

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat mendewasakan manusia baik secara lahir maupun batin secara seutuhnya dan dapat menjadikannya sebagai manusia yang bermanfaat dan mandiri.

M. J. Langeveld mengartikan pendidikan sebagai usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak yang ditujukan kepada pendewasaan anak atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.<sup>1</sup>

Piaget (1986) mengatakan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai penghubung dua sisi, di satu sisi individu yang sedang tumbuh berkembang dan di sisi lain nilai sosial, intelektual dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut.<sup>2</sup>

Dari definisi di atas diperoleh bahwa pendidikan ialah suatu wadah yang mampu mencetak sumber daya yang berkualitas. Dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, maka dengan adanya pendidikan akan dapat mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era global. Mengingat bahwa pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dapat mewujudkan Pembangunan Nasional di Negara Indonesia. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan utamanya di Indonesia.

---

<sup>1</sup>Uci Sanusi dan Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018), h. 2-3.

<sup>2</sup>Syaiful Sagala, *Etika & Moralitas Pendidikan: Peluang dan Tantangan*, (Jakarta: Prenada Media, 2013), h. 38.

Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.<sup>3</sup>

Dengan demikian, jelaslah bahwa pendidikan merupakan kegiatan belajar yang dilakukan secara sengaja agar peserta didik dapat memiliki ilmu pengetahuan, sikap dan kepribadian yang baik.

Setiap manusia telah dianugerahkan oleh Allah memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan ciptaan-Nya yang lain. Dari banyaknya ciptaan Allah, manusia merupakan makhluk yang paling sempurna dimuka bumi ini. Salah satu perbedaan yang paling mendasar ialah manusia memiliki akal. Sehingga setiap manusia memiliki potensi yang berbeda-beda. Berdasarkan Firman Allah dalam Q.S. al-Isra'/17: 70 yang berbunyi:

وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِي آدَمَ وَحَمَلْنَاهُمْ فِي الْبُرُوجِ وَرَزَقْنَاهُمْ مِنَ الطَّيِّبَاتِ وَفَضَّلْنَاهُمْ عَلَى كَثِيرٍ مِمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيلًا

Sebagai agama yang universal Islam memberikan pedoman hidup bagi manusia untuk dapat menuju kehidupan yang lebih baik. Dengan pendidikan inilah kehidupan yang lebih baik akan diperoleh oleh setiap manusia, sehingga dapat mengantarkannya kearah modernisasi.

---

<sup>3</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 12.

Pendidikan terbagi menjadi tiga, yaitu formal, informal dan nonformal. Dalam pendidikan formal salah satu mata pelajaran yang wajib di pelajari oleh peserta didik adalah matematika. Tujuan diajarkannya matematika ialah melatih cara berpikir dan bernalar siswa dalam menarik sebuah kesimpulan, mengembangkan kemampuan dalam memecahkan suatu masalah serta dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap berbagai ilmu pengetahuan yang lain.

Oleh karena matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan maka di harapkan matematika bisa menjadi salah satu pelajaran yang digemari oleh para peserta didik. Namun pada realitanya masih banyak peserta didik yang justru tidak menggemari matematika bahkan menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan bahkan menakutkan. Ini disebabkan oleh proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah masih banyak yang berpusat pada guru dan masih banyaknya guru yang menyampaikan materi dengan pendekatan konvensional. Di mana cenderung menekankan peserta didik terhadap pengerjaan soal dan penghapalan rumus, sehingga peserta didik kurang menguasai konsep dari matematika itu sendiri. Akibatnya ketika peserta didik diminta untuk berpikir secara kritis peserta didik menjadi tidak mengerti yang akhirnya menyebabkan timbulnya pemikiran bahwa matematika itu susah dan membosankan.

Pada masa pandemi Covid-19 ini, sangat menimbulkan dampak bagi dunia pendidikan di Indonesia terutama terhadap semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Salah satunya ialah sering dijumpai peserta didik yang mengeluh

tidak paham dengan apa yang telah di ajarkan oleh guru. Terlebih dengan peserta didik yang baru mengalami masa peralihan dari kelas VI SD menuju kelas VII SMP. Yang mana sampai saat ini, mereka belum pernah berjumpa dengan teman kelas ataupun guru mereka secara langsung. Ini disebabkan karena proses belajar mengajar selama pandemi ini dilaksanakan secara online. Akhirnya motivasi belajar peserta didik kelas VII sangatlah kurang dan menyebabkan menurunnya prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 5 Banjarbaru diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran matematika kelas VII masih di dominasi oleh guru. Dalam proses pembelajaran terdapat 75% peserta didik yang tidak aktif dan 25% peserta didik yang aktif. Adapun masalah yang sering dialami oleh guru ialah masih banyaknya peserta didik yang belum menguasai konsep dasar pada jenjang sebelumnya sehingga berdampak pada pembelajaran setelahnya. Berdasarkan informasi yang diperoleh tingkat keberhasilan peserta didik hanya sebesar 50% dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan sekolah terhadap mata pelajaran matematika kelas VII yaitu 76. Ini menunjukkan masih cukup banyaknya peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Salah satu materi yang dianggap sulit bagi peserta didik ialah materi persamaan linier satu variabel. Ini disebabkan karena materi persamaan linier satu variabel merupakan ilmu baru yang diterima pada jenjang SMP sehingga siswa sulit untuk mengenal bentuk persamaan itu sendiri.

Berdasarkan pengalaman Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) yang dilakukan peneliti saat mengajar kelas IX, peneliti menemukan berbagai masalah dalam pembelajaran matematika. Salah satunya masih banyak peserta didik yang belum benar-benar mengerti konsep materi pada kelas sebelumnya, sehingga sangat berdampak saat mereka berada di kelas IX. Terutama dalam pemahaman konsep materi yang berkaitan dengan variabel, masih banyak peserta didik yang belum mengerti dengan konsep materi tersebut.

*Learning mathematics requires design that's not focused on the purpose of teaching, but pays attention to the characteristics of students in learning and involves aspects of learning media.*<sup>4</sup> Kalimat ini menjelaskan bahwa dalam belajar matematika perlu adanya suatu desain pembelajaran yang tidak hanya terfokus pada tujuan pengajaran saja, akan tetapi perlu memperhatikan karakteristik peserta didik dan melibatkan adanya aspek media pembelajaran.

Melihat bahwa setiap peserta didik memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda-beda. Oleh karenanya sebagai seorang guru harus dapat menganalisis cara yang tepat dan efisien dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya, yaitu peneliti hendak mencoba melakukan penelitian dengan memberikan model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga saat pembelajaran berlangsung khususnya pada saat materi persamaan linier satu variabel diberikan.

---

<sup>4</sup>Rostina Sundayana, dkk, "Using ASSURE Learning Design to Debelop Students' Mathematical Communication Ability", *Journal World Transactions on Engineering and Teknology Education*, Vol 15 No. 3, 2017, h. 245-246.

Model pembelajaran ASSURE adalah model pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada guru untuk menentukan metode, media dan bahan ajar berdasarkan analisis karakteristik peserta didik. Model ini lebih mengintegrasikan penggunaan teknologi dan media. Smaldino (2012) mengatakan “Terdapat tiga faktor kunci utama dalam menganalisis pembelajaran, yaitu: (1) karakteristik umum, (2) kompetensi dasar spesifik, dan (3) gaya belajar peserta didik.”<sup>5</sup>

Desain model pembelajaran ini merupakan salah satu petunjuk yang dapat membantu guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, metode dan bahan serta mengevaluasi proses pembelajaran. Model ini juga merupakan jembatan antara peserta didik, materi dan media dalam proses pembelajaran untuk dapat menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, menarik dan dapat mencapai kompetensi yang telah di tentukan.<sup>6</sup>

Untuk dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi maka penggunaan sebuah alat peraga sangat diperlukan, melihat fungsi dari alat peraga dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Penggunaan alat peraga merupakan salah satu hal yang sangat dianjurkan dalam menyampaikan sebuah informasi khususnya saat di kelas. Pemberian materi dengan penjelasan kepada peserta didik tidaklah cukup sebab hanya beberapa indra yang digunakan

---

<sup>5</sup>Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangann Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 78.

<sup>6</sup>Asep Nurjaman, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran ASSURE*, (Indramayu: Adanu Abimata, 2020), h. 15-16.

seperti indra pendengaran dan penglihatan.<sup>7</sup> Maka untuk dapat melibatkan peran seluruh anggota tubuh agar semua indra dapat digunakan perlu adanya penggunaan alat peraga untuk dapat menunjang keberhasilan informasi yang disampaikan guru terhadap peserta didik. Oleh sebab itu, untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik peneliti sangat tertarik menggunakan model pembelajaran ASSURE dengan alat peraga pada saat pembelajaran.

Hal yang memperkuat penarikan judul ini ditunjang dengan tidak ditemukannya judul yang serupa baik di perpustakaan UIN Antasari maupun di situs idr. UIN Antasari.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, untuk dapat mengetahui secara jelas bagaimana pengaruh dari penggunaan model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran ASSURE Berbantu Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV) di Kelas VII SMPN 5 Banjarbaru Tahun Pelajaran 2021/2022”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan atas latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, ialah:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas

---

<sup>7</sup>Joniansyah, *Magnet dan Bekas Penutup Komputer sebagai Alat Peraga Bilangan Bulat*, (Surabaya: Pustaka Media Guru, 2018), h. 38.

VII pada materi persamaan linier satu variabel (PLSV) di SMPN 5 Banjarbaru tahun pelajaran 2021/2022?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi persamaan linier satu variabel (PLSV) di SMPN 5 Banjarbaru tahun pelajaran 2021/2022?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan antara model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga dengan model pembelajaran konvensional?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi persamaan linier satu variabel (PLSV) di SMPN 5 Banjarbaru tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi persamaan linier satu variabel (PLSV) di SMPN 5 Banjarbaru tahun pelajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan antara model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga dengan model pembelajaran konvensional.



#### **D. Signifikansi Penelitian**

Adapun signifikansi yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan khususnya dalam pembelajaran matematika serta dapat menjadi solusi dalam mengatasi kesulitan belajar pada peserta didik.

2. Secara Praktis

- a. Guru

Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran, meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, serta membantu guru memperoleh model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b. Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya, menumbuhkan minat serta semangat baru dan mengatasi kebosanan peserta didik serta dapat melatih peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

- c. Sekolah

Sebagai bahan informasi bagi sekolah untuk dapat mempermudah dalam memberikan pemahaman suatu konsep matematika kepada peserta didik sehingga dapat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan.

#### d. Penelitian

- 1) Dapat menguji apakah model pembelajaran ASSURE efektif digunakan pada materi PLSV.
- 2) Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga.
- 3) Menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.
- 4) Memberikan bekal bagi peneliti sebagai calon pendidik yang siap untuk terjun ke dunia pendidikan

### E. Definisi Operasional

#### 1. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>8</sup> Pengaruh pada penelitian ini mengarah pada adanya peningkatan hasil belajar yang dilihat dari skor *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga dan skor *pretest* dan *posttest* peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional serta adanya perbedaan peningkatan antara model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga dengan model pembelajaran konvensional.

---

<sup>8</sup>Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 849.

## 2. Model Pembelajaran ASSURE

Model pembelajaran ASSURE adalah model pembelajaran yang fokus pada perencanaan pembelajaran di dalam kelas secara aktual.<sup>9</sup> Pada model pembelajaran ini memberikan kebebasan kepada guru untuk dapat menentukan metode, media dan bahan ajar yang sesuai berdasarkan analisis karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan agar pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Langkah-langkah penting dalam model pembelajaran ASSURE meliputi:

- a. Melakukan analisis karakteristik peserta didik.
- b. Menetapkan tujuan pembelajaran.
- c. Memilih media, metode, dan bahan ajar.
- d. Memanfaatkan bahan ajar.
- e. Melibatkan peserta didik.
- f. Mengevaluasi dan merevisi program pembelajaran.

## 3. Alat Peraga

Alat peraga matematika diartikan sebagai suatu perangkat yang dirancang, dibuat dan disusun secara sengaja untuk dapat membantu menanamkan atau menyampaikan suatu konsep dalam matematika.<sup>10</sup> Hakikatnya matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak. Maka penggunaan alat peraga di sini bertujuan agar peserta didik mudah memahami materi yang abstrak menjadi lebih

---

<sup>9</sup>Ruslan dan Rusli Yusuf, *Perencanaan Pembelajaran PPKn*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), h. 106.

<sup>10</sup>Nasaruddin, "Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam", *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Vol. 3 No. 2 Oktober, 2015, h. 22-23.

konkret, sehingga suatu konsep bisa mudah di pahami oleh peserta didik. Adapun alat peraga yang akan digunakan pada penelitian ini bernama Papan PLSV.

#### 4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan membawa perubahan dan pembentukan tingkah laku.<sup>11</sup> Hasil belajar dapat diartikan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar pada penelitian ini ialah nilai yang diperoleh dari evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran (*posttest*). Yang mana sebelum pembelajaran dimulai terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum menerima pembelajaran. Dari kedua nilai tersebut akan dicari apakah terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

#### 5. Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV)

Persamaan linier satu variabel merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang diajarkan pada jenjang pendidikan tingkat SMP/MTs kelas VII di semester 1.

### **F. Alasan Memilih Judul**

Alasan penulis dalam memilih judul diatas adalah sebagai berikut:

1. Sebagai acuan guru dalam upaya mencapai tujuan yang diinginkan dalam kegiatan proses belajar mengajar maka penggunaan model dan media pembelajaran sangatlah penting digunakan.

---

<sup>11</sup>Toto Sugiarto, *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*, (Bantul: CV. Mine, 2020), h. 7.

2. Penulis ingin mencoba menggunakan model desain pembelajaran ASSURE yang dipadukan dengan penggunaan alat peraga dengan harapan dapat memotivasi peserta didik agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Peneliti mencoba menciptakan suasana baru dalam pembelajaran.
4. Belum adanya peneliti yang melakukan penelitian masalah ini di lokasi yang sama.

### **G. Penelitian Terdahulu**

Berbagai penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Berdasarkan penelitian Erlin Wijaya<sup>12</sup> diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar persamaan linier satu variabel yang menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Complete Sentence*.

Penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan materi persamaan linier satu variabel, namun dalam penelitian tidak menggunakan model kooperatif tipe *Complete Sentence* melainkan menggunakan model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga.

2. Berdasarkan penelitian Masnah<sup>13</sup> diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, sebelum

---

<sup>12</sup>Erlin Wijaya, “*Hasil Belajar Persamaan Linier Satu Variabel Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Complete Sentence Siswa Kelas VII SMPIT Nurul Fikri Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017*” (Skripsi, FTK PMTK, Banjarmasin, 2017).

<sup>13</sup>Masnah, “*Efektifitas Model Pembelajaran ASSURE dengan Pendekatan Scientific terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MI Nurul Qur’an Pagutan Tahun Pelajaran 2018/2019*” (Skripsi, FTK PGMI, Mataram, 2018).

mendapatkan perlakuan dengan tidak menggunakan model dan pendekatan pembelajaran (*pretest*), dan sesudah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Assure* dengan pendekatan *Scientific* (*posttest*).

Penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu model pembelajaran ASSURE, namun dalam penelitian tidak menggunakan pendekatan *scientific* melainkan menggunakan alat bantu peraga, yang mana dengan adanya alat peraga mampu menggambarkan konsep yang abstrak menjadi konkrit.

3. Berdasarkan penelitian Mahtumatun Suhfah diperoleh hasil belajar pada kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran ASSURE memperoleh nilai tes rata-rata = 40,28, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai tes rata-rata = 40,20. Setelah dilakukan perlakuan hasil belajar pada kelas eksperimen menggunakan model ASSURE dengan alat peraga dekap memperoleh rata-rata 85,56 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional memperoleh rata-rata 64,92. Setelah dilakukan analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran ASSURE dan alat peraga, namun dalam penelitian tidak pada materi FPB dan KPK melainkan pada materi persamaan linier satu variabel (PLSV).

4. Berdasarkan penelitian Desi Tri Utami<sup>14</sup> diperoleh kesimpulan bahwa ada peningkatan komunikasi dan hasil belajar matematika dari sebelum tindakan sampai sesudah tindakan. 1) Kemampuan siswa dalam mengajukan permasalahan/persoalan awalnya sebesar 18,75% meningkat menjadi 68,75%, 2) Kemampuan siswa dalam merespon permasalahan/persoalan dari siswa lain awalnya sebesar 12,5% meningkat menjadi 56,25%, 3) Kemampuan siswa dalam mengungkapkan lambang, notasi, dan persamaan matematika secara lengkap dan benar awalnya sebesar 31,25% meningkat menjadi 87,5%, 4) Kemampuan siswa dalam menjelaskan kesimpulan yang diperoleh awalnya sebesar 25% meningkat menjadi 75%.

Penelitian memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan model pembelajaran ASSURE namun dalam penelitian tidak meneliti peningkatan komunikasi dan hasil belajar matematika melainkan meneliti pengaruh hasil belajar matematika peserta didik.

## H. Hipotesis Penelitian

Good and Sates menyatakan bahwa hipotesis adalah sebuah taksiran atau referensi yang dirumuskan serta diterima untuk sementara yang dapat menerangkan fakta atau kondisi yang diamati, dan digunakan sebagai petunjuk untuk langkah-langkah penelitian selanjutnya.<sup>15</sup> Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yaitu

---

<sup>14</sup>Desi Tri Utami, "Peningkatan Komunikasi dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Desain Pembelajaran ASSURE Berbasis Visual Basic (PTK pada Siswa Kelas XI-AK di SMK Bina Mandiri Indonesia Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013)" (Skripsi, FKIP PMTK, Surakarta, 2013).

<sup>15</sup>Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), h. 44.

hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat positif sedangkan hipotesis nihil ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat negatif.

$H_a$  = Terdapat perbedaan peningkatan antara model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi PLSV di kelas VII SMPN 5 Banjarbaru.

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan peningkatan antara model pembelajaran ASSURE berbantu alat peraga dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi PLSV di kelas VII SMPN 5 Banjarbaru.

## **I. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan terbagi menjadi lima bab diantaranya:

1. BAB I adalah pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II adalah kajian teori dan kerangka pikir, dalam hal ini penulis membahas tentang model pembelajaran, model pembelajaran ASSURE, alat peraga, hasil belajar, dan materi persamaan linier satu variabel (PLSV)
3. BAB III adalah metode penelitian, yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain (metode) penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data,



instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV adalah hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, penyajian data, analisis data, serta pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V adalah penutup yang meliputi kesimpulan dan rekomendasi.