematika adalah suatu proses bermakna dalam pembentukan konsep-konsep matematika sebagai hasil dari latihan dan pengalaman pola berpikir, pengorganisasian, pembuktian yang logis yang diaplikasikan pada materi dan kehidupan sehari-hari.

¹⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 1506.

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 4.

Pembelajaran matematika yang di ajarkan pada penelitian ini adalah materi tentang relasi.

3. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan perangkat lunak aplikasi untuk pembuatan animasi, suara, dan animasi interaktif. Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Dalam dunia komputer, animasi merupakan komponen dari multimedia yang berhubungan dengan perangkat lunak untuk mengembangkan dengan lebih dari satu cara penyampaian informasi kepada pengguna seperti teks dan suara.¹² Jenis *Macromedia Flash* yang digunakan pada penelitian adalah *Macromedia Flash 8* pada materi relasi.

4. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika. Adapun indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) menyatakan ulang sebuah konsep relasi, (2) mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsep relasi), (3) memberikan contoh dan non contoh dari relasi, (4) menyajikan relasi dalam berbagai bentuk representasi matematis, (5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu relasi, (6) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, (7) mengaplikasikan relasi dalam pemecahan masalah.

¹² Yahya Kurniawan.ST, *Macromedia Flash 8*, (Jakarta: Elex Media Komputindo) h. 115.

5. Disposisi Matematika

Disposisi matematika adalah keinginan, kesadaran dan dedikasi yang kuat pada diri siswa untuk belajar dan melaksanakan berbagai kegiatan matematika.¹³ Indikator untuk mengukur disposisi matematika adalah (1) Percaya diri dalam menggunakan matematika, (2) Fleksibel dalam melakukan kerja matematika, (3) Gigih dan ulet dalam mengerjakan tugas-tugas matematika, (4) Memiliki rasa ingin tahu dalam bermatematika, (5) Melakukan refleksi atas cara berpikir, (6) Menghargai aplikasi matematika, (7) Mengapresiasi peranan matematika.

6. Materi Relasi

Materi relasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu terdiri pengertian relasi, contoh relasi, relasi yang mungkin dari dua himpunan dan cara menyatakan relasi (diagram Panah, diagram Kartesius, dan himpunan pasangan berurutan).

H. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII MTs Al-Ikhwan.
2. Pembahasan materi yang diteliti disini adalah materi relasi, yaitu pengertian relasi dan cara menyatakan relasi.
3. Penelitian ini dilaksanakan dengan pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dalam pembelajaran matematika.

¹³ Rochman Natawidjaja dkk (ed), *Rujukan filsafat ...* h.684.

4. Pemahaman konsep siswa di lihat dari persentase skor akhir siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang menggunakan pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* pada materi relasi.
5. Disposisi matematika siswa dilihat dari hasil angket

I. Penelitian Terdahulu

Dalam membuat penelitian ini, peneliti mencari beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh akademisi lainnya guna mendukung pengetahuan dan dasar keilmuan pada penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian yang mengangkat penelitian sejenis diantaranya yaitu :

1. Perbedaan Hasil Belajar dengan dan Tanpa Menggunakan *Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Bangun Ruang Siswa Kelas VIII MTsN 2 Gambut Pada Tahun 2013 oleh Wahyudi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan *Macromedia Flash* lebih baik dari pada hasil belajar siswa tanpa menggunakan *Macromedia Flash*. Penelitian Wahyudi hanya menekankan pada hasil belajar siswa. Sedangkan penulis dalam penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman konsep dan disposisi matematika.
2. Penerapan *Macromedia Flash 8* pada materi Fungsi Komposisi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas XI A MA NU TBS Kudus oleh Zainul Bahri. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep peserta didik, secara drastis dapat dilihat bahwa perbedaan antara

pembelajaran yang menggunakan media *Macromedia Flash 8* dengan pembelajaran *expository*. Penelitian Zainul Bahri menekankan pada aktivitas dan pemahaman konsep. Sedangkan penulis dalam penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman konsep dan disposisi matematika.

3. Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) Berbantuan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI Ilmu Sosial MAN 3 Tapin Tahun 2017 oleh Sri Mawaddah. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Think Talk Write* (TTW) berbantuan *Macromedia Flash*. Penelitian Sri Mawaddah hanya menekankan pada hasil belajar siswa. Sedangkan penulis dalam penelitian ini lebih menekankan pada pemahaman konsep dan disposisi matematika.

J. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I: pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, alasan memilih judul, definisi operasional, lingkup pembahasan, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II: landasan teori yang berisi tentang pengertian belajar matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar matematika, pemahaman konsep matematika, disposisi matematika dan *Macromedia Flash*.

Bab III: metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV: laporan hasil penelitian yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V: penutup yang berisi simpulan dan saran.