

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI MEDIA BELAJAR KARTU BILANGAN DI KELAS VII

Nurul Hijrah¹, Lili rohanita hasibua², Eva Julianti³
Email: nurulhijrahijrah01@gmail.com¹, Irohanita30@gmail.com²,
evajulianti@gmail.com³
Universitas Labuhanbatu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan seperti media kartu bilangan. Media kartu bilangan dapat membantu siswa memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, karena penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat merupakan materi yang bersifat abstrak. Maka dari itu berdasarkan hasil penelitian dan hasil observasi di kelas VII MTS Al Ittihadul Wathoniyah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi-eksperimen menggunakan desain penelitian The One Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari 2 kelas yaitu VII-A dan VII-B di MTS Al Ittihadul Wathoniyah. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah kelas VII-A yang terdiri dari 30 sebagai sampel yaitu Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk memperoleh data kemampuan penalaran matematis dan hasil belajar matematika. Pengujian hipotesis dengan uji diperoleh nilai $t_{hitung} = -34,586 > t_{tabel} = 28$. Maka hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika

Kata kunci: Meningkatkan Minat Belajar, Matematika, Media Kartu Bilangan.

ABSTRACT

This research aims to increase students' interest in participating in mathematics learning. One alternative learning media that can be used is number cards. Number card media can help students understand addition and subtraction of integers, because addition and subtraction of integers is abstract material. Therefore, based on the results of research and observation results in class VII MTS Al Ittihadul Wathoniyah. This type of research is quantitative research with a quasi-experimental approach using The One Pretest-Posttest Design research design. The population in this study were all class VII students consisting of 2 classes, namely VII-A and VII-B at MTS Al Ittihadul Wathoniyah. Meanwhile, the sample in this study was class VII-A which consisted of 30 samples, namely Simple Random Sampling. The data collection technique used in this research is a test to obtain data on mathematical reasoning abilities and mathematics learning outcomes. Testing the hypothesis with the test obtained the value $t_{count} = -34,586 > t_{table} = 28$. So the results of this research show that the use of a mathematics learning model using number card media can improve student learning outcomes in mathematics learning.

Keywords: Increasing demand for learning, mathematics, number card media.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi. Melalui kolaborasi dalam proyek-proyek kelompok, diskusi kelas, dan kegiatan ekstrakurikuler, individu belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan menghargai keragaman pandangan. Kemampuan ini sangat berharga dalam konteks profesional dan sosial, di mana kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dan bekerja dalam tim menjadi kunci kesuksesan. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat selama manusia masih mampu mengembangkan aspek kepribadian tersebut. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa: "Tujuan pendidikan nasional juga mencakup pembentukan individu yang cakap dan kreatif, yang mampu berpikir kritis, berinovasi, dan menghadapi tantangan zaman modern. Hal ini menekankan pentingnya pendidikan berbasis keterampilan dan pengembangan potensi secara menyeluruh. Pendidikan tidak hanya tentang pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk karakter yang baik"(P. Nurhuda, 2022). Pada saat ini, pendidikan karakter bagi generasi muda merupakan hal yang sangat penting, karena generasi inilah yang akan menjadi indikator keberhasilan pembangunan bangsa, Dalam kapasitasnya sebagai penerus bangsa generasi muda di harapkan dapat menunjukkan perilaku dan sikap yang terpuji. Generasi muda tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual tetapi juga ketajaman moral.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan adalah matematika. Matematika bukan hanya sekadar mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan, tetapi juga fondasi utama bagi perkembangan intelektual dan teknologi modern. Dari tingkat Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi, pemahaman dan penerapan konsep matematika membentuk dasar bagi pembelajaran di berbagai disiplin ilmu. Menurut Noprastiyaning & Zainal (2019) matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang paling dekat dengan kehidupan sehari-hari. Matematika memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Langsung, pemahaman matematika memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, logika, dan pemikiran kritis yang penting dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari (Nosrotul Imamah & Haqiqi, 2022).

(Nusrotul Imamah & Arghob Khofya Haqiqi, 2022) tujuan mendasar dari pembelajaran matematika adalah untuk memahami konsep. Konsep adalah sesuatu yang tersketsa dalam otak, ide, pemikiran, atau pengertian. Pemahaman konsep adalah yang sebagai penguasaan berbagai materi pembelajaran, di mana siswa tidak hanya tahu dan paham, namun dapat mengungkapkan kembali ide-ide dalam struktur yang lebih jelas dan siap untuk menerapkannya. Pemahaman konsep merupakan pondasi yang kuat dalam pembelajaran matematika. Dengan pemahaman yang baik, siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik dan mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata, memperkuat keterampilan pemecahan masalah mereka.

Guru memiliki peran dalam mendorong minat belajar matematika. Mereka perlu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, merangsang rasa ingin tahu, dan memotivasi siswa untuk menjelajahi konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Melalui penggunaan metode pengajaran yang interaktif, proyek-proyek berbasis masalah, dan penerapan teknologi dalam pembelajaran, guru dapat membantu siswa melihat nilai dan relevansi matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penting juga untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Memberikan kesempatan bagi mereka untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat mereka secara signifikan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima pengetahuan, tetapi juga menjadi pembangun pengetahuan mereka sendiri. Dengan memperkuat pemahaman akan nilai dan kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari, serta dengan menciptakan lingkungan

belajar yang mendukung dan merangsang minat siswa, kita dapat mewujudkan tujuan dari pembelajaran matematika yang diamanatkan oleh Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Matematika bukanlah hanya tentang angka dan rumus, tetapi juga tentang keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan apresiasi akan keindahan dan kegunaannya dalam kehidupan kita. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika (Kartikasari, 2019).

Untuk meningkatkan minat belajar matematika, guru dapat menerapkan berbagai strategi yang menarik dan interaktif. Penggunaan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah, dapat membantu meningkatkan minat belajar matematika. Selain itu, memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran matematika juga dapat membuat materi menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Keadaan siswa yang malas, tidak ingin belajar, dan mengalami kegagalan, disebabkan karena tidak adanya minat belajar (Suwijo, 2017). Tentu, mengingat pentingnya peran minat belajar matematika dalam meningkatkan tingkat keaktifan siswa dan prestasi akademik mereka, perhatian khusus terhadap pengembangan minat belajar matematika adalah suatu keharusan. Hal ini memerlukan kerjasama antara guru, orang tua, dan juga siswa untuk menciptakan lingkungan yang merangsang minat belajar matematika dan mendukung pertumbuhannya. Dengan memberikan perhatian khusus pada minat belajar matematika, kita dapat memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk meraih keberhasilan dalam bidang matematika dan mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Tinggi rendahnya minat belajar matematika dapat dilihat dari indikator minat belajar yang meliputi perhatian, keinginan untuk belajar matematika, kesenangan ketika belajar matematika, kesungguhan ketika belajar matematika, serta kepuasan yang ditunjukkan oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung (Hasyim et al., 2022).

Minat yang kuat terhadap suatu pelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Mereka cenderung lebih termotivasi untuk mempelajari pelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh karena merasakan daya tarik dan kepuasan pribadi dari pencapaian dalam bidang yang diminatinya. Dengan demikian, minat yang tinggi memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademik siswa. Menurut Syah (2006:151) minat berarti kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat adalah pendorong utama yang membuat proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap materi pelajaran, mereka cenderung lebih fokus, termotivasi, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini membuat mereka lebih mudah untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dan mengatasi hambatan-hambatan dalam pembelajaran. Dengan demikian, minat yang kuat adalah kunci untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi setiap siswa. Peserta didik yang mempunyai minat pada suatu pelajaran berarti ia telah menetapkan tujuan yang berguna sehingga akan cenderung untuk menyukainya (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Siswa yang kurang berminat terhadap pendidikan, biasanya akan menunjukkan prestasi di bawah kemampuannya pada semua mata pelajaran atau pada mata pelajaran yang tidak diminatinya. Salah satu pendekatan untuk meningkatkan minat belajar matematika adalah dengan menggali potensi kreativitas dalam pembelajaran. Dengan memperkenalkan konsep-konsep matematika melalui permainan, proyek-proyek yang menarik, atau aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat melihat bahwa matematika bukanlah sesuatu yang membosankan, tetapi sesuatu yang relevan dan menarik untuk mengembangkan kreativitas siswa (Supriatna et al., 2017).

Oleh karena itu menggunakan media yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu dalam proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Nurdin dan Adriantoni (2016:119) media

pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apapun yang dapat di pergunakan merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan keterampilan pembelajaran tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dengan baik. Menggunakan media pembelajaran guru dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran lebih baik dan jelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika di MTS Al Ittihadul Wathoniyah, bahwa siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam operasi hitung bilangan bulat (penjumlahan, dan pengurangan). Oleh sebab itu guru juga masih menggunakan metode ceramah dan masih jarang dalam menggunakan alat peraga saat menyampaikan materi sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu interaksi siswa dengan guru juga belum terlihat, siswa belum aktif bertanya selama proses pembelajaran berlangsung, dengan adanya perbaikan dan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dari segi model pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat menguatkan pemahaman siswa. Pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Namun, dengan pendekatan yang tepat, minat siswa dalam matematika dapat ditingkatkan secara signifikan. Di era digital saat ini, terdapat beberapa strategi yang dapat diimplementasikan untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu seperti alat peraga kartu bilangan. Media kartu bilangan dapat membantu siswa memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, karena penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat merupakan materi yang bersifat abstrak. Maka dari itu berdasarkan hasil penelitian diatas dan hasil observasi di MTs Al Ittihadul Wathoniyah pada kelas VII ingin meningkatkan minat belajar siswa dengan melakukan penelitian yang judul “upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui media belajar kartu bilangan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al - Ittihadul Wathoniyah. Penelitian ini diawali dengan dilakukannya observasi dan penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Juni semester genap sebanyak tiga kali pertemuan dikelas VII MTs Al - Ittihadul Wathoniyah, Jln Perjuangan Negeri Lama, Kecamatan Bilah Hilir, Tahun Pelajaran 2023/2024.

Menurut pendekatannya yaitu penelitian kuantitatif yang berguna untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dalam memahami matematika maka jenis-jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Dimana penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lainnya. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah The One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain penelitian memakai Pretest-Posttest Control Group Design. Desain penelitian dapat dilihat lebih jelas dalam Tabel 1

Tabel 1. *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Test awal	Perlakuan	Test akhir
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai pretest

X = Pemberian pembelajaran dengan model pembelajaran Problem Solving

O₂ = Nilai posttest

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari kelas yaitu VII-A, VII-B, MTs Al - Ittihadul Wathoniyah, dengan sebaran populasi sebagai berikut

Tabel Data Populasi Kelas VII MTs Al - Ittihadul Wathoniyah

No	Kelas VII	Jumlah Siswa
1.	VII-A	30
2.	VII-B	30
Total		60

Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII-A yang terdiri dari 30 siswa dengan teknik Simple Random Sampling. Menurut (Sugiyono, 2017) Simple Random Sampling yaitu teknik pengambilan direncanakan melalui populasi dengan anggota sampel yang diambil dengan cara diacak tidak memperdulikan kriteria khusus populasi. Dengan demikian, hasil dari pengambilan sampel diambil secara acak, pada satu eksperimen kelas menggunakan objek/subjek sebagai model pembelajaran.

PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan berikut.

1. Tahap Persiapan

Dalam penelitian ini, tahapan persiapan yang dilakukan yaitu:

1. Melakukan observasi sekolah untuk melihat kondisi di sekolah seperti kurikulum sekolah, jumlah kelas, karakteristik dan jumlah siswa, dan cara guru mengajar. Observasi dilakukan pada Mei 2024 MTs Al - Ittihadul Wathoniyah
2. Menyusun perangkat pembelajaran (RPP, silabus, buku paket, media ajar) dan instrumen tes yang digunakan dalam penelitian.
3. Menentukan sampel penelitian, dimana sampel yang terpilih ada satu kelas yaitu kelas VII yang terdiri dari 30 siswa sebagai kelas eksperimen.
4. Menguji validasi instrumen tes kemudian melakukan uji coba instrumen tes.
5. Menganalisis hasil uji coba instrumen tes dan memperbaiki instrumen. Analisis dilakukan untuk mengetahui reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Hasil analisis menyatakan bahwa semua butir soal layak untuk mengukur pemahaman konsep siswa tanpa ada perbaikan.

2. Tahap Pelaksanaan

1. Melakukan pretest pada kelas eksperimen.
2. Melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran media pembelajaran
3. Melakukan posttest setelah penerapan model pembelajaran kartu bilangan.

3. Tahap Akhir

1. Mengolah data dan menganalisis data hasil pemahaman konsep siswa.
2. Menyusun kesimpulan dan laporan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh output SPSS gambar statistik deskriptif seperti tabel berikut :

Descriptives

		Statistic	Std. Error
	Mean	16,00	,900
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	14,16 17,84
	5% Trimmed Mean	16,00	
	Median	16,00	
	Variance	24,276	
Pretest	Std. Deviation	4,927	
	Minimum	8	
	Maximum	24	
	Range	16	
	Interquartile Range	8	
	Skewness	,000	,427
	Kurtosis	-,758	,833
	Mean	68,93	1,223
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound Upper Bound	66,43 71,44
	5% Trimmed Mean	68,81	
	Median	70,00	
	Variance	44,892	
Posttest	Std. Deviation	6,700	
	Minimum	60	
	Maximum	80	
	Range	20	
	Interquartile Range	8	
	Skewness	,170	,427
	Kurtosis	-1,074	,833

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diatas dapat dilihat dari kriteria minat belajar siswa dengan menggunakan media belajar kartu bilangan pada matematika siswa termasuk kategori baik.

2. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data kemampuan penalaran matematis siswa dan hasil belajar matematika normal atau tidak. Pengambilan keputusan data berdistribusi normal apabila nilai sig > taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak digunakan statistik uji *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 23.

Tabel Hasil Uji Normalitas
Test of Homogeneity of Variances

Pretest dan postest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,809	5	24	,555

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai bahwa nilai signifikat sebesar ,555 lebih dari 0,05 maka sesuai dengan pengambilan keutusan dalam uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* diatas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa sampel pada tabel berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas. Apabila nilai sig. > taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$), maka data homogen, dan hasil Analisis Of Variance (ANOVA) dapat diuji dengan program pengambilan keputusan SPSS. Tabel menunjukkan perhitungan hasil uji homogenitas

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	,197	1	,197	,008	,930 ^b
1 Residual	703,803	28	25,136		
Total	704,000	29			

a. Dependent Variable: pretest

b. Predictors: (Constant), postest

4. Uji Hipotesis

Kedua sampel berada pada posisi normal dan homogen, menurut tabel prasyarat analisis data. Oleh karena itu, perhitungan analisis SPSS menggunakan *Uji Sampel Paired t-test*. Jika nilai sig > taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat dikatakan model pembelajaran *problembased instruction* berdampak dalam menguasai kemampuan penalaran pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. Hasil Uji hipotesis dapat diamati di Tabel.

Tabel Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample t-test* Data *Pre-test* dan *Post-test*

Uji Hipotesis <i>Paired Sample T-Test</i>	Hasil
Sig. (2-tailed)	0,000
Kriteria	Sig. > 0,05
Thitung	-34,586
Ttabel	28
Keputusan	Ha diterima

PEMBAHASAN

Penelitian ini ingin mengetahui upaya meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media belajar kartu bilangan pada pelajaran matematika siswa MTs Altihadul Ittihadul Watoniyah Jalan Perjuangan Negeri Lama, Kecamatan Bilah Hilir. Selain faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar matematika siswa, terdapat juga faktor internal yang juga mempegaruhi hasil belajar menggunakan media belajar kartu bilangan pada matematika. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat dengan menggunakan media belajar kartu bilangan. Hal ini menunjukkan siswa yang memiliki minat tinggi akan menghasilkan belajar matematika yang lebih baik. Minat

belajar siswa dapat meningkatkan hasil belajar karena jika siswa senang dengan pelajaran matematika maka siswa tersebut akan termotivasi dirinya sendiri untuk belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan.

Berdasarkan perhitungan atau analisis data terlihat adanya pengaruh langsung yang signifikan antara minat belajar matematika siswa dengan menggunakan media belajar kartu bilangan, karena dapat diartikan sebagai adanya hubungan yang signifikan, ditambah lagi dengan kontribusi yang diberikan oleh variabel minat belajar dengan menggunakan kartu bilangan. Hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh minat belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibatasi dalam penelitian ini.

Minat belajar merupakan sikap positif yang kadang dapat terjadi pada siswa, kondisi ini harus ditekankan semaksimal mungkin, artinya siswa harus diupayakan agar mengalami suatu kondisi yang nyaman, tenang dan menyenangkan dalam belajar agar siswa memiliki minat yang besar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas dan juga hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa seseorang yang memiliki minat belajar yang tinggi akan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga akan mampu menghasilkan performa baik dalam belajar khususnya dalam pelajaran matematika.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil analisa data serta pengujian hipotesis dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar termasuk dalam kategori baik, karena berdasarkan perhitungan data diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 60,70. Sehingga disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa kelas VII MTs Altihadul Ittihadul Watoniyah tergolong baik.
2. Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media belajar kartu bilangan termasuk dalam kategori baik, karena berdasarkan perhitungan dan pengolahan data diperoleh nilai rata-rata 60-80, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Altihadul Ittihadul Watoniyah tergolong baik.
3. Hasil uji hipotesis paired sample t-test data pre-test dan post-test terdapat nilai yang signifikan ,000, karena taraf nilai signifikan sebesar 0,05, sehingga hubungan kedua variabel tersebut bersifat searah, dengan demikian dapat diartikan bahwa semakin tinggi minat belajar matematika siswa akan semakin baik pula hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- P. Nurhuda, (2022). Masalah-Masalah Pendidikan Nasional, Faktor-Faktor Dan Solusi Yang Di Tawarkan
- Noprastiyaning & Zainal, (2019). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Soal Cerita Materi Volume Balok Siswa Kelas V MI An- Nashriyah Lasem rembang
- Nusrotul Imamah & Arghob Khofya Haqiqi, (2022). Efektivitas penelaran model contextual teaching and learning terhadap pemahaman konsep matematika pada materi SPLDV
- Kartikasari, (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa SD Kelas V
- Suwijo,(2017). Bimbingan Belajar Matematika Pada Siswa SD Desa Kalidelim Lumanjang
- Hasyim et al, (2022). Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Membaca Melalui Strategi Pembelajaran Card Sort Pada Siswa MTs Darut Taqwa 02 Sengonagung Purwosari
- Syah, (2006). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Media Belajar
- Suparyanto dan Rosad, (2015, 2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran
- Supriatna et al, (2017). Bimbingan belajar terhadap hasil belajar matematik
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, CV.