

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang mempunyai peranan yang sangat penting untuk perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan dalam upaya peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya dimulai dengan proses pendidikan yang mantap, baik dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.¹ Pendidikan merupakan suatu usaha yang sadar yang teratur dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk memengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.²

Pendidikan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada

¹Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 12.

²Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Malang: Usaha Nasional, 1973), h. 27.

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Dalam upaya untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek). Selain perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Karenanya diperlukan kemampuan untuk memperoleh, mengelola dan memanfaatkan iptek tersebut secara proporsional. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.⁴

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal, dapat pula disebut sebagai ilmu tentang bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur yang abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi.⁵

³Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Islam RI Tahun 2006, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI Tentang Pendidikan*, (Jakarta: Direktorat Jenderal, 2006), h. 8-9.

⁴Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 1-2.

⁵Hariwijaya dan Sultan Surya, *Advantures in Math Tes IQ Matematika*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2008), Cet. ke 2, h. 29.

Ilmu pasti (matematika) merupakan dasar bagi semua ilmu pengetahuan, karena sifatnya yang tepat, abstrak dan pasti.⁶ Matematika bukanlah suatu ilmu yang bersifat teori belaka, melainkan banyak manfaatnya dalam kehidupan praktis. Berbagai aspek kehidupan dan kemajuan teknologi sangat terbantu oleh adanya matematika. Matematika merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari bahkan pentingnya mempelajari matematika dan penggunaan rasio berpikir tertuang dalam firman Allah swt. Q. S. Al-Israa' ayat 12 sebagai berikut:

وَجَعَلْنَا اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ آيَاتَيْنِ ۗ فَمَحَوْنَا آيَةَ اللَّيْلِ وَجَعَلْنَا آيَةَ النَّهَارِ
 مُبْصِرَةً لِّتَبْتَغُوا فَضْلًا مِّن رَّبِّكُمْ وَلِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ
 وَكُلَّ شَيْءٍ فَصَّلَنَاهُ تَفْصِيلًا ﴿١٢﴾

Isi kandungan dari ayat yang telah disebutkan di atas menerangkan bahwa Allah memerintahkan kepada manusia untuk menggunakan pemikirannya dengan sebaik-baiknya, termasuk pentingnya penggunaan matematika dalam proses berfikir sehingga manusia dapat menyimpulkan sesuatu.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan selalu diajarkan pada bidang pendidikan baik pendidikan dasar maupun pendidikan menengah. Pendidikan matematika demikian pentingnya sehingga dalam satuan pendidikan menengah pertama dan menengah atas diberikan lebih dari 5 jam seminggunya dan relatif besar dibandingkan mata pelajaran lain.⁷

⁶Rizal Mustansyir dan Misnal Munir, *Filsafat Ilmu*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), h. 148.

⁷Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 2.

Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga matematika perlu dibekalkan pada setiap siswa melalui pembelajaran matematika. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Semua itu dibuktikan dengan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika. Hal ini terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor materi pelajaran, faktor pembelajaran dan proses pembelajaran matematika. Kesulitan merupakan suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan mencapai suatu tujuan, sehingga memerlukan usaha yang lebih berat lagi untuk dapat mengatasinya.

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika kelas IX di SMP Negeri 19 Banjarmasin, kesulitan siswa dalam belajar matematika adalah kurangnya motivasi belajar siswa yang salah satunya disebabkan pada proses pembelajaran yang diterapkan masih cenderung bersifat konvensional dengan hanya mendengarkan ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan pembelajaran yang didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa. Metode pembelajaran seperti inilah yang bisa membuat siswa terkadang merasa jenuh, bosan, tidak bersemangat, serta tidak adanya ketertarikan untuk memperdalam pelajaran matematika. Inilah yang menyebabkan siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi kurang.

Salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin adalah materi bangun ruang sisi lengkung. Materi yang diajarkan meliputi pengertian, luas dan volume bangun ruang sisi lengkung. Bangun ruang sisi lengkung ada 3, yaitu tabung, kerucut, dan bola

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang matematika kelas IX di SMP Negeri 19 Banjarmasin, salah satu materi yang sulit dimengerti siswa kelas IX adalah volume tabung, kerucut, dan bola. Karena pada materi ini banyak siswa kesulitan dalam mengingat rumus volume tabung, kerucut, dan bola sehingga siswa kesulitan menjawab soal latihan. Selain itu, siswa juga sering salah dalam memahami apa yang dimaksud dalam soal dan siswa masih bingung dalam menjawab soal dalam bentuk cerita. Biasanya dalam menyelesaikan persoalan yang menyangkut bangun ruang sisi lengkung seringkali siswa hanya bermodal memasukkan angka ke rumus tanpa dibarangi pemahaman konsep yang mendalam. Ini dibuktikan dengan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Salah satu penyebabnya adalah kurang aktifnya siswa dalam bertanya kepada gurunya.

Berdasarkan hal tersebut, seorang guru harus dapat mengemas kegiatan pembelajaran aktif di mana siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat, merasakan, mempraktekkan bahkan mengajarkan apa yang dia pelajari kepada temannya.⁸ Agar siswa lebih aktif dan dapat mengembangkan potensinya masing-masing maka pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu siswa lebih aktif dan kreatif.

⁸Setiyawan, Zainal Arifin dan Adhi, *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*, (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012), h. 4.

Model pembelajaran yang inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilitator, motivator dan evaluator disamping informator. Siswa belajar menemukan sendiri dan mengkonstruksikan pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan sebagai sumber belajar. Pembelajaran juga diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang multi arah. Salah satu model pembelajaran inovatif yang sesuai adalah pembelajaran kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*).

Model pembelajaran Kuantum tipe VAK adalah kependekan dari *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; dan *Kinesthetic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on, aktivitas fisik*) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan.⁹ Begitu pentingnya pembelajaran yang melibatkan seluruh indra dan fikiran tertuang dalam firman Allah swt. Q. S. Yunus ayat 101 sebagai berikut:

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

⁹Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2013), h. 166.

Isi kandungan dari ayat yang telah disebutkan di atas menerangkan bahwa Allah memerintahkan untuk memberikan pembelajaran kepada manusia dengan memperhatikan segala apa yang ada di langit dan di bumi dengan menggunakan indra dan fikirannya. Begitu pentingnya proses pembelajaran yang melibatkan seluruh indra dan fikiran maka akan membuat siswa mendapatkan pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung.

Model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinestetici*) menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut yaitu *Visualization, Auditory, Kinesthetic*. Dengan perkataan lain memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya.¹⁰

Kelebihan model pembelajaran VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) adalah mementingkan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Adapun pengalaman langsung yang dimaksud adalah pengalaman belajar secara langsung dengan melihat (*Visualization*), belajar dengan mendengar (*Auditory*), dan belajar dengan gerak dan emosi (*Kinesthetic*). Dengan model pembelajaran kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) diharapkan pembelajaran dapat berlangsung nyaman, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Model Pembelajaran Kuantum Tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) Pada Materi Bangun Ruang Sisi**

¹⁰*Ibid.*, h. 168.

Lengkung Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017 ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IX pada materi bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) di SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IX pada materi bangun ruang sisi lengkung tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) di SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017?
4. Apakah efektif pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dan tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization,*

Auditory, Kinesthetic) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia efektif adalah 1) ada efeknya (pengaruhnya, akibatnya, kesannya): 2) dapat membawa hasil, berhasil guna.¹¹ Jadi yang dimaksud efektivitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) daripada menggunakan model pembelajaran konvensional dilihat dari hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung siswa kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin.

b. Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran. Aktivitas total antara tubuh dan pikiran membuat pembelajaran bisa berlangsung lebih nyaman dan hasilnya lebih optimal.¹²

¹¹Departemen Pendidikan Nasional RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 250.

¹²Ngalimun, *op. cit.*, h. 63.

c. Model Pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*)

Model pembelajaran Kuantum tipe VAK ((*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) adalah kependekan dari *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; dan *Kinesthetic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan.¹³

d. Bangun Ruang Sisi Lengkung

Bangun ruang sisi lengkung adalah bangun ruang yang memiliki bagian berupa lengkungan (selimut tau permukaan bidang). Bangun ruang sisi lengkung ada 3, yaitu tabung, kerucut, dan bola. Bangun ruang sisi lengkung yang peneliti maksud disini adalah menentukan volume tabung, kerucut, dan bola.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah secara umum, hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil berarti sesuatu yang ada (terjadi oleh suatu kerja).¹⁴ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

¹³*Ibid.*, h. 166.

¹⁴Hartono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), h. 1-2.

pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁵ Hasil belajar yang dimaksud di sini adalah skor tes akhir siswa pada materi bangun ruang sisi lengkung setelah diajarkan oleh guru baik dengan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) maupun dengan tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*).

2. Lingkup Pembahasan

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

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017.
- b. Penelitian dilaksanakan menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dan model pembelajaran konvensional.
- c. Materi dalam penelitian ini adalah bangun ruang sisi lengkung.
- d. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai tes akhir pada materi bangun ruang sisi lengkung.

¹⁵Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 1-2.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas IX pada materi bangun ruang sisi lengkung dengan menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) di SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas IX pada materi bangun ruang sisi lengkung tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) di SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017.
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017.
4. Mengetahui efektif pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dan tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017.

E. Kegunaan (Signifikasi) Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Signifikasi Praktis

- a. Bahan masukan bagi lembaga pendidikan tempat penelitian dalam meningkatkan mutu pendidikan dan penguasaan terhadap mata pelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran.
- b. Sebagai alternatif bagi peneliti sebagai calon guru maupun bagi para guru dalam memilih suatu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Sebagai bahan informasi bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada pokok bahasan bangun ruang sisi lengkung.
- d. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*).

2. Signifikasi Teoritis

- a. Sebagai langkah awal bagi peneliti berikutnya untuk mengadakan penelitian lebih mendalam.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Berdasarkan teori yang ada model pembelajaran Kuantum tipe VAK adalah model pembelajaran yang menekankan tiga gaya belajar yaitu

Visualization yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; dan *Kinestetik* yang bermakna gerakan tubuh (hands-on, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan. Dengan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinestetik*), siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan diharapkan pembelajaran dapat berlangsung nyaman, aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka mengoptimalkan hasil belajar.

Peneliti mengasumsikan bahwa model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinestetik*) efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi lengkung.

2. Hipotesis

a. Perbandingan

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinestetik*) dengan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinestetik*) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dengan hasil belajar peserta didik yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin.

b. Efektif

H_0 : Model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) kurang efektif digunakan daripada tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin.

H_a : Model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) lebih efektif digunakan daripada tanpa menggunakan model pembelajaran Kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) pada materi bangun ruang sisi lengkung di kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri subbab yakni sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang didalamnya berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, anggapan dasar dan hipotesis dan sistematika penulisan.

BAB II adalah landasan teori yang didalamnya berisi efektivitas, kriteria ketuntasan minimal (KKM), belajar dan pembelajaran matematika, model pembelajaran, model pembelajaran konvensional, gaya belajar, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran kuantum tipe VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dan uraian materi volume bangun ruang sisi lengkung.

BAB III adalah metode penelitian yang didalamnya berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrument penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, teknik analisis ketuntasan hasil belajar dan prosedur penelitian.

BAB IV adalah laporan hasil penelitian yang berisikan gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil pengujian instrumen tes, analisis kemampuan awal siswa, deskripsi hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, analisis hasil belajar siswa,

ketuntasan hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup yang didalamnya berisi simpulan dan saran-saran.