

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sistem yang tersruktur mengemban misi yang cukup luas yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, perasaan, pikiran, kemauan sosial sampai kepada masalah kepercayaan dan keimanan. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah sebagai suatu lembaga formal yang mempunyai muatan visi misi yang harus dicapai. Pendidikan merupakan salah satu pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi.¹

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengemban potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dilakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

¹Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5

²*Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2006), hal. 5

Dinyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.³

Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak hanya dituntut mengembangkan potensi pendidikan untuk masa depan yang lebih baik, tetapi juga memperdalam ilmu pengetahuan yang mampu menjadikan manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan cara belajar. Belajar adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan dan pengalaman baru kearah yang lebih baik.⁴

Diharapkan dengan adanya perubahan pada peserta didik setelah mengalami proses pendidikan (belajar) baik berubahnya tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya dimana individu itu hidup.⁵ Perubahan-perubahan yang terjadi sebagai akibat dari hasil perbuatan belajar seseorang dapat berupa kebiasaan-kebiasaan, kecakapan atau dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perbuatan peserta didik selalu diarahkan kepada

³ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2010), hal. 42

⁴Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 138

⁵Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 29

kemaslahatan dan kesejahteraan peserta didik dan masyarakat. Pencapaian proses belajar pada peserta didik sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor termasuk faktor individu, lingkungan, sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas, guru selain sebagai pendidik, pembimbing dan pengarah serta narasumber pengetahuan juga sebagai motivator yang bertanggung jawab atas keseluruhan perkembangan kepribadian siswa. Motivasi merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk kegiatan belajar.⁶Dengan kata lain, guru sebagai pendidik selain harus mampu menitipkan sesuatu proses pembelajaran yang digunakan juga harus mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa mengikuti pembelajaran dan membantu siswa dalam kesempatan belajar.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam dan untuk hidup kita.⁷Hal tersebut dikarenakan matematika merupakan salah satu ilmu universal yang mendasari teknologi modern, yang mempunyai peran penting dalam mengembangkan daya pikir manusia.⁸Oleh karena itu diharapkan para peserta didik mampu untuk memahami konsep dasar matematika secara benar, karena dewasa ini materi

⁶Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hal. 320

⁷ Ariesandi Setyono, *Mathemagics*, (Jakarta: PT Grandmedia Pustaka Utama, 2007), hal. 1

⁸ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematicallntelegence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2008), hal. 52

matematika sangat berkembang pesat. Selain itu juga berperan penting dalam perhitungan waktu, perdagangan, perindustrian dan lain sebagainya.

Banyak dari mereka menganggap bahwa Matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan seolah-olah matematika adalah momok yang menyeramkan. Persepsi tersebut sudah tertanam kuat dipikiran siswa. Hal tersebut didukung oleh pertanyaan Ariesandi Setyono bahwa matematika adalah sesuatu yang bisa membuat muka pucat, sakit perut, atau badan gemeteran dan keringat dingin. Matematika dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan.⁹ Abdul Halim Fathani juga menguatkan pertanyaan tersebut, bahwa dalam masyarakat awam, matematika masih dipandang sebagai ilmu yang “negatif”. Dengan kata lain, banyak siswa yang menginginkan dirinya untuk berpisah dengan matematika, karena ia menganggap matematika adalah ilmu yang bikin stress, kepala pusing, tidak ada gunanya dan sebagainya.¹⁰

Berdasarkan observasi awal di MIN 11 Blitar saat pelaksanaan pembelajaran didalam kelas, terlihat bahwa proses pembelajaran disekolah tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara guru mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal akan lebih

⁹ Ariesandi Setyono, *Mathemagics...*, hal. 1

¹⁰ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat & Logika*, (Jakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hal. 9

apabila pemilihan pendekatan, model, strategi, serta metode pembelajaran tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berperan aktif dalam proses belajar adalah Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) merupakan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa mengalami, menghayati serta menarik pembelajaran dari pengalamannya itu. Dan hasil belajar merupakan bagian dari pemikiran, perasaan, dan pengalaman, hasil belajar kemudian akan lebih melekat dalam proses seperti peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.¹¹

Berdasarkan penjelasan mengenai masalah-masalah yang telah diuraikan diatas, kiranya peneliti berasumsi model pembelajaran yang tepat untuk digunakan adalah model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM). Oleh karena itu peneliti untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan memberi judul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa MIN 11 Blitar”.

¹¹Hartono. Dkk, *PAIKEM*, (Jogjakarta: Zanafa Publising, 2012), hal. 71

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Merupakan tahapan dari penguasaan masalah dimana suatu objek tertentu dalam situasi tertentu dapat kita kenal sebagai suatu masalah, Adapun permasalahan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika MIN 11 Blitar”

1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode mengajar
- b. Rendahnya motivasi terhadap peserta didik membuat kurang konsentrasinya anak dalam pemahaman saat pembelajaran berlangsung
- c. Belum maksimalnya hasil belajar matapelajaran Matematika
- d. Pembelajaran masih bersifat pada guru
- e. Hasil belajar Matematika kelas IV masih terkategori rendah

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang akan diteliti yaitu tentang pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika dengan materi keliling dan luas bangun datar kelas IV

tahun pelajaran 2018/2019 dan seberapa besar pengaruhnya di MIN 11 Blitar.

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap MotivasiBelajarsiswa Mata pelajaran Matematika di MIN 11 Blitar?
2. Adakah pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Hasil Belajar siswa Mata pelajaran Matematika di MIN 11 Blitar?
3. Adakah pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) siswa terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa Mata pelajaran Matematika di MIN11 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap motivasi belajarsiswa Mata pelajaran Matematika di MIN 11 Blitar

2. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap hasil belajar siswa Mata pelajaran Matematika di MIN 11 Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap motivasi dan hasil belajar Mata pelajaran Matematika di MIN 11 Blitar

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Kepala Sekolah MIN 11 Blitar

Sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kurikulum sekolah serta sebagai acuan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik yang dapat disesuaikan dengan perubahan melalui inovasi penyelenggaraan KBM dengan tuntutan perkembangan zaman.

2. Bagi guru MIN 11 Blitar

Sebagai masukan agar dapat memberikan pembelajaran matematika yang menekankan pada pemahaman

3. Bagi peserta didik MIN 11 Blitar

Sebagai tolak ukur mengikuti pembelajaran Matematika yang lebih bermakna, menyenangkan sehingga peserta didik lebih menyukai Matematika sehingga ada motivasi baru agar hasilnya memuaskan

4. Bagi peneliti MIN 11 Blitar

Untuk menambah wawasan dan pemahan objek yang diteliti guna menyempurnakan ilmu dan salah satu bekal dimasa berikutnya.

F. Penegasan Istilah

Berkenaan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa MIN 11 Blitar” maka perlu dijelaskan istilah-istilah berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹²

b. Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)

Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) merupakan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa mengalami, menghayati serta menarik pembelajaran dari pengalamannya itu. Dan hasil belajar merupakan bagian dari pemikiran, perasaan, dan pengalaman, hasil belajar

¹²Tim Penyusun Kamus, ed. 3 *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), hal. 849

kemudian akan lebih melekat dalam proses seperti peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.¹³

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.¹⁴

d. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti.¹⁵

2. Penegasan Operasional

- a. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ada tidaknya penerapan model pembelajaran yang guru terapkan saat proses belajar mengajar dikelas
- b. Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu metode atau cara mengajar yang diberikan oleh guru dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan percobaan, mengalami prosesnya serta dalam hasil belajar

¹³Hartono. Dkk, *PAIKEM*, (Jogjakarta: Zanafa Publising, 2012), hal 71

¹⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 114

¹⁵ Muhammad Trobani dan Arif Musthofa, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan*, (Jogjakarta: Ar Ruzz), hal 22

merupakan bagian dari pemikiran, perasaan, dan pengalaman, hasil kemudian akan lebih melekat dalam proses seperti peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.

c. Motivasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi dalam hal ini juga disebabkan adanya dorongan untuk melakukan sesuatu sehingga ia mampu mendapatkan yang diharapkan. Dalam penelitian ini data diproses melalui angket yang saya berikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol

d. Hasil belajar

yang dimaksud peneliti adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh seseorang (peserta didik) melalui perubahan tingkah laku kelas IV pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar yang diukur menggunakan post tes

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian yang terikat satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, pertanyaan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambing dan Singkatan, daftar lampiran, pedoman transliterasi, abstrak, daftar isi.

2. Bagian Inti

BAB I Pendahuluan, memuat a) Latar belakang masalah, b) Pembatasan masalah, c) Rumusan masalah, d) Tujuan penelitian, e) Kegunaan penelitian, f) Hipotesis penelitian, g) Definisi operasional dan h) Sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori, meliputi a) Model pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyanangkan (PAIKEM), Motivasi siswa, Hasil belajar, b) Penelitian terdahulu, e) Kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian Bab meliputi a) Pola dan jenis penelitian, b) Populasi, sampling dan sampel penelitian, c) Data, sumber data dan variabel, d) Kisi-kisi instrumen, e) Instrumen penelitian, f) Teknik pengumpulan data, dan g) Analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, dalam bab ini dibahas mengenai a) Deskripsi Data, b) Pengajuan Hipotesis.

BAB V Pembahasan, dalam bab ini dibahas mengenai a) Pembahasan Rumusan Masalah I, b) Pembahasan Rumusan Masalah II c) Pembahasan Rumusan Masalah III

BAB VI Penutupan yang memuat tentang a) Kesimpulan b) Implikasi Penelitian c) Saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi pengembangan ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang menyangkut penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.