

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan.¹ Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.²

Secara luas pendidikan diartikan sebagai hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.³ Sedangkan dalam arti sempit pendidikan adalah sekolah. Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.⁴ Kalau pengajaran kita artinya secara rinci, maka akan sesuai dengan makna pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 sebagai berikut:

¹TIM Dosen FIP-IKIP, *Pengantar Dasar-Dasar Kependidikan*, (Surabaya: Usaha Offset Printing, 2003), h. 27

²Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), h. 32

³Redja Mudyaharjo, *Pengantar Pendidikan Sebuah Studi Awal Tentang Dasar-Dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 3

⁴*Ibid.*, h. 6

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁵

Sejalan dengan hal itu, agama islam telah mengingatkan manusia sejak 14 abad yang lalu akan pentingnya pendidikan bagi setiap individu. Pentingnya pendidikan dalam rangka menjaga kualitas manusia yang bermartabat disebutkan dalam firman Allah SWT Q.S Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Pada penggalan ayat diatas dijelaskan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan beberapa derajat. Ilmu pengetahuan disini tidak hanya dalam ilmu pengetahuan agama saja, akan tetapi ilmu pengetahuan dalam arti luas ataupun meliputi seluruh ilmu pengetahuan termasuk didalamnya ilmu matematika, maka perlu melalui proses yang namanya pendidikan.

Melalui sistem pendidikan yang baik, suatu bangsa atau negara akan memiliki sumber daya manusia (SDM) yang kuat dan berkualitas pada bidang-bidang yang diinginkan. Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu

⁵Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 3

pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Akibatnya pendidikan semakin lama semakin mengalami yang namanya kemajuan, sehingga mendorong berbagai usaha pembaruan.⁶

Menyadari begitu pentingnya pendidikan dalam menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing dengan SDM dari negara lain, lembaga pendidikan di negara kita terus berupaya mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan, dan metode pengajaran yang efisien dan efektif melalui beberapa cara seperti pembaharuan dan eksperimen.⁷

Pendidikan selalu berhubungan erat dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan peristiwa yang bertujuan. Ada berbagai macam kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran, salah satunya adalah ketika menjelaskan suatu materi kepada murid. Tidak semua guru memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyampaikan materi sehingga sulit memberikan pemahaman yang memuaskan kepada murid. Selain itu kemampuan peserta didik yang berbeda menjadi alasan lain mengapa guru masih tetap mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi meskipun ia menguasai materi dan mampu menyampaikan dengan baik. Untuk mengatasi kedua masalah tersebut kiranya penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu. Pertama, membantu guru memudahkan proses transfer ilmu dan kedua, membantu peserta didik memahami sesuatu yang rumit menjadi lebih mudah. Dengan kata lain pencapaian

⁶Nasution S., *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), h. 20

⁷Cece Wijaya, dkk, *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 1992), h. 4

tujuan yang kita inginkan dalam pembelajaran dapat diwujudkan dengan mempergunakan alat-alat yang sesuai dengan sifat tujuan.⁸

Sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam sistem pendidikan nasional, matematika merupakan salah satu komponen dibidang pendidikan, bahkan kedudukan matematika dan IPA menempati urutan yang sangat penting khususnya yang menyangkut perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Maka dari itu untuk memenuhi tuntutan dari perkembangan tersebut, perlu disempurnakan dan ditingkatkan mutu pengajaran matematika. Matematika tidak hanya sebagai ilmu tetapi juga sebagai dasar logika pemahaman dan penyelesaian kuantitatif yang dipergunakan dalam ilmu lain, seperti fisika, kimia, biologi, ekonomi dan bidang ilmu lainnya.

Mengingat pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan, Al-Qur'an memberikan contoh aspek matematika diantaranya seperti dalam QS. 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 فَصَّلَنَّا تَفْصِيلًا ﴿١٢﴾

Ayat tersebut menunjukkan bahwa pentingnya ilmu matematika untuk dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang berguna sebagai alat bantu menyelesaikan persoalan yang memerlukan perhitungan.

⁸Winarno, *Metodologi pengajaran Nasional*, (Bandung: Jemmars, 1980), h. 155-156

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dilakukan dengan cara pengembangan model pembelajaran yang lebih menekankan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar serta kurang aktifnya peserta didik. Keberhasilan proses belajar sangat ditentukan oleh hasil belajar yang dicapai, dengan adanya pemilihan model yang tepat dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik .

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana pendidik dan anak didik bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi, sering terjadi permasalahan-permasalahan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan tidak efisien. Hal tersebut antara lain disebabkan kecenderungan verbalisme, ketidak siapan anak didik, kurangnya minat, dan sebagainya. Salah satu cara untuk mengatasi keadaan itu adalah penggunaan media atau alat peraga dalam proses belajar mengajar.⁹

Adanya penggunaan media tentu dengan tujuan untuk memudahkan dalam penerimaan materi yang diajarkan sebagaimana mestinya , misalnya pada materi luas segi empat tidak hanya dengan penyampaian materi saja tetapi juga bisa menggunakan media sesuai dengan materi yang diajarkan.

⁹Asnawir, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2003), h. 39.

Materi luas segi empat merupakan materi geometri yang diajarkan di SMP/MTs Kelas VII semester genap. Pada materi ini peserta didik akan mengenal beberapa bangun segi empat yaitu persegi panjang, persegi, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang dan trapesium.¹⁰

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 01 Salam Babaris, diperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran matematika pada materi luas segi empat, guru langsung menginformasikan rumus luas segi empat yang akan diajarkan. Peserta didik jarang sekali, bahkan tidak pernah diajak untuk mencari dan menemukan sendiri rumus dari luas segi empat tersebut. Definisi, rumus dan contoh soal diberikan dan dikerjakan oleh guru. Peserta didik hanya menyalin apa yang ditulis guru di depan papan tulis. Peserta didik belum diajarkan untuk lebih aktif dan menemukan berbagai hal yang terkait dengan pembelajaran baik pemahaman konsep, penalaran maupun pemecahan masalah.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, seorang guru harus mampu memahami dan mengembangkan berbagai metode keterampilan dan strategi dalam pembelajaran matematika. Tujuannya adalah agar guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, tepat sasaran dan dapat memotivasi peserta didik agar mereka belajar dengan antusias. Lebih dari itu agar peserta didik merasa benar-benar ikut ambil bagian atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Model pembelajaran *Hands on Mathematics* merupakan salah satu alternatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas. Dalam pembelajaran ini peserta didik diajarkan bereksperimen atau kerja praktik dengan alat peraga

¹⁰M. Cholik A, Sugijono, *Matematika untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta: Erlangga 2004), h. 57

yang telah disediakan untuk memperoleh pengetahuan sendiri. Dengan adanya benda-benda tiruan ataupun obyek-obyek konkret, akan membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengertian atau kesimpulan. Selain itu, model pembelajaran *Hands on Mathematics* akan membuat peserta didik merasa benar-benar ikut ambil bagian dan berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Di dalam pembelajaran ini, ada tiga kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik yaitu kegiatan eksplorasi, investigasi dan konklusi.¹¹ Hal ini sangat penting pada materi pokok luas segi empat, terlebih untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis. LKPD disini merupakan alat bantu bagi peserta didik untuk mencapai kesimpulan rumus luas segi empat.¹²

Teori belajar yang relevan dalam penelitian ini adalah teori belajar Konstruktivisme, teori penemuan Jerome Bruner, dan teori Ausubel. Menurut teori konstruktivisme, peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Tugas utama guru adalah memperlancar peserta didik dengan cara mengajarkan

¹¹Al. Krismanto, *Beberapa Teknik, Model, dan Strategi dalam Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Departemen pendidikan nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPP) matematika Yogyakarta, 2003), h. 9

¹²Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 2008), h. 176

cara-cara membuat informasi bermakna dan relevan dengan peserta didik, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan gagasannya sendiri dan menanamkan kesadaran belajar dan menggunakan strategi belajarnya sendiri. Disamping itu guru harus mampu mendorong peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.¹³ Sedangkan Bruner menganggap bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mencoba melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan Pemanfaatan LKPD pada Materi Luas Segi Empat di Kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris Tahun Pelajaran 2015/2016ö.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan pokok-pokok pemikiran tersebut di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD

¹³Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT MKK UNNES, 2004), h. 50

¹⁴Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 13

pada materi luas segi empat di kelas eksperimen SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016 ?

2. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas kontrol SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016 ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016 ?
4. Apakah model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD lebih efektif digunakan daripada strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016 ?

C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi salah penafsiran. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan antara lain:

a. Efektivitas

Efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesesuaian antara yang dinyatakan dengan hasil yang

dicapai.¹⁵ Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya), dapat membawa hasil atau berhasil guna (usaha,tindakan).

Suatu cara untuk mengukur efektivitas adalah dengan jalan menentukan transferabilitas (kemampuan memindahkan) prinsip-prinsip yang dipelajari. Jika kemampuan mentransfer informasi atau skill yang dipelajari lebih besar dicapai melalui suatu strategi tertentu dibandingkan strategi yang lain, maka strategi tersebut lebih efektif untuk pencapaian tujuan belajar peserta didik.¹⁶ Berdasarkan konsep belajar tuntas, pembelajaran efektif adalah apabila setiap peserta didik sekurang-kurangnya dapat menguasai 75% dari materi yang diajarkan.¹⁷

Jadi, yang dimaksud dengan efektivitas dalam penelitian ini adalah hasil guna yang diperoleh dilihat dari aspek perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan hasil belajar kelas kontrol dan berdasarkan konsep belajar tuntas yaitu peserta didik sekurang-kurangnya menguasai 75 % dari materi yang diajarkan.

¹⁵W. Poerdarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), h. 311

¹⁶Hartono dan Jogiyanto, *Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Andi, 2007), h. 7

¹⁷Hamzah B. Uno dan nurdin muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). Cet.ke-V h. 190

b. Model Pembelajaran *Hands on Mathematics*

Hands on Mathematics merupakan kegiatan õpengalaman belajarö dalam rangka penemuan konsep atau prinsip matematika melalui kegiatan eksplorasi, investigasi dan konklusi yang melibatkan aktivitas fisik, mental dan emosional.¹⁸

c. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.¹⁹ Dalam penelitian ini LKPD yang digunakan berupa langkah-langkah penemuan rumus luas segi empat.

d. Materi Luas Segi Empat

Materi luas segi empat merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang diajarkan kepada peserta didik di SMP Negeri 01 Salam Babaris semester genap.

2. Lingkup Pembahasan

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

- a. Peserta didik yang diteliti adalah peserta didik kelas VII.
- b. Penelitian dilakukan menggunakan model pembelajaran *hands on mathematics* dengan pemanfaatan LKPD dan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.
- c. Penelitian dilakukan pada materi luas segi empat.

¹⁸ Al. Krismanto, *op. cit.*, h. 9

¹⁹ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 2008) h. 176

- d. Hasil belajar peserta didik dilihat dari nilai tes akhir pada pokok bahasan luas segi empat.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD pada materi luas segi empat di kelas eksperimen SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016.
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas kontrol SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016.
3. Mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016.
4. Mengetahui model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD lebih efektif digunakan dari pada strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris tahun pelajaran 2015/2016.

E. Signifikansi Penelitian

1. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik lebih mudah dalam belajar materi matematika.
 - b. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris pada materi Luas segi empat.
2. Bagi guru
 - a. Guru memperoleh variasi pembelajaran yang lebih variatif terhadap matematika yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD.
 - b. Sebagai alternative untuk meningkatkan keterampilan yang bervariasi bagi guru sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran.
3. Bagi sekolah
 - a. Sebagai bahan acuan penelitian.
 - b. Mengembangkan pengetahuan dan wawasan dalam dunia pendidikan khususnya bidang matematika.
4. Bagi peneliti
 - a. Memberikan pengalaman mengajar secara langsung.
 - b. Mempunyai dasar-dasar kemampuan mengajar dan memperoleh pemecahan masalah dalam penelitian sehingga diperoleh suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah peserta didik.

F. Alasan Memilih Judul

1. Matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami peserta didik pada umumnya.
2. Mengingat bahwa pembelajaran di kelas masih kurang bervariasi.
3. Penggunaan model yang tepat akan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran.
4. Penulis ingin menerapkan Model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD pada materi luas segi empat.
5. Sepengetahuan penulis, di SMP Negeri 01 Salam Babaris belum ada yang meneliti tentang efektivitas model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD dalam bentuk karya ilmiah.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang model pembelajaran *hands on mathematics* dengan pemanfaatan LKPD serta mampu melaksanakan model pembelajaran *hands on mathematics* dengan pemanfaatan LKPD dalam pembelajaran matematika.
- b. Setiap peserta didik memiliki pengetahuan dasar, tingkat perkembangan intelektual, dan usia yang relatif sama.
- c. Materi yang diajarkan sesuai dengan materi yang berlaku
- d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

a. Perbandingan

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *Hands on Mathematics* dengan pemanfaatan LKPD dengan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris.

b. Efektif

H_0 : Model pembelajaran *hands on mathematics* dengan pemanfaatan LKPD kurang efektif digunakan daripada strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris.

H_a : Model pembelajaran *hands on mathematics* dengan pemanfaatan LKPD lebih efektif digunakan daripada strategi pembelajaran ekspositori pada materi luas segi empat di kelas VII SMP Negeri 01 Salam Babaris.

H. Sistematika Penulisan

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

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

Bab II Landasan teoritik yang berisi efektivitas, kriteria ketuntasan minimal, pembelajaran matematika, strategi pembelajaran ekspositori, model pembelajaran *hands on mathematics* dengan pemanfaatan LKPD, pengajaran matematika di SMP dan uraian materi luas segi empat.

Bab III metode penelitian yang berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain (metode) penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, teknik analisis ketuntasan hasil belajar dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian memuat gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol, analisis kemampuan awal peserta didik, hasil pengujian instrumen tes, hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kontrol, uji beda hasil belajar matematika peserta didik, ketuntasan hasil belajar di kelas eksperimen dan kontrol dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup memuat tentang pokok-pokok pikiran berupa simpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah serta harapan penulis yang dituangkan dalam bentuk saran-saran.