PENGGUNAAN MEDIA *SOLUTION CARD* PADA MATERI DIMENSI TIGA KELAS XII SMA NEGERI 2 PONTIANAK

SKRIPSI

OLEH :
FITRIADI
NIM. F1041191040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGGUNAAN MEDIA *SOLUTION CARD* PADA MATERI DIMENSI TIGA KELAS XII SMA NEGERI 2 PONTIANAK

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Matematika

OLEH
FITRIADI
NIM. F1041191040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGGUNAAN MEDIA *SOLUTION CARD*
PADA MATERI DIMENSI TIGA KELAS XII
SMA NEGERI 2 PONTIANAK

FITRIADI
NIM. F1041191040

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Edy Yusmin, M.Pd	**Drs. Munaldus, MA**
NIP. 196011301987031003	**NIP. 196303121989031004**

Disahkan oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 196604011991021001

Lulus Ujian : 22 Januari 2024

PENGGUNAAN MEDIA *SOLUTION CARD*
PADA MATERI DIMENSI TIGA KELAS XII
SMA NEGERI 2 PONTIANAK

FITRIADI
NIM. F1041191040

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Edy Yusmin, M.Pd	**Drs. Munaldus, MA**
NIP. 196011301987031003	**NIP. 196303121989031004**

Penguji I	Penguji II
Dr. H. Mohamad Rif'at, M.Pd	**Dr. Bistari, M.Pd**
NIP. 196108291988031001	**NIP. 196603131991021001**

Mengetahui
Ketua Program Studi,

Dr. Hamdani, M.Pd
NIP. 196502081991031002

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Fitriadi
NIM	:	F1041191040
Jurusan/Prodi	:	Pendidikan MIPA/Pendidikan Matematika

Menayatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan dan pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Januari 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Fitriadi
NIM F1041191040

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada materi dimensi tiga. Kelompok eksperimen menggunakan media solution card sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan media solution card. Lalu akan dicari seberapa signifikannya perbedaan tersebut. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk *Quasi Eksperimental Design* jenis *Non-equivalent Control Group Desain*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XII MIPA di SMA Negeri 2 Pontianak yang terdiri dari 4 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 122 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XII MIPA 3 sebagai kelompok kontrol dengan 30 siswa dan kelas XII MIPA 4 sebagai kelompok eksperimen dengan 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik pengukuran dan alat pengumpul data yang digunakan adalah tes tertulis dan lembar observasi. Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil perbedaan rata-rata kelompok eksperimen 24,2220 dan perbedaan rata-rata kelompok kontrol 8,8890. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent-Samples T-test,* diperoleh bahwa nilai t_{hitung} (9.829) $>$ t_{tabel} (2.0017) dan *P-value* (0.000) < a (0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media *solution card* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi dimensi tiga kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan bahwa nilai *effect size (cohen's – d) = 2.5378* dengan kategori tinggi dan nilai koefisien determinasi atau $r^2 = 0.6169$ (61.69%). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *solution card* memberikan perbedaan yang signifikan yaitu sebesar 61.69% terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi dimensi tiga kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak.

Kata Kunci: Dimensi Tiga, Hasil Belajar, Media *Solution Card*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul "Penggunaan Media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak".

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam penyusunan dan penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, dengan rendah hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan FKIP UNTAN Pontianak.
2. Ibu Dr. Masriani, S.Si., M.Si Apt selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP UNTAN Pontianak.
3. Bapak Dr. Hamdani, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UNTAN Pontianak.
4. Bapak Drs. Edy Yusmin, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah banyak membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Munaldus, MA selaku dosen pembimbing kedua dan sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Mohamad Rif'at, M.Pd selaku dosen penguji pertama yang telah banyak memberikan saran dan masukan yang membangun kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Bistari, M.Pd selaku dosen penguji kedua yang telah banyak memberikan saran dan masukan yang membangun kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika, staf akademik dan administrasi FKIP UNTAN Pontianak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Herfia Yunilastri, S.Pd dan Ibu Dra. Bertha Farliana selaku guru matematika SMA Negeri 2 Pontianak
10. Orang tua, saudara kandung dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, semangat, dan doa yang melimpah.
11. Teman-teman mahasiswa/i Pendidikan Matematika FKIP UNTAN Pontianak khususnya kelas A2 angkatan 2019 yang senantiasa membersamai penulis dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
12. Seluruh pihak yang medukung namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha secara maksimal dalam menulis skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini baik dari segi penulisan maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak yang berkenaan untuk berbagi pengetahuan demi memperbaiki skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pihak lain yang membaca dan terlibat dalam penelitian ini nantinya.

Pontianak, Januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR BAGAN viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 7

E. Definisi Operasional 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10

A. Kajian Teori 10

1. Pembelajaran Matematika 10

2. Media Pembelajaran 13

3. Media *Solution Card* 20

4. Hasil Belajar Siswa 27

5. Materi Dimensi Tiga 33

6. Penelitian yang Relevan 34

B. Kerangka Berpikir 37

C. Hipotesis Penelitian 39

BAB III METODE PENELITIAN 40

A. Desain Penelitian 40

B. Populasi dan Sampel 42

C. Teknik Pengumpulan Data 43

D. Instrumen Penelitian 43

E. Teknik Analisis Data 50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 62

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 62

B. Deskripsi Hasil Penelitian 66

C. Pengujian Hipotesis 69

D. Pembahasan 78

BAB V PENUTUP 83

A. Kesimpulan 83

B. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan 35

Tabel 3.1 Desain Penelitian 40

Tabel 3.2 Interpretasi Koefisien Validitas 46

Tabel 3.3 Kriteria Reliabilitas Instrumen 47

Tabel 3.4 Interpretasi Tingkat Kesukaran 48

Tabel 3.5 Interpretasi Daya Pembeda 49

Tabel 3.6 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran 50

Tabel 3.7 Klasifikasi *Effect Size* 60

Tabel 3.8 Klasifikasi *cohen's d, r,* dan r^2 60

Tabel 4.1 Validator Instrumen Penelitian 62

Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen Penelitian 62

Tabel 4.3 Validitas Soal Tes Hasil Belajar 63

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi 64

Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas 65

Tabel 4.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran 65

Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda 66

Tabel 4.8 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen 67

Tabel 4.9 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol 68

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas 69

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas 70

Tabel 4.12 Hasil Uji *Effect Size (Cohen's – d)* 77

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan *Effect Size Correlation* 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Kartu Solusi 24

Gambar 4.1 Hasil Analisis *Paired Samples Statistics* Kelompok Kontrol..... 71

Gambar 4.2 Hasil Analisis *Paired Samples Test* Kelompok Kontrol..... 72

Gambar 4.3 Hasil Analisis *Paired Samples Statistics* Kelompok Eksperimen..... 73

Gambar 4.4 Hasil Analisis *Paired Samples Test* Kelompok Eksperimen 73

Gambar 4.5 Hasil Analisis *Group Statistics* Kedua Kelompok 75

Gambar 4.6 Hasil Analisis *Independent Samples Test* Kedua Kelompok 76

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berpikir 38

Bagan 3.1 Skema Tahapan Pelaksanaan Penelitian 41

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

LAMPIRAN A – 1 Kisi-Kisi Soal Materi Dimensi Tiga 90

LAMPIRAN A – 2 Soal Uji Coba Test Materi Dimensi Tiga 93

LAMPIRAN A – 3 Alternatif Jawaban dan Pedoman Penskoran 95

LAMPIRAN A – 4 Lembar Pre-Test 105

LAMPIRAN A – 5 Lembar Post-Test 106

LAMPIRAN A – 6 Alternatif Jawaban Pre-Test dan Post-Test 107

LAMPIRAN A – 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 113

LAMPIRAN A – 8 Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Kartu Solusi 118

LAMPIRAN A – 9 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 124

LAMPIRAN A – 10 Lembar Validasi RPP dan LKS 127

LAMPIRAN A – 11 Lembar Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar 130

LAMPIRAN B

LAMPIRAN B – 1 Hasil Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar 132

LAMPIRAN B – 2 Hasil Validasi RPP, LKS dan Kartu Solusi 138

LAMPIRAN B – 3 Hasil Observasi Pembelajaran 147

LAMPIRAN B – 4 Hasil Perhitungan Validasi Tes Uji Coba Soal 150

LAMPIRAN B – 5 Hasil Perhitungan Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda 151

LAMPIRAN B – 6 Hasil Belajar Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol ... 153

LAMPIRAN B – 7 Hasil Uji Normalitas 155

LAMPIRAN B – 8 Hasil Uji Homogenitas 156

LAMPIRAN B – 9 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata 157

LAMPIRAN B – 10 Hasil Uji *Independent Sample T-test* 158

LAMPIRAN B – 11 Hasil Uji *Effect Size* 160

LAMPIRAN C

LAMPIRAN C – 1 SK Pembimbing 161

LAMPIRAN C – 2 Surat Tugas 163

LAMPIRAN C – 3 Surat Keterangan Validasi 164

LAMPIRAN C – 4 Surat Rekomendasi Penelitian dari Dinas 167

LAMPIRAN C – 5 Surat Balasan dari Sekolah 169

LAMPIRAN D

LAMPIRAN D – 1 Distribusi Nilai r_{tabel} 170

LAMPIRAN D – 2 Distribusi Nilai F tabel 171

LAMPIRAN D – 3 Distribusi Nilai t tabel 172

LAMPIRAN D – 4 Tabel Interpretasi *Cohen's – d* 174

LAMPIRAN D – 5 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian 177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang penting dalam kehidupan manusia sehingga pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin untuk memperoleh mutu pendidikan yang baik dan berkualitas. Pendidikan merupakan modal utama dalam menempuh masa depan yang cerah (Bima & Widodo, 2017). Susanty dkk., (2014) menyatakan bahwa, "pendidikan sangat penting bagi kehidupan umat manusia. Pendidikan merupakan upaya yang sangat luhur dalam meningkatkan kualitas manusia, sehingga segala usaha yang mengarah pada keberhasilan pendidikan merupakan sebuah keharusan". Pendidikan adalah usaha untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Yusuf, 2018)

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di lembaga pendidikan formal. Matematika merupakan ilmu tentang logika, bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya (Wandini dkk., 2019). Johnson dan Rising (dalam Runtukahu dan Selpius Kandou, 2014:28) mengemukakan beberapa definisi tentang matematika, salah satu definisi tersebut yakni matematika adalah pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Matematika sebagai salah satu

mata pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep dan memiliki keterkaitan antar satu konsep dengan konsep lainnya (Novitasari, 2016). Peran matematika yaitu mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Purniasih, Made, & Komang, 2021).

Sudah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan matematika di sekolah. Upaya pembaharuan pendidikan juga telah banyak dilakukan oleh pemerintah, diantaranya melalui seminar, lokakarya, dan pelatihan-pelatihan dalam hal pemantapan materi pelajaran serta model pembelajaran untuk bidang studi tertentu misalnya IPA, Matematika dan lain-lain. Namun kenyataannya berbagai usaha tersebut belum menampakkan hasil yang memuaskan. Hal ini sesuai dengan pendapat Syam (2017) yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran siswa masih sukar menerima dan mempelajari matematika bahkan banyak yang mengeluh bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik dan susah untuk dipahami. Pandangan tentang materi matematika yang rumit dan sulit semakin membuat para siswa menjadi kesulitan memahami dan mempelajarinya (Yusmin, 2017).

Berdasarkan pengalaman peneliti melaksanakan Asistensi Mengajar di SMA Negeri 2 Pontianak, khususnya kelas XII pada materi Dimensi Tiga, sebagian besar siswa terlihat kurang tertarik dengan pembelajaran yang guru sampaikan. Ada juga siswa yang mengajukan diadakannya permainan agar tidak bosan selama pembelajaran berlangsung. Akibat dari rasa bosan dan

kurangnya perhatian dari siswa, sehingga banyak siswa yang memperoleh nilai matematika di bawah nilai KKM yaitu 75. Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran pada hari selasa, 23 Agustus 2022, peneliti menyimpulkan bahwa; 1) siswa kurang terbiasa menjawab soal-soal yang mengharuskan menggambar terlebih dahulu untuk menentukan langkah-langkah penyelesaian, 2) kebanyakan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, karena merasa tidak dilibatkan dalam menyelesaikan soal, 3) ada juga beberapa siswa yang terlihat kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, dan 4) akibatnya masih banyak siswa tidak bisa menjawab soal secara lengkap dan benar.

Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu beberapa siswa yang kurang mampu dalam menemukan konsep sehingga mereka kurang mampu menerapkan matematika dalam pemecahan masalah maupun mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Bistari & Pasaribu, 2023: 62). Penggunaan media pembelajaran menurut Rahmatin (2016) dapat menjadikan siswa tidak bosan dalam melakukan latihan. Hal ini dapat menarik minat siswa dalam mendapatkan pemahaman yang mendalam melalui proses melatih konsep matematika yang mereka peroleh. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dan rasa senang (Bistari, 2015).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap terhadap pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media kartu. Media kartu dianggap sesuai karena memiliki beberapa kelebihan

yang tidak dimiliki media lainnya. Media kartu praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas karena ukurannya yang minimalis, desain yang bisa disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan. Media kartu dapat mengongkritkan konsep yang abstrak dan mengarahkan perhatian pada satu titik fokus. Media kartu juga dapat meningkatkan interaksi dengan siswa sehingga pesan yang disampaikan oleh guru dapat tertangkap dengan baik (Pratiwi dalam Supriono, dkk, 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2018) juga menunjukkan bahwa jika media yang diterapkan pendidik tepat, maka respon siswa terhadap penggunaan media tersebut akan semakin baik dan mendapatkan hasil belajar yang semakin tinggi dalam proses pembelajaran. Hal ini yang mengharuskan agar para pengajar (guru) perlu meningkatkan penguasaan kelas, kreativitas, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang bertujuan agar para siswa tidak cepat bosan selama proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang membuat peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan di atas adalah menggunakan *Solution Card.* Media pembelajaran *Solution Card* merupakan media nyata berupa kartu berukuran 6 cm x 8 cm yang berisi tahapan dalam menentukan solusi terbaik untuk menjawab permasalahan terkait materi dalam pembelajaran. Solusi yang dimaksud di sini bukanlah jawaban secara menyeluruh untuk sebuah permasalahan, melainkan rangkaian dari langkah-langkah yang harus disusun

terlebih dahulu atau diurutkan sehingga mendapatkan jawaban yang diinginkan. Dalam pelaksanaan media ini, seluruh siswa akan terlibat langsung dan diperlukan kerja sama tim dalam menyelesaikannya, sehingga seluruh siswa harus melaksanakan tugas dan perannya dengan baik. Dengan ini, harapannya siswa tidak lagi merasa bosan dan dapat menarik perhatian siswa terhadap materi yang sedang dipelajari sehingga siswa lebih memahami materi dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Idapitasari (2021) dengan judul "Penggunaan Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan kartu domino dalam pembelajaran logaritma dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Muslimin (2019) dengan judul "Pengaruh Media Kartu terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP Negeri 10 Palembang". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran demonstrasi menggunakan media kartu terhadap hasil belajar matematika siswa materi bilangan bulat di kelas VII SMP Negeri 10 Palembang.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, peneliti berharap penggunaan media *Solution Card* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XII pada materi Dimensi Tiga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran saat diberikan dan tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak?
4. Bagaimana signifikansi perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran saat diberikan dan tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak.

2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran saat diberikan dan tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak.
4. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran saat diberikan dan tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Solution Card* pada Materi Dimensi Tiga Kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak?

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan khususnya dalam penggunaan media dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penggunaan media *solution card* diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah sekaligus sebagai acuan dalam pengembangan

media pembelajaran yang bervariatif untuk mengatasi permasalahan yang dialami dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Media *solution card* dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan juga media ini dapat dikembangkan dengan memperbaiki kekurangannya sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

c. Bagi Siswa

1) Memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi dan mengerjakan soal dengan langkah yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2) Memberikan motivasi dalam belajar di sekolah maupun di rumah.

d. Bagi Peneliti Lain

1) Bagi peneliti yang akan mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media *Solution Card* dalam pembelajaran di sekolah.
2) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. Media *Solution Card*

Media pembelajaran pada penelitian ini yaitu media pembelajaran kartu solusi (*Solution Card*). Media pembelajaran kartu solusi adalah media

nyata berupa kartu berukuran 6 cm x 8 cm yang berisi tahapan dalam menentukan solusi terbaik untuk menjawab permasalahan terkait materi dalam pembelajaran.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu penguasaan konsep siswa pada materi dimensi tiga di kelas XII SMA Negeri 2 Pontianak. Penguasaan konsep yang dimaksud yaitu kemampuan siswa dalam menerapkan konsep untuk memecahkan suatu permasalahan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Materi Dimensi Tiga

Materi dimensi tiga pada penelitian ini adalah materi yang diajarkan pada tingkat SMA sederajat kelas XII di semester ganjil, mengacu pada kurikulum 2013. Materi pada dimensi tiga yaitu menentukan jarak dalam ruang yang meliputi jarak antar titik, jarak titik ke garis, dan jarak titik ke bidang.