

Efektivitas Model Pembelajaran Generatif pada Materi Bangun Datar Segi Empat terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas VII MTs Al Fatah Maos

Suciati Candra Sari¹, Heni Lilia Dewi²
UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
e-mail: sucicandra99@gmail.com¹

Abstract

Learning mathematics in the material of quadrilaterals in class VII MTs Al Fatah Maos which is still teacher-centered and there are still students who have not been able to visualize the problem into a picture and still have difficulty writing a step-by-step solution. One of the factors that can affect students' mathematical representation abilities is the use of generative learning models. This article is intended to determine the application and effectiveness of the generative learning model on mathematical representation abilities. This type of research is experimental research with a one-group pre-test and post-test design with a purposive sampling technique. The sample of this research is 32 students. The data was collected by observing and testing the ability of mathematical representation. The results of the data are processed using SPSS V.25 statistical calculations. The data obtained from the application of the generative learning model to the students' mathematical representation ability reached a score of 41 with a percentage of 98% in the very good category. The data on the effectiveness of the generative learning model on the mathematical representation ability obtained an average pre-test score of 57.97 and post-test of 80.78, with a significance of $0.000 < 0.05$, which can be concluded as effective.

Keywords: generative learning model, quadrangular flat shape, mathematical representation ability

Abstrak

Pembelajaran matematika materi bangun datar segi empat pada siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos yang masih berpusat pada guru serta masih ada siswa yang belum mampu untuk memvisualkan persoalan ke dalam sebuah gambar serta masih kesulitan menuliskan penyelesaian langkah demi langkah. Faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan representasi matematis siswa salah satunya dengan diterapkannya model pembelajaran generatif. Artikel ini ditujukan untuk mengetahui penerapan dan ke efektifan model pembelajaran generatif terhadap kemampuan representasi matematis. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain one-grup pre-test post-test dengan teknik purposive sampling sampel penelitian ini sebanyak 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes kemampuan representasi matematis. Hasil data diproses menggunakan perhitungan statistik SPSS V.25. Didapat data penerapan model pembelajaran generatif terhadap kemampuan representasi matematis siswa mencapai skor 41 dengan persentase 98% dalam kategori sangat baik. Data efektivitas model pembelajaran generatif terhadap kemampuan representasi matematis memperoleh nilai rata-rata pre-test 57,97 dan post-test 80,78 diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan efektif.

Kata kunci: model pembelajaran generatif, bangun datar segiempat, kemampuan representasi matematis

PENDAHULUAN

Aktivitas pembelajaran matematika yang bertujuan untuk mempelajari suatu konsep serta struktur matematika dan membuat siswa berpikir secara rasional. Permendikbud Nomer 21 Tahun 2016 yang mengulas tentang tujuan dalam pembelajaran matematika adalah memahami konsep, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan, mempunyai sikap menghargai terkait kegunaan dari matematika. Tidak hanya itu pembelajaran matematika pada dasarnya mengarah kepada siswa ke arah aktivitas belajar. Salah satunya yaitu dalam penyelesaian masalah (Absorin, 2018: 190). Setiap Pembelajaran matematika dibutuhkan kemampuan representasi matematis untuk menyelesaikan masalah. Selaras dengan pendapat Gusti Firda Khairunnisa, dkk bahwa penyelesaian masalah dalam matematika dibutuhkan kemampuan representasi matematis agar dapat memahami dan menginterpretasikan suatu permasalahan yang disajikan (Gusti, 2018: 723).

Menurut Golden dalam Ahmad Nizar Rangkuti Representasi merupakan suatu susunan dimana susunan tersebut dapat mengilustrasikan, melambangkan, atau mewakili sesuatu dalam suatu cara. Misalnya dari perkataan yang dilontarkan dapat memperjelas suatu sasaran atau dari satu nilai dapat membuat pola garis pada bilangan (Ahmad, 2013: 50). Kemampuan representasi juga suatu bentuk interpretasi dari dalam pemikiran siswa terhadap suatu permasalahan dimana sebagai alat bantu untuk mendapatkan sebuah solusi. Interpretasi tersebut berupa benda konkrit, grafik, tabel, gambar verbal, tulisan, simbol, dan lain-lain (Muhammad, 2014: 35). Oleh sebab itu kasus matematika yang terlihat sulit untuk dikerjakan menjadi lebih mudah apabila kemampuan representasi matematis yang digunakan dapat sesuai dengan kasus tersebut. Dengan demikian perlu adanya representasi matematis dalam proses pembelajaran matematika yang dilakukan pada instansi pendidikan (Fatrimah, 2017: 51).

Kemampuan representasi matematis dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai kemampuan visual, verbal, dan simbolik dalam menyelesaikan masalah. Berikut Jenis-jenis Kemampuan Representasi Matematis Village memaparkan bahwa representasi matematis dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: 1) Representasi verbal matematis merupakan kemampuan representasi untuk mengekspresikan suatu kata-kata atau teks tertulis. Dengan kemampuan ini seseorang dapat menggambarkan keadaan dengan data yang ada, kemudian dapat menuliskan langkah demi langkah penyelesaian matematika dengan kata-kata, merangkai

cerita yang sesuai dengan representasi yang diberikan serta dapat menjawab soal dengan kata-kata. 2) Representasi visual adalah kemampuan representasi yang dapat membuat diagram, grafik, tabel, serta gambar. Misalnya peserta didik menyajikan kembali data atau informasi dari representasi kedalam representasi diagram, grafik, atau tabel. Kemampuan ini juga bisa terlihat ketika membuat pola geometri yang bertujuan untuk memperjelas masalah yang disajikan serta dapat menyelesaikannya. 3) Representasi simbolik merupakan kemampuan representasi yang dapat memunculkan persamaan atau model matematis dari representasi yang disajikan, kemudian dapat membuat bilangan, operasi dan tanda hubung, simbol aljabar serta penyelesaian masalah yang melibatkan ekspresi matematis (Villages, 2009: 287).

Sementara itu hasil PISA 2015 Indonesia menempati urutan 63 dari 70 negara yang ikut berperan serta (Lailin, 2018: 604). Selaras dengan kondisi di kelas VII-2 Smp 6 Banda Aceh masih tergolong rendah dalam kemampuan representasi matematisnya. Siswa masih kesulitan untuk merepresentasikan suatu masalah nyata. Siswa masih kesulitan untuk merepresentasikan suatu masalah nyata ke dalam model matematika (Sulastri, 2017: 52). Disamping itu dilihat dari hasil ulangan siswa tahun ajaran 2020/2021 dari 47 Siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos Kabupaten Cilacap dan hasil wawancara pada tanggal 10 Juli 2021 dengan guru matematika MTs Al Fatah Maos Kabupaten Cilacap diperoleh hasil kemampuan representasi matematis pada materi bangun datar segi empat yang masih tergolong rendah. Masih ada siswa yang belum bisa untuk memvisualkan persoalan ke dalam sebuah gambar dan masih kesulitan untuk menuliskan penyelesaian langkah demi langkah. Hal tersebut berakibat pada nilai ulangan siswa terkait materi bangun datar segi empat masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Guru mempunyai peran penting untuk meningkatkan pengetahuan dan sistem pendidikan dalam pembelajaran matematika. Karena tuntutan pada zaman sekarang ini dimana siswa harus terlibat dalam pembelajaran matematika. Guru juga harus memberikan suatu pengalaman, pembelajaran yang baru dan mempunyai kemampuan untuk melaksanakan proses pembelajaran matematika dengan baik dengan begitu siswa dapat menerapkan dalam kehidupan nyata. Diperkuat dari pendapat Yuwono dalam Fachrudin bahwa dalam prosedur pembelajaran sering kali guru masih menggunakan metode konvensional yang di dalamnya hanya terdapat *chalk and talk* serta menggunakan buku ajar sebagai pedoman yang akan diberikan kepada siswa yang mana hal tersebut masih sangat

teoritik sebab guru menjelaskan, menekankan pada hafalan, latihan soal dan siswa hanya mendengarkan dan mencatat hal-hal yang penting (fachrudin, 2015: 2). Faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan representasi matematis siswa dengan di terapkannya model pembelajaran dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu model pembelajaran generatif. Menurut penelitian Septi Lestari dkk yang meneliti siswa kelas VII SMP Negeri 31 Palembang bahwa kemampuan representasi matematis pada siswa yang melibatkan model pembelajaran generatif lebih baik dari pada pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Model pembelajaran generatif sebuah model pembelajaran yang menekankan pada integrasi yang aktif antara materi atau pengetahuan baru yang dipelajari (Septi Lestari, 2018: 40).

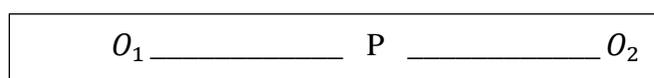
Terdapat langkah-langkah pembelajaran generatif yaitu: 1) Orientasi, pada tahap ini siswa mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari, bertujuan untuk memberikan kesan mengenai materi yang sedang dipelajari. 2) Pengungkapan ide, pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk memaparkan ide-ide mengenai konsep tertentu sesuai dengan apa yang dipelajari. 3) Tantangan dan restrukturisasi, di dalam tahap ini seorang guru dapat mengondisikan kelas agar suasana di dalam kelas mendukung untuk dilakukannya proses bertukar pikiran serta berdiskusi. Kemudian guru memandu jalannya demonstrasi untuk menilai kebenaran pendapat dari siswa. 4) Penerapan, kegiatan yang memfasilitasi siswa untuk menguji beragam gagasan alternatif bertujuan untuk menjawab permasalahan secara random. Siswa diminta untuk menyelesaikan persoalan baik itu persoalan sederhana maupun persoalan yang kompleks. 5) Mengecek kembali solusi, siswa berkesempatan untuk mengevaluasi kekurangan dari konsep lama yang telah dibuat serta diharapkan dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajari (Yohanes, 2019: 61). Model pembelajaran generatif juga memiliki karakteristik tersendiri yaitu: 1) motivasi, Perhatian dan konsepsi awal siswa. 2) Pengalaman belajar pada siswa. 3) penggabungan konsep baru dengan yang sudah dimiliki siswa. 4) terdapat pengingatan kembali terhadap konsep baru yang telah diperoleh siswa (Nur, 2019: 186). Kelebihan model pembelajaran generatif sebagai berikut: 1) memberikan peluang terhadap siswa untuk mengemukakan pendapat mengenai pemahamannya terhadap konsep. 2) Melatih siswa untuk berdiskusi mengenai konsep. 3) Melatih siswa untuk menghargai pendapat dari teman-temannya. 4) siswa dapat mengonstruksikan pengetahuannya. 5) Teciptanya kondisi kelas yang aktif. 6) Guru akan lebih kreatif dan terampil dalam mengajar siswanya. Kelemahan model pembelajaran generatif yaitu: 1) kurang siapnya siswa yang pasif untuk mengonstruksikan konsep. 2)

Mebutuhkan waktu yang lama. 3) Kendala bagi guru yang belum faham mengenai model pembelajaran generatif (Demmu, 2019: 97).

Berdasarkan pemaparan di atas rendahnya kemampuan representasi matematis yang dimiliki siswa perlu dilakukannya penelitian dengan diterapkannya model pembelajaran generatif. Dengan ini peneliti mencoba mengungkap apa yang menjadi tantangan siswa dalam mempersentasikan gagasan matematis, dimana kesulitan siswa untuk memaparkan persoalan matematika sehingga muncul dua rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran generatif pada materi bangun datar segi empat terhadap kemampuan representasi matematis siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos? 2) Bagaimana efektivitas model pembelajaran generatif pada materi bangun datar segi empat dalam meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos?

METODE

Adapun jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menerapkan desain *one-grup pre-tes-post-tes* dengan pendekatan kuantitatif. Dimana dalam desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol untuk dibandingkan dengan kelompok eksperimen, tidak diperlukan penyamaan karakteristik dalam satu kelompok tindakan, serta tidak memerlukan pengontrol variabel. Dilakukan dua kali pengamatan, yaitu sebelum diberikan tindakan berupa *pre-test* (O_1) dan setelah diberikan tindakan berupa *post-test* (O_2). Desain tersebut ditunjukkan dengan pola berikut (Adib, 2019: 159) :



Gambar 1
Bagan Desain Eksperimen *One-Grup Pre-test Post-tes*

Keterangan:

O_1 = *Pre-test*

P = Perlakuan dengan model pembelajaran generatif

O_2 = *Post-test*

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII MTs Al Fatah Maos Cilacap tanggal 14 Februari 2022 sampai 26 Februari 2022. Menurut Gay dan Diehl dalam penelitian komparatif dan eksperimen di perlukan sampel minimumnya 15 responden pada setiap kelompok (Andri, 2019: 3). Populasi pda penelitian ini sebanyak 105 siswa dan diambil sampel sebanyak

32 siswa dengan teknik *purposive sampling*. teknik sampling purposiv merupakan cara untuk menentukan sampel dengan mempertimbangkan hal tertentu. Teknik tersebut juga dapat diartikan sebagai penentuan sekelompok yang didasarkan pada ciri-ciri maupun sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Sugiyono, 2014: 124). Pertimbangan yang dilakukan adalah diambilnya satu kelas yang mempunyai kemampuan representasi relatif sama, sehingga diharapkan kemampuan representasi matematis yang sama. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan representasi matematis untuk memperoleh nilai kemampuan represntasi matamtis siswa sebagai bahan tolak ukur kemampuan representasi siswa dan observasi yang bertujuan untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran generatif pada materi segi empat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil uji validitas tes kemampuan representasi matematis berupa soal essay berjumlah 10 nomer dengan indikator kemampuan representasi matematis berurutan memperoleh hasil R hitung sebesar 0,603, 0,539, 0,624, 0,641, 0,526, 0,596, 0,649, 0,613, 0,533, 0,665 dan menggunakan R tabel sebesar 0,444. Berdasarkan dari uji validitas menggunakan SPSS versi 25 dapat dinyatakan bahwa soal dalam kategori valid.

Menurut Frankel & Hayun dalam Febrianawati bahwa instrumen dikatakan reliable apabila nilai koefisien reliabilitas KR lebih dari 0,70 ($r > 0,70$) (Febrianawati, 2018: 21). Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 25 memperoleh hasil sebesar 0,749. Berdasarkan uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas $0,749 > 0,70$ maka dapat ditarik kesimpulan data dikategorikan reliabel.

Data yang diperoleh dari lembar observasi aktifitas guru (peneliti) dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran generatif dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut (Kukuh, 2016: 42) :

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- S : Nilai persen keberhasilan guru
- R : Sekor perolehan aktivitas guru
- N : Jumlah maksimum skor

Tabel 1
Data Hasil Observasi

Aktivitas Guru (%)	Kriteria
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤ 54	Sangat Kurang

Perolehan data observasi terhadap aktivitas guru (peneliti) yang melakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran generatif yang diikuti oleh 32 siswa dan diamati oleh salah satu guru MTs Al Fatah Maos selama berlangsungnya proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2
Data Hasil Observasi

Pertemuan	Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1	13	14	93%	Sangat Baik
2	14	14	100%	Sangat Baik
3	14	14	100%	Sangat Baik
Jumlah	41	42	98%	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukan hasil observasi terhadap aktivitas guru (peneliti) yang diamati oleh salah satu guru MTs Al Fatah Maos yang dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Sehingga,

$$P = \frac{41}{42} \times 100\%$$

$$P = 98\%$$

Berdasarkan tabel 2 Jumlah skor yang diperoleh dari hasil observasi adalah 41 dari skor maksimum yaitu 42 dengan sehingga presentase mencapai 98% maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika pada materi segi empat di MTs Al Fatah Maos yang menggunakan model pembelajaran generatif mencapai kriteria sangat baik dan berhasil.

Adapun untuk nilai rata-rata dan standar deviasi *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari hasil penelitian menggunakan SPSS versi 25 pada nilai *pre-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,969 dengan nilai maksimum 77,5 dan minimum 40 serta diperoleh angka setandar deviasi sebesar 9.2116. Untuk nilai rata-rata dan standar deviasi menggunakan SPSS versi 25

pada nilai *post-test* dengan model pembelajaran generatif diperoleh nilai maksimum adalah 100 sedangkan nilai minimum adalah 60, nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh adalah 80,781 dengan standar deviasi 10,2870.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *kolmogorov-smirnov* pada kelas eksperimen memperoleh nilai *pre-test* dengan $\text{sig } 0,184 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, data nilai *post-test* dengan $\text{sig } 0,192 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen perhitungan uji homogenitas data hasil kemampuan representasi matematis siswa menggunakan SPSS versi 25 dapat dilihat hasil uji homogenitas yang menunjukkan nilai $\text{sig. } 0,598 > 0,05$ pada *based on Mean* maka dapat disimpulkan data hasil kemampuan representasi siswa homogen.

Hasil pengujian data *pre-test* dan *post-test* menggunakan SPSS versi 25 dapat dilihat hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil kemampuan representasi matematis siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos dengan menerapkan model pembelajaran generatif. Dimana diketahui bahwa penerapan model pembelajaran generatif dapat meningkatkan hasil kemampuan representasi matematis siswa, dapat dilihat dari nilai signifikansi kemampuan representasi matematis dengan diterapkannya model pembelajaran generatif pada materi segi empat.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan representasi matematis siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos dengan menerapkan model pembelajaran generatif. Sebab dalam prakteknya model pembelajaran generatif menggunakan beberapa tahapan yang berkesinambungan dengan indikator kemampuan representasi matematis seperti: (1) Orientasi, yang mana siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kegiatan sehari-hari sehingga dengan kemampuan representasi (visual, verbal, simbolik) siswa dapat mengintegrasikan kegiatan sehari-hari dalam pembelajaran matematika, (2) Pengungkapan ide, pada tahap ini siswa dapat memaparkan ide-ide yang dimiliki. Dalam kegiatan ini kemampuan representasi matematis (visual, verbal, simbolik) juga berperan penting agar siswa dapat mengemukakan

pendapatnya dengan baik, (3) Tantangan, dalam tahap ini siswa dapat bertukar pikiran dan berdiskusi dengan temannya diimbangi dengan kemampuan representasi matematis (visual, verbal, simbolik) agar penyampaiannya lebih bermakna yang dipandu oleh guru, (4) Penerapan, pada kegiatan ini siswa diberikan persoalan baik itu persoalan yang mudah maupun yang kompleks, dalam menyelesaikan masalah persoalan membutuhkan kemampuan representasi matematis (visual, verbal, simbolik) sehingga dapat menuliskan tahap penyelesaian dengan terstruktur, (5) mengecek kembali solusi, juga memfasilitasi siswa untuk mengevaluasi kekurangan dari konsep yang di fahami siswa agar dapat menarik kesimpulan dengan baik. Faktor lain yang mendukung model pembelajaran generatif juga karena model pembelajaran tersebut lebih berpusat pada siswa yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar dengan bimbingan guru.

Pembelajaran pada penelitian ini berlangsung selama 5 pertemuan yang mana dua pertemuan untuk pemberian tes dan tiga pertemuan untuk melaksanakan model pembelajaran generatif dengan pokok bahasan segi empat. Selama kegiatan pembelajaran berjalan siswa melakukan tahapan-tahapan pembelajaran generatif dari mulai siswa mengaitkan materi dengan kegiatan sehari-hari sampai siswa dapat menyimpulkan pembelajaran apa saja yang didapat. Tahapan tersebut didukung lagi dengan adanya lembar kerja siswa yang mengandung kemampuan representasi matematis yang dipadukan dengan model pembelajaran generatif sehingga siswa dapat memahami dan memecahkan permasalahan yang disajikan pada lembar kerja siswa materi segi empat.

Diketahui bahwa penerapan model pembelajaran generatif dapat meningkatkan hasil kemampuan representasi matematis siswa. Dalam penelitian ini didapat hasil kemampuan representasi matematis siswa dengan *pre-test* memperoleh rata-rata sebesar 57,97 dan setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran generatif untuk *post-test* memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,78. Sehingga memperoleh nilai signifikansi pada uji *paired sample test* $0,000 < 0,05$. Disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran generatif efektif diterapkan pada materi segi empat terhadap kemampuan representasi matematis siswa di MTs Al Fatah Maos.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Septi Lestari dkk yang berjudul “*Model Pembelajaran Generatif untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik*” yang menyimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang mendapatkan model pembelajaran generatif (Septi, 2020: 40). Adanya peningkatan

pada kemampuan representasi matematis siswa dapat dikatakan bahwa model pembelajaran generatif efektif digunakan terhadap kemampuan representasi matematis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil observasi pada pelaksanaan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran generatif pada materi segi empat di kelas VII MTs Al Fatah Maos keterlaksanaan memperoleh skor 41 dengan persentase 98% mencapai kriteria sangat baik artinya penerapan model pembelajaran generatif terlaksana dengan baik.
2. Hasil kemampuan representasi matematis dengan menggunakan model pembelajaran generatif pada materi segi empat di kelas VII MTs Al Fatah Maos mengalami peningkatan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran generatif efektif diterapkan pada materi bangun datar segi empat terhadap kemampuan representasi matematis siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru agar memilih model pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi dan materi yang akan diajarkan seperti model pembelajaran generatif agar nantinya dapat menunjang proses belajar mengajar yang lebih aktif, efektif dan efisien.
2. Bagi siswa hendaknya memperbanyak analisis soal dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, terutama dalam materi segi empat. Karena dari pengamatan peneliti siswa kelas VII MTs Al Fatah Maos masih ada siswa yang keliru dalam menganalisis soal yang berbentuk cerita.
3. Bagi peneliti berikutnya yang masih relevan dengan penelitian ini, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan solusi lain terhadap kemampuan representasi matematis siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Absorin dan Sugiman. (2018). Eksplorasi Kemampuan Penalaran Dan Representasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, No. 2. XIII.
- Ahmad Nizar Rangkuti. (2013). Representasi Matematis. IAIN Padangsidimpuan: *Logaritma*. No.2. I.
- Aka, Kukuh Andika. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Jurnal Pedagogia*, No. 1. Februari. V.
- Gunawan, Yohanes, dkk,. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kejuruan. *Indonesia Mathematics Education*, No. 2, Agustus, II.
- Gusti, Firda Khairunisa, dkk. (2018). Keberhasilan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Kemampuan Membuat Berbagai Representasi Matematis. *Jurnal Pendidikan*, No. 6. III.
- Hijriani, Lailin. 2018. Deskripsi Representasi Matematis Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal PISA. *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, No. 5. III.
- Karo-karo, Demmu Karo-karo & Dhea Sriutami Agustin. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Treffinger dan Model Generatif pada Tema 7 Pristiwa Dalam Kehidupan Kelas V SD Negeri 101877 Tanjung Morawa T.A 2018/2019. Universitas Negeri Medan: Seminar Nasional.
- Kurniawan, Andri. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Tahfidz Darul Ulum Banyuwangi Pamekasan. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, No. 1. XIII.
- Lestari, Septi, dkk. (2020). Model Pembelajaran Generatif untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik. *Indonesia Mathematics Education*, No. 1. Februari. III.
- Rosuli, Nur, Irwan Koto dan Nyoman Rohadi. (2019). Pembelajaran Remedial Terpadu Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Generatif Untuk Mengubah Miskonsepsi Siswa Terhadap konsep Usaha dan Energi. *Jurnal Kumparan Fisika*, No. 3, Desember, II
- Sabrini, Muhammad. (2014). Representasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JPM IAIN Antarasri*, No. 2. I.

- Santri, Fatrimah Syafri. (2017). Kemampuan Representasi Matematis Dan Kemampuan Pembuktian Matematika. *Jurnal Edumath*, No.1, Januari, III.
- Setiawan, Adib Rifqi. (2019). Penggunaan Mabadi ‘Asyaro dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Seminar Nasional Biologi 2019 “Inovasi Penelitian dan Pembelajaran biologi III (IP2B III) 2019*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD)*. Bandung: Alfabet.
- Sulastrri, Marwan, dan M. Duskri. (2017). Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Jurnal Tadris Matrmatika*, No. 1, Mei, X.
- Villages. (2009). Representation in Problem Solving. *Journal of Research in Educational Psychology*.
- Yusuf, Febrianawati. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrument Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. No. 1. Januari. VII.