

## Hubungan Aktivitas dan Respon Terhadap Hasil Belajar Program Linier Melalui Penerapan Pembelajaran Genius Learning pada Program Studi Pendidikan Matematika

Muchtadi<sup>1)</sup>, Hartono<sup>1)</sup>, Dwi Oktaviana<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>IKIP PGRI Pontianak

Alamat e-mail: [muchtadidodan@hotmail.com](mailto:muchtadidodan@hotmail.com); [andra.hartono@gmail.com](mailto:andra.hartono@gmail.com);  
[dwioktaviana7@gmail.com](mailto:dwioktaviana7@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan aktivitas dan respon terhadap hasil belajar program linier melalui penerapan pembelajaran *genius learning* pada program studi pendidikan matematika. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan bentuk penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa semester VI dengan sampel satu kelas yang diperoleh menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hasil analisis data menunjukkan ada hubungan yang berarti antara aktivitas belajar dan respon terhadap hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran *genius learning* yaitu sebesar 68%. Aktivitas belajar mahasiswa memberikan kontribusi yang berarti dengan tanda + sebesar 0,41 pada hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran *genius learning*. Respon mahasiswa memberikan kontribusi yang berarti dengan tanda + sebesar 0,49 pada hasil belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran *genius learning*.

**Kata kunci:** *Aktivitas, Respon, Hasil Belajar, Genius Learning*

### Abstract

*This research purpose to determine the relationship of activity and response to the learning outcomes of linear program through the application of the learning of genius learning on mathematics education program. The research method used is quantitative with the form of quasi-experimental research. The population of this study is all students of semester VI with one class sample obtained using cluster random sampling technique. The result of data analysis shows that there is a significant correlation between learning activity and response to student learning result after applied the learning of genius learning that is equal to 68%. Student learning activities make a significant contribution with a + sign of 0.41 on student learning outcomes after applied the learning of genius learning. The student's response made a meaningful contribution with a + sign of 0.49 on student learning outcomes after the application of the learning of genius learning.*

**Keywords:** *Activity, Respon, Learning Outcomes, Genius Learning*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas yang paling utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar berlangsung. Dalam hal ini guru memiliki peranan yang sangat besar dalam memberikan motivasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dipertegas oleh Russefendi (1991: 171) yang menyatakan bahwa salah satu komponen yang sangat penting dalam menentukan peserta didik adalah pengajar.

Usaha yang dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mencapai sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan secara nasional, perlu dilaksanakan sistem penilaian hasil belajar yang baik dan terencana. Sistem penilaian tersebut tidak saja dilaksanakan di tingkat nasional, provinsi maupun kabupaten, namun di tingkat satuan pendidikan perlu diperhatikan dan dilaksanakan dengan baik. Namun pembelajaran matematika di tingkat satuan pendidikan memiliki banyak sekali permasalahan. Dalam hal ini salah satunya adalah metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat membuat peserta didik bermalasan-malasan, kurangnya minat belajar peserta didik, peserta didik juga menjadi pasif dan malas bertanya sehingga tingkat pemahaman matematika yang dimiliki menjadi rendah.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai pengaruh yang sangat penting karena hampir semua ilmu pengetahuan ada unsur matematika. Matematika bukan hanya berupa simbol, tetapi juga melatih pikiran. Menurut Kline (Abdurrahman, 1999: 252) mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif tetapi juga tidak merupakan cara bernalar induktif.

Paparan yang telah dikemukakan tersebut bahwa, metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai harapan tersebut adalah metode pembelajaran *genius learning*. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran *genius learning* merupakan pembelajaran yang praktis dan efektif. Menurut Gunawan (2004: 2) pembelajaran *genius learning* suatu istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian cara praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini sangat berguna untuk membantu peserta didik menumbuhkan kemampuan kerja sama dan berpikir kritis. Pembelajaran ini akan menciptakan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan saling bekerja sama sehingga antara peserta didik akan berpikir bersama untuk berbuat ke arah yang sama. Tujuan yang paling penting dari pembelajaran bekerja sama adalah untuk memberikan para peserta didik pengetahuan, konsep, kemampuan dan pemahaman yang mereka butuhkan (Slavin, 2010: 33).

Pembelajaran *Genius Learning*, dalam hal ini pembelajaran yang digunakan peneliti adalah pembelajaran *genius learning* karena metode pembelajaran *genius learning*

merupakan pembelajaran sederhana. Dikatakan demikian karena kegiatan pembelajaran dilakukan masih dekat kaitanya dengan pembelajaran konvensional yaitu dalam penyajian informasi atau materi pelajaran (Trianto, 2007: 72-73). Dalam *genius learning*, peserta didik dibagi dalam belajar terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda kemampuannya. Gagasan utama dari *Genius Learning* adalah untuk memotivasi peserta didik supaya dapat saling mendukung dan membantu dalam menguasai kemampuan yang diajarkan guru (Slavin, 2010: 12). Oleh karena itu pada pembelajaran *genius learning* menuntut semua peserta didik untuk belajar, sehingga tidak ada peserta didik yang diam dan hanya mengharapkan teman, karena setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab sendiri. Dalam kelompok-kelompok ini peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit, karena mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya.

Hasil wawancara dengan dosen mata kuliah Program Linier didapatkan informasi hasil belajar belum memuaskan untuk pembelajaran yang dilaksanakan semester genap TA 2013/2014 sebagian besar hasil belajar mahasiswa belum mencapai nilai minimal untuk dikatakan lulus yaitu memperoleh nilai C. Lebih lanjut dikatakan, rendahnya hasil belajar mahasiswa mulai dari ketika di rumah, sehingga menyebabkan kurangnya kesiapan dalam belajar, adanya kesiapan dalam belajar menentukan hasil belajar yang tinggi. Ketidaksiapan mahasiswa juga menyebabkan aktivitas belajar menjadi tidak aktif dan respon siswa terhadap pembelajaran jadi kurang.

Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa diharapkan benar-benar aktif dalam belajar matematika, sehingga berdampak pada ingatan siswa tentang materi pelajaran. Suatu konsep lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan melalui langkah-langkah dan prosedur yang tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien. Suatu strategi pembelajaran yang mengkaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari dan melibatkan siswa secara aktif. Siswa dalam proses pembelajarannya terkadang kesulitan mengingat apa yang telah dipelajari. Belajar tidak hanya sebatas membaca materi, tetapi juga mengingat dan memahami apa yang telah dibaca. Pembelajaran akan bermakna jika si pembelajar dapat secara aktif berinteraksi dengan lingkungan, memanipulasi objek-objek yang ada didalamnya dan mengamati pengaruh dari manipulasi objek-objek tersebut. Menganalisis pembelajaran menyenangkan tepat sekali dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan hal ini banyak memiliki beberapa keunggulan yang sangat berpengaruh pada siswa diantaranya ialah; siswa semakin kreatif, dewasa, penuh dengan nuansa berfikir kritis serta memiliki tanggung jawab yang tinggi. Salah satu cara paling tepat untuk menjadikan belajar efektif adalah dengan menggunakan prinsip kerja otak, otak akan bekerja optimal

jika mendapatkan rangsangan multisensori prinsip kerja memori, konsep diri positif. Salah satu strategi pembelajaran yang menggunakan prinsip kerja otak adalah *Genius Learning*.

Sudjana (2012) menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, maka guru dalam proses pembelajaran mempunyai peranan penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akan membutuhkan motivasi yang tinggi sehingga pada akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Metode pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengatasi hal ini, pembelajaran harus menarik dan praktis sehingga mahasiswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan hal yang harus dikuasai mahasiswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Melihat kondisi dan karakter mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Pontianak, maka metode pembelajaran *Genius Learning* diharapkan dapat membuat aktivitas mahasiswa lebih aktif dan memberikan respon belajar yang baik terhadap mata kuliah Program Linier sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Metode pembelajaran *genius learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang pada intinya membangun dan mengembangkan lingkungan belajar yang kondusif. Dalam penerapannya ada 8 langkah yaitu suasana kondusif, hubungan, gambaran besar, tetapkan tujuan, pemasukan informasi, aktivitas, demonstrasi, tinjau ulang dan jangkarkan. Mata Kuliah Program Linier pada penelitian ini dibatasi pada persamaan matematika yang diberikan pada mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Matematika tahun 2015. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa yang menunjukkan tingkat keberhasilan mahasiswa dan dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil test mengenai sejumlah materi yang relevan yaitu hasil test belajar pada materi model matematika mata kuliah program linier setelah diajarkan dengan metode pembelajaran *genius learning*. Aktivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar mahasiswa yang dilakukan mahasiswa ketika mengikuti proses pembelajaran matematika di kelas, diukur dengan angket aktivitas belajar sebelum pembelajaran *genius learning* diterapkan. Respon mahasiswa dalam penelitian ini adalah tanggapan mahasiswa terhadap pembelajaran matematika di kelas, akan diukur dengan angket respon belajar sebelum pembelajaran *genius learning*.

Pembelajaran *Genius Learning* dapat memperbaiki hasil belajar, aktivitas, dan respon mahasiswa. Hal ini dimaksudkan upaya peneliti memperoleh informasi mengenai hasil belajar, aktivitas, dan respon mahasiswa dengan metode pembelajaran *Genius Learning* dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan pada materi model matematika pada mata

kuliah Program Linier. Untuk mengetahui hubungan aktivitas dan respon dengan hasil belajar melalui Pembelajaran Genius Learning dalam menyelesaikan soal pada Mata Kuliah Program Linier Mahasiswa Semester VI Program Studi Pendidikan Matematika.

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah *pra-eksprimental*. Karena pada penelitian ini tidak melibatkan variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Rancangan bentuk penelitian ini adalah *One-Shot Case Study*. Rancangan tersebut dapat digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rancangan *One-Shoot Case Study*

Kelas	Perlakuan	Hasil sesudah perlakuan
Eksperimen	X1	T1

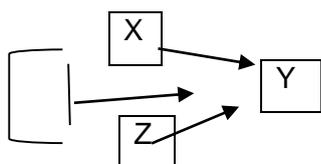
(Sugiyono, 2014: 110)

Keterangan :

X1: Perlakuan, yaitu metode pembelajaran *genius learning*

T1: Tes hasil belajar yang diberikan kepada mahasiswa setelah perlakuan

Rancangan Penelitian ini mengikuti alur paradigma penelitian. Paradigma penelitian dalam penelitian ini menggunakan paradigma penelitian ganda dengan dua variabel bebas. Adapun paradigma ganda tersebut mengikuti jalur pada gambar 1.



**Gambar 1. Bagan Alur Korelasi**

Keterangan :

Y: Hasil belajar siswa

X: Aktivitas belajar siswa

Z: Respon belajar siswa

Sugiyono (2014: 10)

Subjek dalam penelitian ini adalah satu kelas mahasiswa calon guru semester VI Program Studi Pendidikan Matematika IKIP-PGRI Pontianak dan mempelajari materi model matematika pada mata kuliah Program Linier. Variabel dalam penelitian ini adalah aktivitas, respon dan hasil belajar mahasiswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode

*genius learning.*

Teknik pengumpul data dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan komunikasi tak langsung. Sementara alat pengumpul datanya adalah tes dan angket. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah berupa soal tes, pernyataan angket aktivitas dan pernyataan angket respon. Tehnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan hitungan rata-rata nilai pada masing-masing variabel dan menguji hipotesis korelasi. Uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik dengan menguji normalitas setiap variabel dan kelinieritas serta multikolinieritasnya, kemudian dilakukan analisis linier berganda menggunakan persamaan regresi, selanjutnya interpretasi pada sumbangan efektif dan sumbangan relatifnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini meliputi data tes hasil belajar dan data angket aktivitas belajar serta data angket respon mahasiswa. Dalam penelitian ini data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah data yang diperoleh dari tes hasil belajar matematika mahasiswa pada materi model matematika. Data hasil belajar mahasiswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Data Tes Hasil Belajar

Nilai Skor Max	100
Nilai Skor Min	66,7
Rataan	90
SD	7,6219

Data angket aktivitas belajar mahasiswa diperoleh dari skor angket yang diperoleh oleh masing-masing mahasiswa. Data angket aktivitas belajar mahasiswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Data Angket Aktivitas Belajar

Skor Max	100
Skor Min	93
Rataan	90,83
SD	6,3413

Data angket respon belajar mahasiswa diperoleh dari skor angket yang diperoleh oleh masing-masing mahasiswa. Respon belajar mahasiswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Data Angket Respon Mahasiswa

Skor Max	52
Skor Min	43
Rataan	43,57
SD	6,4095

Perhitungan uji normalitas pada setiap variabel diperoleh pada variabel bebas, yaitu aktivitas dan respon, pada aktivitas diperoleh nilai  $L$  hitung = 0,0850 <  $L$  tabel = 0,1618, sehingga keputusan uji  $H_0$  diterima, data berdistribusi normal, sedangkan pada respon diperoleh nilai  $L$  hitung = 0,0882 <  $L$  tabel = 0,1618, sehingga keputusan uji  $H_0$  diterima, data berdistribusi normal. Pada variabel terikat hasil belajar diperoleh nilai  $L$  hitung = 0,1204 <  $L$  tabel = 0,1618, sehingga keputusan uji  $H_0$  diterima, data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan seluruh data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dan memenuhi uji asumsi klasik.

Perhitungan uji linieritas terhadap masing-masing variabel bebas, diperoleh hasil pada linieritas aktivitas siswa  $F$  hitung = 1,63 <  $F$  tabel = 2,53, sehingga  $H_0$  diterima, data berpola linier. Sedangkan pada liniertitas respon siswa diperoleh hasil  $F$  hitung = 0,807 <  $F$  tabel = 2,49. Sehingga  $H_0$  diterima, data berpola linier. Dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini bersifat linier artinya setiap perubahan yang terjadi antar variabel akan diikuti perubahan besaran yang sejajar pada variabel lain. Sehingga uji asumsi linieritas dapat dipenuhi.

Hasil *output* pada perhitungan dengan bantuan *software* SPSS versi 16, diperoleh hasil dengan memperhatikan Tabel 5.

**Tabel 5. Output Multikolinieritas dengan SPSS Coefficientsa**

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
X1	.178	5.626
X2	.178	5.626

Keterangan: Dependent Variabel : Y

Tabel 5. menunjukkan nilai  $VIF < 10$  dan nilai  $TV > 0,1$ . Maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas, artinya antara variabel bebas satu dnegan yang lain dalam model regresi tidak terjadi hubungan mendekati sempurna atau hubungan yang sempurna. Sehingga uji asumsi multikoliniritas dapat dipenuhi.

Hasil *output* pada perhitungan dengan bantuan *software* SPSS versi 16, diperoleh hasil memperhatikan Tabel 6.

**Tabel 6. Output Heteroskedatisitas dengan SPSS Coefficientsa**

Model	Unstandardized		Standardized	T	Sig.
	Coefficients		Coefficient		
	B	Std. Error	Beta		
(constant)	8.965	7.410		1.210	.237
X1	-.037	.135	-.116	-.237	.787
X2	-.081	.134	-.257	-.605	.550

Keterangan: Despondent Variable : ABSRESID

Nilai Sig. pada Tabel 6, masing-masing variabel bebas pada tabel, kedua-duanya > 0,05 Dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas pada data yang dimiliki, artinya varian dan variabel bebas adalah sama konstan untuk setiap nilai tertentu dari variabel bebas lainnya. Sehingga data memenuhi uji asumsi klasik uji heteroskedastisitas.

Persamaan regresi adalah persamaan matematik yang digunakan untuk meramalkan nilai-nilai suatu variabel terikat dari nilai-nilai satu atau lebih variabel bebas. Sebelum menentukan persamaan regresi, dihitung terlebih dahulu besaran-besaran yang di konversikan ke dalam rumus. Dari data skor angket aktivitas dan respon mahasiswa serta skor hasil belajar, diperoleh hasil sebagai berikut:

$$\bar{Y} = 90; \bar{X}_1 = 90,83; \bar{X}_2 = 43,57; \sum x_1^2 = 1166,17; \sum x_2^2 = 1191,37; \sum y^2 = 1684,69; \sum x_1y = 1249,08; \sum x_2y = 1297,86; \sum x_1x_2 = 1068,83.$$

Perhitungan dengan mengkonversikan besaran-besaran tersebut diperoleh koefisien  $b = 0,41$ ;  $c = 0,49$ ;  $a = 31,42$ . Maka persamaan regresi yang dihasilkan adalah:  $\hat{Y} = 31,42 + 0,41X_1 + 0,49X_2$

Arti persamaan:

1. Intersep atau konstanta a sebesar 31,42

Tanpa adanya aktivitas dan respon belajar siswa, maka hasil belajar siswa tersebut adalah 31,42.

2. Koefisien regresi dan arah hubungan :

- a. Koefisien variabel  $X_1$  (Aktivitas) sebesar 0,41. Tanda b "+" berarti hubungan antara hasil belajar dan aktivitas mahasiswa atau setiap peningkatan aktivitas mahasiswa sebesar satu tahun, maka hasil belajar mahasiswa akan meningkat sebesar 0,41 satuan.
- b. Koefisien variabel  $X_2$  (Respon) sebesar 0,49. Tanda "+" berarti hubungan antara hasil belajar dan respon mahasiswa atau setiap peningkatan respon mahasiswa sebesar satu satuan, maka hasil belajar mahasiswa akan meningkat sebesar 0,49 satuan.

Selanjutnya diperoleh  $R^2 = 0,68$ . Yang berarti 68% variabel Y ditentukan oleh variabel

$X_1$  dan  $X_2$ , dan 32% variabel  $Y$  ditentukan oleh pengaruh variabel-variabel lain yang tidak diteliti. Atau dengan kata lain hasil belajar mahasiswa di tentukan oleh aktivitas oleh respon mahasiswa sebesar 68%. Uji  $F$  dilakukan untuk menguji apakah model regresi yang kita buat baik/tidak baik (signifikan/tidak signifikan). Atau dengan kata lain untuk melihat bagaimanakah hubungan aktivitas dan respon mahasiswa secara bersama-sama terhadap hasil belajar. Adapun hasil yang diperoleh dari perhitungan adalah:

$$Jk \text{ reg} = 1149,54; Jk \text{ res} = 535,15; db \text{ reg} = 2; db \text{ res} = 27;$$

$$Rk \text{ reg} = 574,77; \quad Rk \text{ res} = 19,82.$$

Sehingga diperoleh  $F \text{ hitung} = F \text{ reg} = 29$ .

Sumbangan efektif digunakan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (kontribusi) masing-masing variabel bebas dalam menunjang efektifitas garis regresi terhadap variabel terikat. Sedangkan sumbangan relative adalah untuk mengetahui seberapa besar sumbangan masing-masing variabel dalam perbandingan terhadap variabel bebas. Maka diperoleh  $SE X_1 = 30\%$  sedangkan  $SE X_2 = 38\%$ , dan  $SR X_1 = 44\%$  sedangkan  $SR X_2 = 56\%$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa respon belajar mahasiswa lebih menunjang efektifitas garis regresi terhadap hasil belajar mahasiswa dibandingkan dengan aktivitas mahasiswa. Dan respon belajar mahasiswa dibandingkan dengan aktivitas mahasiswa.

Hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 29 > F_{tabel} = 3,35$ . Ini berarti hubungan linier ganda antara  $X_1$  dan  $X_2$  dengan  $Y$  berarti. Dengan kata lain, ada hubungan yang signifikan secara simultan antara aktivitas dan respon belajar mahasiswa dengan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa persamaan regresi yang dibuat dapat meramal, jika diketahui skor aktivitas dan skor respon mahasiswa dapat memprediksi hasil belajar mahasiswa.

Hal tersebut menunjukkan aktivitas dan respon belajar yang memiliki kaitan yang berarti terhadap hasil belajar, dikarenakan dalam pembelajaran *genius learning* menurut karlina (2014; 4) Penerapan strategi *Genius Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika, karena dengan adanya strategi *Genius Learning* dapat mempererat hubungan antara unsur-unsur dalam sistem pembelajaran yaitu antara guru, siswa, materi pembelajaran, serta hasil belajar yang sebelumnya kurang terlaksana.

Hasil perhitungan juga diperoleh bahwa aktifitas belajar memberikan sumbangan efektif sebesar 30% dan sumbangan relative sebesar 44% terhadap hasil belajar. Aktivitas belajar yang merupakan bagian dari proses tentunya memiliki hubungan atau kontribusi terhadap hasil belajar, seperti yang dikatakan Gunawan (2007: 3) menyatakan bahwa salah satu strategi yang memiliki karakteristik yang mengedepankan proses pembelajaran dalam pelaksanaannya adalah *genius learning*. Hasil respon belajar mahasiswa memberikan

sumbangan efektif sebesar 38% dan sumbangan relative sebesar 56% terhadap hasil belajar.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi saat penelitian berlangsung adalah 1) Kurangnya waktu saat pembelajaran yang diakibatkan mahasiswa terlalu lama keluar dari ruangan mata pelajaran sebelumnya; 2) ada mahasiswa yang tidak hadir atau tidak mengikuti pembelajaran, sehingga ada kelompok yang anggotanya kurang dari kelompok lain.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Landasan teori dan didukung hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, disimpulkan bahwa hubungan aktivitas dan respon terhadap hasil belajar program linier setelah diterapkan pembelajaran *genius learning* pada program studi pendidikan matematika, dapat diambil kesimpulan yaitu: 1) Ada hubungan yang berarti antara aktivitas belajar dan respon mahasiswa terhadap hasil belajar mahasiswa semester VI program Studi Pendidikan Matematika dalam menyelesaikan soal pada materi model matematika setelah diajarkan menggunakan metode pembelajaran *genius learning*; 2) Aktivitas belajar mahasiswa memberikan kontribusi yang berarti pada hasil belajar mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Matematika dalam menyelesaikan soal pada materi model matematika setelah setelah diajarkan menggunakan metode pembelajaran *genius learning*; 3) Respon mahasiswa memberikan kontribusi yang berarti pada hasil belajar mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Matematika dalam menyelesaikan soal pada materi model matematika setelah diajarkan menggunakan pembelajaran *genius learning*; 4) Hasil penelitian ini tidak mewakili seluruh populasi karena hanya berlaku pada mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Matematika.

Hasil kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka ada beberapa saran yang akan peneliti sampaikan adalah: 1) Dalam penelitian ini hasil belajar dihubungkan dengan aktivitas dan respon mahasiswa. Bagi para calon peneliti yang lain mungkin dapat melakukan tinjauan lain misalnya motivasi, kemampuan berpikir matematis, kreativitas, gaya belajar, minat mahasiswa, dan lain-lain; 2) Hasil penelitian ini hanya terbatas pada materi program linier di prodi. Pendidikan Matematika IKIP-PGRI Pontianak, khususnya model Matematika. Sehingga mungkin bisa dicoba diterapkan pada materi lain dengan mempertimbangkan kesesuaiannya; 3) Pada penelitian menggunakan metode *genius learning* sebagai situasi pembelajarannya, mungkin bagi peneliti lain bisa menggunakan metode, model atau pendekatan lain yang lebih variatif; 4) Sebaiknya rumus daya pembeda soal menyesuaikan dengan soal yang digunakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara
- Budiyono. (2013). *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Febrianti, Venny. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Turunan Fungsi Aljabar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Pontianak: STKIP PGRI Pontianak.
- Gunawan, A. W. (2004). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Karlina, Lilis. (2014). Penerapan Strategi Genius Learning dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas XI IPS SMAN 12 Enam Lingsung. *E-Jurnal Universitas Bung Hatta*, 3: (1).
- Penjaitan. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Buana Indah
- Ruseffendi, E.T. (1991). *Pengantar kepada Guru Mengembangkan Kompetensi dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Aktivitas Belajar*. Jakarta: PT. Rajawali
- Salvin, R. E. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutikno, Sobry M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.