

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi kemajuan bangsa. Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang kaya akan sumber daya alam. Pendidikan terus mengikuti perkembangan zaman yang pesat dan berubah dengan signifikan sehingga pendidikan banyak merubah pola pikir siswa, dari pola pikir awan dan sederhana menjadi pola pikir modern dan lebih kompleks. Pendidikan mampu menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter, sehingga mampu berpikir lebih luas dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di lingkungan kehidupan.

Pengertian pendidikan secara umum mengacu pada dua sumber pendidikan Islam, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadits. Banyak istilah pendidikan dalam perspektif Al-Qur'an, diantaranya yaitu *at-Tarbiyah*, *at-Ta'lim*, *at-Tazkiyah*, *at-Tadris*, *at-Tafaqquh*, *at-Ta'aqqul*, *at-Tadabbur*, *at-Tadzkirah*, *at-Tafakkur*, *al-Mau'idzah*¹. Menurut Abuddin Nata, makna pendidikan Islam lebih dari istilah-istilah tersebut. Menurutnya, istilah *Tarbiyah* terkesan lebih luas artinya dibandingkan istilah lainnya. Abuddin Nata memberi pengertian *Tarbiyah* merupakan pendidikan yang mencakup seluruh aspek dan proses pendidikan, baik jasmani maupun rohani, baik ilmu pengetahuan maupun keterampilan yang dilaksanakan bagi siswa.²

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, fungsi pendidikan yaitu Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

¹ Desti Widiani, "Konsep Pendidikan dalam Perspektif Al-Qur'an," dalam *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no 2 (2018): hal. 10

² *Ibid.*, hal 191

bangsa.³ Fungsi pendidikan adalah menghilangkan sumber penderitaan rakyat yang berasal dari kebodohan dan ketertinggalan. Pendidikan di Indonesia berupaya untuk dapat meningkatkan kecerdasan potensi diri dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab serta kreatif yang berguna untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Manusia yang berpendidikan atau berilmu sangat berbeda dengan manusia yang tidak berilmu. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari cara bertutur kata, berpikir, dan juga cara bersikap dalam menghadapi setiap permasalahan dalam hidup. Belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Menurut Smith dan Ragan pembelajaran adalah proses sistematis dan reflektif untuk menerapkan prinsip pembelajaran dalam rencana pembelajaran itu sendiri.⁴

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik dalam suatu lingkungan. Belajar adalah perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu mengarah kepada tingkah laku baik, namun tidak menutup kemungkinan perubahan tersebut mengarah kepada tingkah laku buruk. Dalam mewujudkan lingkungan belajar diperlukan lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan non sosial disebut juga lingkungan fisik yang terdiri dari sumber, sarana dan prasarana serta media pembelajaran. Sedangkan lingkungan sosial adalah hubungan dengan teman, guru, warga sekolah, dan faktor internal dari siswa seperti motivasi belajar.

Motivasi berperan penting dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak

³ I Wayan Cong Sujana, "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia," dalam *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4 No1 (2019): hal. 30

⁴ Annisa Afiananda Rizqi, Yasmansyah, dan Shinta Mayasari, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar," dalam *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)* 6, no 2 (2018): hal 9

dalam belajar, seorang siswa yang belajar tanpa motivasi atau kurang motivasi tidak akan berhasil dengan maksimal.⁵

Menurut Bigg dkk, selain peningkatan motivasi belajar, anak juga bisa mengalami penurunan motivasi belajar. Penurunan motivasi ini akan berakibat kepada lemahnya kegiatan belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang akan diperoleh nantinya. Hal ini membawa pengaruh buruk juga terhadap keberhasilan siswa secara keseluruhan.⁶ Oleh sebab itu, keberhasilan prestasi belajar siswa perlu ditingkatkan secara kontinu. Dengan cara meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga terjadi peningkatan motivasi dalam belajar yang berdampak kepada hasil belajar.

Motivasi yang dimiliki siswa untuk belajar sangat berperan dalam kemajuan dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Apabila seorang siswa memiliki motivasi tinggi dalam belajar, maka kemungkinan besar akan mendapat nilai tinggi pada hasil belajarnya. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkatan motivasi seseorang semakin meningkat pula usaha yang dilakukan orang tersebut dalam mencapai keberhasilan dalam belajar.⁷ Sehingga untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka diperlukan adanya peningkatan motivasi terhadap motivasi belajar siswa.

Namun dewasa ini, motivasi belajar matematika siswa masih rendah dan berdampak pada hasil belajar matematika. Siswa menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan pelajaran yang paling sulit. Hal ini menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan dipelajari mulai dari tingkat pendidikan sekolah dasar sampai perguruan

⁵ Suharni dan Purwanti, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," dalam *G-COUNS: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, no. 1 (2018): hal 132

⁶ Frandy Pratama, Firman, dan Neviyarni, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Ipa di Sekolah Dasar Negeri 01," dalam *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no 3 (2019): hal. 281

tinggi. Haryanto dan Kusmanto menyatakan bahwa matematika adalah salah satu pelajaran yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa, karena matematika memiliki peranan penting sebagai pembimbing pola pikir maupun sebagai pembentuk sikap.⁸

Selain itu, fakta tentang rendahnya motivasi dan hasil belajar matematika siswa didasari pada wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran matematika di SMP Muallimin Wonodadi Kota Blitar pada hari rabu tanggal 31 Maret 2021, beliau menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari materi segiempat dan segitiga yang cukup rendah dari rata-rata. Selain itu, berdasarkan pengamatan peneliti saat pembelajaran berlangsung, guru menyampaikan materi menggunakan metode konvensional yang bersifat monoton dan hanya berpusat pada guru. Sehingga tak banyak dari siswa merasa bosan, mengantuk dan berbicara sendiri yang menyebabkan hasil belajar kurang maksimal.

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan, sebagai cerminan dari kompetensi siswa.⁹ Hasil belajar menjadi evaluasi untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan yang telah dicapai siswa sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi sorotan. Hal ini dikarenakan banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika

⁸ Rosmaria Sihotang dan Sonya F. Tauran, "Pembelajaran Kontekstual Tipe Hands On Activity dan SAVI (Somatic, Auditory, Visual And Intellectual) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP," dalam *Jurnal Padagogik* 3, no. 1 (2020): hal. 45

⁹ Rike Andriani dan Rasto, "Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," dalam *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no 1 (2019): hal. 81

khususnya dalam memecahkan masalah matematika.¹⁰ Widdiharto menyatakan bahwa kesulitan dalam matematika ditandai oleh tidak mengingat satu syarat atau lebih dari suatu konsep. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami suatu materi dalam matematika. Beberapa kekeliruan umum yaitu kekurangan pemahaman tentang simbol, nilai tempat, perhitungan, penggunaan proses yang salah, dan tulisan yang tidak terbaca.¹¹ Oleh karena itu, siswa menganggap soal matematika itu sulit dan membuat motivasi belajar siswa menurun, pada akhirnya hasil belajar matematika siswa juga menurun.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan alternatif model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa berperan aktif dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membuat proses pembelajaran berjalan lancar dan menyenangkan. Salah satu model diantara berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Hands on Activity* (HOA).

Model pembelajaran *Hands on Activity* (HOA) akan membantu siswa belajar lebih aktif dan kreatif sehingga siswa tidak hanya menerima dan mencatat materi yang diberikan guru melainkan dapat memahami dan membuat kesimpulan sendiri. Siswa tidak akan merasa bosan, karena dalam pembelajaran *Hands on Activity* (HOA) siswa dituntut untuk selalu aktif dengan pekerjaan tangan yang diberikan oleh guru. Suherman menyatakan bahwa pembelajaran *Hands on Activity* (HOA) merupakan pembelajaran yang mengajak siswa belajar dari pengamatan pada kehidupan sehari-hari yang dapat dikerjakan dengan tangan.¹²

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosmaria Sihotang dan Sonya F. Tauran, bahwa kemampuan pemahaman matematis

¹⁰ Ufi Dwidarti, Helti Lygia Mampouw, dan Danang Setyadi, "Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Himpunan," dalam *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 3 No 2 (2019): hal 316

¹¹ *Ibid.*

¹² Rosmaria Sihotang dan Sonya F. Tauran, "Pembelajaran Kontekstual...", hal 47

siswa yang memperoleh pembelajaran *Hands on Activity* (HOA) mengalami peningkatan pada kategori sedang. Siswa memberikan respon suka terhadap pembelajaran kontekstual tipe *Hands on Activity* (HOA) sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai alternatif model pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dan pembelajaran tidak monoton yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa dan kemampuan lainnya.¹³

Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Anila Risma Niswaul Laili di MTsN 2 Kota Blitar tahun 2020, dari dua kelas sampel yang diambil yaitu kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Hands On Activity* (HOA) terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa.¹⁴

Penelitian diatas juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fathir dan Sabrun yang menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis *Hands On Activity* (HOA) pada materi statistika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Islam Shohiburrahman tahun pelajaran 2015/2016. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas tersebut dapat menjadikan kelas aktif dalam proses pembelajaran.¹⁵ Hal ini disebabkan karena dalam penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis *Hands On Activity* (HOA) siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi sesama siswa, saling bertukar pendapat dan informasi dalam kegiatan diskusi, sehingga merangsang kemampuan siswa dalam memecahkan masalah

¹³ *Ibid.*, hal 54

¹⁴ Anila Risma Niswaul Laili, *Pengaruh Model Pembelajaran Hands On Activity Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di MTsN 2 Kota Blitar*, (Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 92

¹⁵ Muhammad Fathir dan Sabrun, "Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Hands On Activity pada Motivasi dan Hasil Belajar Siswa," dalam *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education* 1, no. 2 (2015): hal. 137

sekaligus sikap menghargai pendapat orang lain serta menjadikan siswa lebih terampil dan kreatif dalam pembuatan karya.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- a) Masih rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- b) Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan guru dalam penyampaian materi.

2. Pembatasan Masalah

Masalah yang dipaparkan pada identifikasi masalah terlalu luas, sehingga peneliti membatasi masalah yang diteliti, sebagai berikut.

- b) Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar.
- c) Ada satu variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *Hands on Activity* dan dua variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi dan hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, setelah melakukan kajian yang komprehensif, maka fokus penelitian ini dapat penulis tentukan sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Dengan hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya pembelajaran matematika. Adapun kegunaan hasil penelitian, untuk memberi gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* (HOA) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Sehingga mampu memberikan tambahan mengenai model pembelajaran yang tepat dalam memaksimalkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis adalah sebagai berikut.

- a) Bagi Guru

Model pembelajaran *Hands on Activity* (HOA) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dan referensi jenis model yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

b) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang tepat pada penerapan model pembelajaran di kelas sehingga pencapaian prestasi yang unggul oleh siswa tentunya akan membawa nama baik dan kemajuan bagi sekolah.

c) Bagi Siswa

Siswa diharapkan meningkatkan motivasi dalam belajar matematika sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

d) Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan rujukan dan petunjuk atau acuan dalam penelitian, khususnya bagi peneliti yang akan meneliti linier dengan penelitian ini serta sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Hands on Activity* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Muallimin Blitar.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a) Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁶

¹⁶ Dianah Rofifah, *Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar PAI dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 34 Semarang*, (Semarang, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal 4

b) Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁷

c) Model *Hands on Activity*

Model pembelajaran *Hands on Activity* merupakan suatu model yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam menggali informasi, beraktivitas, mengumpulkan data, dan menganalisis serta membuat kesimpulan.¹⁸

d) Motivasi

Motivasi menurut Sudarwan diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendaki.¹⁹

e) Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan suatu prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan serta adanya suatu pembentukan tingkah laku atau sikap perilaku seseorang.²⁰

¹⁷ Naimatul Mufida, Pratjojo, dan Joko Siswanto, “Pengaruh Model Pembelajaran Hands on Activity Menggunakan Media LKS terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Suhu Kelas VII SMP Negeri 1 Sayung,” dalam *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no 1 (2018): hal. 30

¹⁸ *Ibid.*, hal 30

¹⁹ Suharni dan Purwanti, “Upaya Meningkatkan....”, hal 138.

²⁰ Sri Lahir, Muhammad Hasan Ma'ruf, dan Muhammad Tho'in, “Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran yang Tepat pada Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi,” dalam *Jurnal Ilmiah EDUNOMIKA* 1, no. 1 (2017): hal 3

2. Secara Operasional

a) Pengaruh

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya dari model pembelajaran berbasis masalah yang ikut membentuk hasil belajar matematika siswa.

b) Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dimaksud adalah serangkaian aktivitas yang disengaja dengan mengembangkan, mendesain, mengimplementasikan, dan mengevaluasi dengan metode tertentu guna memfasilitasi siswa dengan tujuan mencapai tujuan belajar.

c) Model *Hands on Activity*

Model *Hands on Activity* merupakan suatu model yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan alat bantu berupa kertas origami untuk menumbuhkan kreativitas dan keaktifan siswa.

d) Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).

e) Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil yang dicapai setelah materi yang disampaikan atau bisa disebut hasil tes akhir.

H. Sitematika Pembahasan

Bagian awal skripsi ini terdiri dari. halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, dan halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakarta, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: (A) Latar Belakang, (B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (C) Rumusan Masalah, (D) Tujuan Penelitian,

(E) Kegunaan Penelitian, (F) Hipotesis Penelitian, (G) Penegasan Istilah, (I) Sistematika Pembahasan.

Bab II Kajian Teori, terdiri dari: (A) Model Pembelajaran *Hands on Activity*, (B) Motivasi Belajar, (C) Faktor-faktor yang Mempengaruhi, (D) Hasil Belajar, (E) Materi Segiempat dan Segitiga, (F) Penelitian Terdahulu, (G) Kerangka Berpikir Penelitian.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (A) Rancangan Penelitian, (B) Variabel Penelitian, (C) Populasi dan Sampel Penelitian, (D) Kisi-kisi Instrumen, (E) Instrumen Penelitian, (F) Data dan Sumber Data, (G) Teknik Pengumpulan Data, (H) Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari: (A) Deskripsi Data, (B) Pengujian Hipotesis

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian. Dengan bab ini peneliti telah menjawab permasalahan pada rumusan masalah penelitian.

Bab VI Penutup, terdiri dari; (A) Kesimpulan, (B) Saran.

Bagian akhir dalam skripsi ini terdiri dari. Daftar Rujukan, Lampiran-lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup.