

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar orang dewasa dan disengaja serta bertanggungjawab untuk mendewasakan anak yang belum dewasa dan berlangsung terus-menerus. Dalam proses pendidikan ada unsur-unsur yang saling mempengaruhi, yaitu, guru, murid, tujuan, metode, kegiatan dan penilaian yang diatur dengan baik agar perannya berfungsi dengan baik.¹ Pendidikan merupakan suatu proses yang membantu manusia dalam belajar, sehingga hasil dari proses tersebut dapat digunakan dalam menghadapi permasalahan tertentu.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²

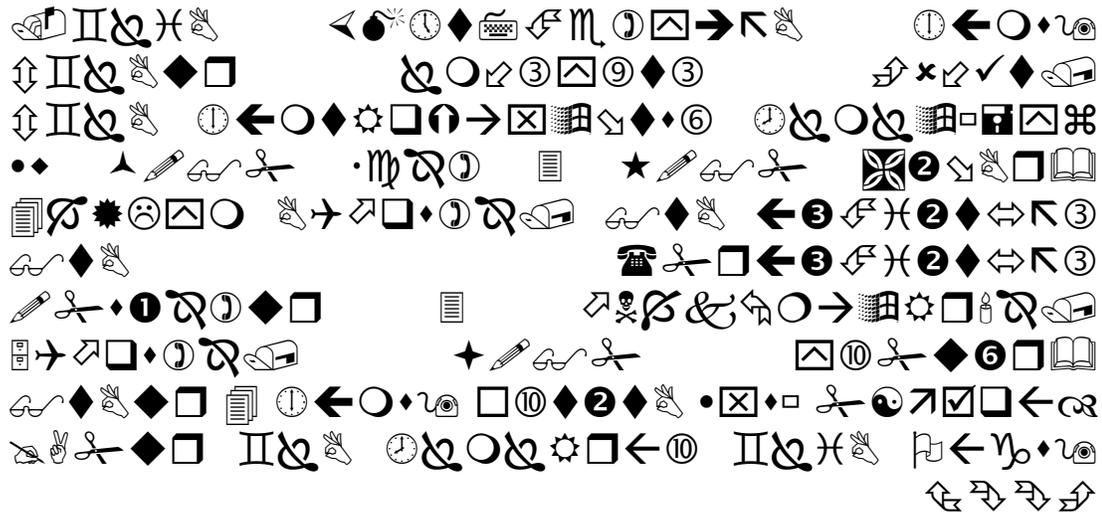
Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

¹A. A. Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Semarang, Rineka Cipta, 2001), h. 11.

²Slemeto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Reneka Cipta, 2003), h. 2.

³Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 7.

Dalam al-Qur'an surah Ar-Ra' du ayat 11 Allah SWT berfirman:



Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari kemunduran menuju kemajuan. Kemajuan itulah yang selalu dikehendaki oleh setiap bangsa termasuk Indonesia.⁴

Kegiatan belajar merupakan kegiatan pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung kepada proses belajar peserta didik sebagai anak didik. Proses belajar ditandai adanya perubahan pada perilaku individu. Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar, disebabkan oleh

⁴Erma Hayan, *Penerapan Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) pada Materi Pecahan Kelas VII MTsN 2 Gambut Tahun Pelajaran 2010/2011*, (Banjarmasin: Skripsi IAIN Antasari Banjarmasin, 2010), h. 1.

kemampuan berubah karena belajarliah, maka manusia dapat berkembang lebih jauh dari pada makhluk-makhluk lainnya.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Peserta didik harus untuk kreatif agar tidak hanya menjadi menjadi konsumen pengetahuan tetapi juga mampu menghasilkan pengetahuan baru. Untuk itu dituntut peran guru dalam menyiapkan materi, mengolah proses pembelajaran dan menilai kompetensi yang sesuai tuntutan kurikulum.⁵

Guru merupakan pemegang peranan utama dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atau dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Keberadaan guru bagi suatu bangsa amatlah penting, apalagi bagi suatu bangsa yang sedang membangun, terlebih-lebih bagi keberlangsungan hidup bangsa ditengah-tengah lintasan perjalanan zaman dengan teknologi yang kian canggih dan segala perubahan serta penggeseran nilai yang cenderung memberikan nuansa kepada

⁵Tuti Rahayu, *et. al. Pengembangan Instrumen Penilaian dalam Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di SMPN 17 Palembang*, (Palembang: Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 2 No. 2, 2008), h. 2.

kehidupan yang menuntut ilmu dan seni dalam kadar dinamik untuk dapat mengadaptasikan diri.⁶

Pendidikan matematika di Indonesia saat ini mengalami banyak permasalahan. Salah satu permasalahan yang ada antara lain tingkat penguasaan peserta didik dalam matematika masih kurang. Implikasi dari permasalahan ini adalah prestasi belajar peserta didik masih rendah dan belum dapat memenuhi standar keberhasilan pembelajaran matematika. Banyak faktor yang melatarbelakangi terjadinya hal itu, misalnya penyampaian materi yang kurang sesuai, kemampuan peserta didik yang kurang baik, strategi atau pendekatan yang kurang sesuai sehingga banyak asumsi bahwa matematika menjadi pelajaran yang sulit untuk dipelajari.⁷

Selain itu, ada faktor yang menyebabkan matematika terasa begitu sulit untuk peserta didik adalah keabstrakan matematika sehingga peserta didik sulit untuk membayangkan apa yang sedang mereka pelajari dan mereka akan merasa bahwa matematika tidak memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari kecuali ilmu hitung yang digunakan dalam perdagangan.

Oleh karena itu, maka diperlukannya peran guru dalam pembelajaran matematika. Salah satu aspek penting dari perencanaan bertumpu pada kemampuan guru untuk mengantisipasi kebutuhan dan materi-materi atau model-model yang dapat membantu para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

⁶Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 183.

⁷Kartika Setiorini, *Pembelajaran Strategi "Feedback" dengan Metode Guided Taxing sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Kelas XI MAN Wonokroma*, (Yogyakarta: Skripsi UIN Sunan Kalijaga, 2009), h. 3.

Terkait dengan kesulitan peserta didik, maka dalam pembelajaran matematika perlunya diterapkan model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan melibatkan keaktifan peserta didik dalam belajar mengajar.

Khusus tentang model pembelajaran, tidak jarang model pembelajaran yang digunakan akan meningkatkan atau menurunkan kualitas faktor-faktor internal dari pembelajaran itu sendiri. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik dan tujuan-tujuan pembelajarannya akan tercapai.

Guru perlu memilih suatu metode pembelajaran yang lainnya yang bisa meningkatkan peranan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan bertanya, berdiskusi, menafsirkan dan menyimpulkan pada diri sendiri.

Salah satu model pembelajaran yang tergolong interaktif adalah model pembelajaran *Anchored Instruction* atau bisa disingkat dengan AI. Dalam model ini, peserta didik dituntut untuk menyaring data, membuat model matematika, dan memberikan solusi dari suatu masalah yang telah diberikan. Model ini sekilas nampak seperti *Problem Based Learning*, akan tetapi model AI ini lebih banyak menggunakan media pembelajaran. Model pembelajaran ini meliputi penyimpulan

informasi sekitar permasalahan yang ada, melakukan sistetis dan mempresentasikan apa yang didapat dari orang lain.⁸

Menurut Edy Saputra yang dikutip dalam Ibrahim, secara umum model pembelajaran AI memiliki tahap-tahap sebagai berikut: (1) Pemberian Masalah; (2) Bekerja Kelompok; (3) Diskusi; (4) Presentasi oleh setiap kelompok. AI ini memiliki ciri khas yang berbeda yakni, penggunaan perangkat multimedia pada tahap pemberian masalah. Masalah ini digunakan untuk mengkaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis dan inisiatif atas materi pelajaran yang disajikan. Selain itu, masalah yang diberikan berbentuk sebuah cerita sehingga peserta didik dituntut untuk menyaring data yang diperlukan dalam penyelesaian masalah.⁹

Model AI diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang ideal bagi peserta didik, supaya membuat mereka lebih tertantang dalam belajarnya perlu peran aktif dari guru dalam menciptakan permasalahan yang kontekstual yang kaya dengan konsep-konsep matematika dan memungkinkan peserta didik untuk memecahkan masalah dari berbagai aspek dan sudut pandang.

Disamping dengan adanya model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran matematika, kadang-kadang peserta didik memerlukan alat bantu yang berupa media atau alat peraga yang dapat memperjelas apa yang ingin disampaikan

⁸Syerli Yulanda, *Pengaruh Penggunaan Model Anchored Instruction Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Peserta didik SMP*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), h. 3.

⁹Edy Saputra, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Anchored Instruction Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Concept Peserta didik*, (Bandung: Universitas Indonesia, 2012), h. 8.

oleh guru sehingga cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperjelas pemahaman peserta didik yaitu dengan menggunakan alat peraga.

Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga yaitu guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan alat bantu sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu manfaat yang diperoleh dengan menggunakan alat peraga yaitu dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang akan diajarkan.

Dengan bantuan alat peraga yang sesuai, peserta didik dapat memahami ide-ide dasar yang melandasi sebuah konsep, mengetahui cara membuktikan suatu rumus atau teorema, dan dapat menarik suatu kesimpulan dari hasil pengamatannya.¹⁰

Dengan alat peraga juga, maka diharapkan akan tumbuh minat belajar matematika pada dirinya, akan menyenangkan konsep yang disajikan, karena sesuai dengan tahap perkembangan mentalnya, yang masih menyenangkan permainan. Selain itu juga dapat membangkitkan motivasi serta perhatian peserta didik melalui penggunaan alat peraga.¹¹

Faktorisasi aljabar yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII semester ganjil Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu pelajaran yang sukar pada mata pelajaran matematika. Pada pembahasan ini banyak berhubungan dengan

¹⁰Suwardi, *et.al*, *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Jurnal Alazhar Indonesia Seri Humaniora, Vol. 2 No. 4, 2014), h. 300.

¹¹*Ibid.*, h. 300.

permasalahan yang membuat pemikiran yang kompleks. Oleh karena itu, faktorisasi aljabar ini membutuhkan pemahaman dan penguasaan konsep serta ketelitian.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan materi aljabar terutama dalam memfaktoran adalah dengan menggunakan media Blok Aljabar. Diharapkan dengan menggunakan alat peraga ini peserta didik lebih mudah memahami konsep, dapat memecahkan permasalahan yang belum pernah dihadapinya, dan mampu melihat kemungkinan-kemungkinan alternatif untuk memecahkan masalah. Setelah peserta didik memahami penggunaan blok aljabar ini, mereka mulai diarahkan untuk belajar pada level abstrak.¹²

Melalui bantuan alat peraga blok aljabar peserta didik dapat mempraktekkannya secara langsung menggunakan alat peraga blok aljabar. Selain itu, peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan konsep dalam faktorisasi aljabar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin dan juga pada praktikan pengalaman lapangan II (PPL II) peneliti menemukan permasalahan yang ada di lapangan. Permasalahan tersebut tentang kesulitan peserta didik dalam menentukan faktor dari suku aljabar. Di samping itu, kebanyakan peserta didik belum mempelajari materi pelajaran sebelum guru masuk ke dalam kelas. Sehingga guru menjadi lebih sulit untuk menyelesaikan materi pelajaran disebabkan peserta didik belum memahaminya.

¹²Rif'atul Muthi'ah, *Penggunaan Blok Aljabar dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievement Divisions (STAD) pada Materi Faktorisasi Suku Aljabar di Kelas VIII MTs Siti Mariam Banjarmasin Tahun Pelajaran 2014/2015*, (Banjarmasin: Skripsi IAIN Antasari Banjarmasin, 2014), h. 5-6.

Berbagai usaha untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam mengerjakan soal yang berkaitan dengan pemfaktoran sudah dilakukan oleh guru dengan memberikan soal-soal latihan, namun masih saja sebagian peserta didik melakukan kesalahan dalam pemfaktoran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan upaya untuk membina peserta didik dalam mengerjakan pemfaktoran agar kesalahan tidak terjadi terus menerus yaitu dengan menggunakan model AI agar lebih menarik dan menyenangkan, juga dengan bantuan alat peraga blok aljabar ketika menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Anchored Instruction* (AI) dengan Berbantu Alat Peraga Blok Aljabar pada Materi Faktorisasi Aljabar di Kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dikemukakan suatu rumusan masalah yang dapat diteliti:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran AI dengan berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin?

2. Bagaimana hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran AI tanpa berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model AI dengan berbantu alat peraga dengan tanpa berbantu alat peraga?
4. Bagaimana efektivitas model pembelajaran AI dengan berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin?
5. Apakah terdapat peningkatan pemahaman peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran AI dengan berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran AI dengan berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin.
2. Hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran AI tanpa berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin.

3. Terdapatnya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan model AI dengan berbantu alat peraga dengan tanpa berbantu alat peraga.
4. Efektivitas model pembelajaran AI dengan alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin.
5. Terdapatnya peningkatan pemahaman peserta didik setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran AI dengan berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar

D. Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan informasi dalam mengembangkan serta model pembelajaran alternatif lain, sehingga guru memiliki variasi dan referensi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mencapai tujuan maksimal.
 - b. Sebagai sarana peningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan model pembelajaran.
 - c. Memberikan suasana berbeda dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Peserta didik

- a. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi peserta didik dalam meningkatkan keaktifan, berpikir kreatif, motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam pembelajaran, terutama untuk pelajaran matematika.
- b. Meningkatkan kerjasama belajar kelompok dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar.

3. Bagi Sekolah

Dapat menjadikan informasi serta menjadi salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai bahan informasi dan wawasan bagi mahasiswa didik atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian lain.
- b. Memperkaya khazanah dan ilmu pengetahuan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.
- c. Menjadi sarana motivasi diri bagi peneliti sebagai calon pendidik.

E. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Untuk memperjelas judul di atas maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

a. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia efektif adalah *pertama* ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); *kedua* dapat membawa hasil, berhasil guna.¹³

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, indikator pembelajaran efektif dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik yang baik.¹⁴

Jadi efektif menurut penelitian ini adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol berdasarkan interpretasi hasil belajar yang baik dan baik sekali.

b. Model Pembelajaran AI

Model pembelajaran AI secara umum mirip dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Namun keduanya tetap memiliki perbedaan, dalam PBL peserta didik diharapkan melakukan dan mencari sumber informasi yang terkait dalam pembelajaran sendiri. Sedangkan model pembelajaran AI mempunyai tipe menempelkan semua informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah dalam bentuk

¹³Departemen Pendidikan Nasional RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 250

¹⁴Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 190.

“*anchor*” (dapat berupa video atau teknologi multimedia interaktif lain) yang telah disajikan, menekankan pada penggunaan multimedia dalam penyajian “*anchor*”, memberikan kemudahan mengatur pembelajaran dengan waktu dan sumber pembelajaran yang terbatas.¹⁵

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan video proses penggunaan blok aljabar dalam pembelajaran. Pada saat pemutaran video tersebut peneliti juga akan menggunakan alat peraga blok aljabar sebagai alat bantu untuk memberikan pemahaman lebih bagi peserta didik.

c. Alat Peraga Blok Aljabar

Menurut Pramudjono dalam Rostina Sundayana, alat peraga matematika adalah benda konkret yang dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep matematika.¹⁶

Alat peraga blok aljabar adalah alat peraga yang dapat mempermudah pembelajaran materi aljabar dalam pefaktoran agar menjadi lebih menarik dan membentuk kreatifitas peserta didik dalam memecahkan permasalahan aljabar.

Adapun alat peraga blok aljabar ini terbuat dari kardus dan terdiri dari beberapa persegi. Kardus untuk media blok aljabar terbentuk dari

¹⁵Ellyna Hafizah, *et.al.*, *Pengaruh Model Pembelajaran Anchored Instruction Terhadap Penguasaan Konsep dan Kemampuan Pemecahan Mazalah Fisika Peserta didik Kelas X*, (Malang: Jurnal Fisika Indonesia Vol. XVIII, No. 52, 2014), h. 9.

¹⁶Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 7.

bermacam-macam, ada yang berbentuk persegi besar, persegi kecil dan persegi panjang.

Dalam penelitian ini, alat peraga blok aljabar ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model AI.

d. Faktorisasi Aljabar

Faktorisasi aljabar materi diajarkan pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama atau sederajatnya yang memerlukan ketelitian. Faktorisasi aljabar adalah mengubah penjumlahan aljabar menjadi perkalian faktor-faktornya. Faktorisasi bentuk aljabar adalah menyatakan bentuk penjumlahan menjadi suatu bentuk perkalian dari bentuk aljabar tersebut.

2. Lingkup Pembahasan

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas maka lingkup pembahasan dalam penelitian ini adalah:

- a. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah mengenai faktorisasi aljabar.
- b. Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin.
- c. Penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran AI dengan berbantu alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin.
- d. Efektivitas pembelajaran dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

F. Alasan Memilih Judul

1. Sesuai dengan pengalaman peneliti dan informasi dari peserta didik serta guru peserta didik sangat sulit menerima pelajaran karena kurang menyukai matematika yang bersifat abstrak, sehingga peserta didik perlu diberikan model pembelajaran serta alat peraga yang bisa merealisasikan dalam kehidupan nyata.
2. Melihat keadaan pembelajaran di sekolah tersebut guru lebih dominan daripada peserta didik, terkadang guru menjelaskan materi sebagian peserta didik sibuk dengan kegiatan lain-lain, berbicara dengan teman sebangku atau mengerjakan tugas lain sehingga saat ditanya peserta didik bingung apa yang mereka pahami.
3. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran AI dengan alat peraga blok aljabar.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang model pembelajaran AI dan alat peraga blok aljabar serta mampu melaksanakannya dalam pembelajaran matematika.
- b. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, dan usia yang relatif sama.

- c. Pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Ada dua macam hipotesis, hipotesis kerja (H_1) dan dinyatakan dengan kalimat positif dan hipotesis nihil (H_0) yang dinyatakan dalam kalimat negatif. Adapun hipotesis yang diambil dari penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran AI dengan alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran AI dengan alat peraga blok aljabar pada materi faktorisasi aljabar di kelas VIII MTs Kebun Bunga Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari subbab, yakni sebagai berikut:

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

BAB II landasan teori yang berisi pengaruh, model pembelajaran, model pembelajaran AI, alat peraga blok aljabar, hasil belajar, dan faktorisasi aljabar.

BAB III metode penelitian yang berisi jenis penelitian dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data penelitian, teknis analisis data penelitian, dan prosedur penelitian.

BAB IV penyajian data dan analisis yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, pembelajaran di kelas kontrol, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas kontrol, deskripsi hasil belajar setiap pertemuan, deskripsi hasil belajar siswa, uji beda hasil belajar matematika peserta didik dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V penutup yang berisi simpulan dan saran-saran.