

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan adalah satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Lewat pendidikan bermutu, bangsa dan negara akan terjunjung tinggi martabat di mata dunia. Diperlukan model pendidikan yang tidak hanya mampu menjadikan siswa cerdas dalam *teoritical science* (teori ilmu), tetapi juga cerdas *practical science* (praktik ilmu). Oleh karenanya diperlukan strategi bagaimana pendidikan bisa menjadi sarana untuk membuka pola pikir siswa bahwa ilmu yang mereka pelajari memiliki kebermaknaan untuk hidup sehingga ilmu tersebut mampu mengubah sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi lebih baik.<sup>1</sup> Dengan adanya pendidikan, maka manusia akan lebih bermakna dan berguna bagi nusa bangsanya. Salah satu untuk mencapai ilmu tersebut adalah dengan belajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga terjadi perubahan pola pikir dan perilaku yang diakibatkan oleh belajar tersebut. Belajar juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dapat mengubah struktur pengetahuan lama hingga terbentuk struktur pengetahuan baru, dan untuk mengubahnya perlu melalui adanya proses yaitu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang baik guru/dosen (pendidik), tutor maupun fasilitator agar siswa dapat belajar.

---

<sup>1</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 20

Pembelajaran berbeda dengan pengajaran. Pengajaran merupakan proses pemindahan (transfer) pengetahuan yang dilakukan oleh seseorang kepada siswa. Implikasinya jika pengajaran 75% yang aktif adalah guru, maka pembelajaran 75% yang aktif adalah siswa. Dengan demikian, maka tugas guru dalam pembelajaran adalah mendorong, memfasilitasi dan membimbing agar anak (siswa) dapat belajar secara maksimal.<sup>2</sup> Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Sedangkan pengajaran dapat diartikan sebagai praktik menularkan informasi untuk proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Menurut konsep komunikasi, proses pembelajaran yang ideal merupakan pola interaksi guru dengan siswa dan sebaliknya, siswa dengan siswa itu sendiri, dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang akan menjadi kebiasaan bagi siswa yang bersangkutan.<sup>4</sup> Dengan kata lain sebagai komunikator sebaiknya mengarahkan siswanya agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, guru sebagai kreator berupaya mendesain pembelajaran yang semenarik mungkin, sehingga siswa akan terkesan betah dan nyaman untuk mengikuti proses belajar tersebut. Salah satu ilmu ataupun mata pelajaran yang perlu di desain semenarik mungkin agar lebih menyenangkan dalam belajar adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan besar dalam mengembangkan pengetahuan berpikir dan penalaran seseorang. Matematika merupakan sarana berpikir logis, matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang

---

<sup>2</sup> Agus Zaenul Fitri, *Manajemen Kurikulum Pendidikan Islam*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal.196-197

<sup>3</sup> Miftakhul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 2-6

<sup>4</sup> Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Jakarta: JICA Imstep Projec, 2003), hal. 8

berhubungan dengan ide, proses dan penalaran.<sup>5</sup> Selain itu pelajaran matematika hingga saat ini belum menjadi pelajaran yang difavoritkan oleh para siswa. Ada beberapa faktor yang menyebabkan sampai saat ini matematika menjadi pelajaran yang membosankan bagi siswa, penggunaan pendekatan pembelajaran, cara penyampaian guru dan adanya lingkungan membawa dampak terhadap proses belajar mengajar siswa. Jadi dalam belajarnya kurang bersemangat dan kurang termotivasi.

Pemberian motivasi sangatlah penting bagi siswa untuk belajar, salah satunya pelajaran matematika, karena sampai sekarang pun siswa masih kurang termotivasi dalam belajar matematika. Karena dari awal sudah terdoktrin bahwa matematika itu sulit, jadi para siswa menjadi malas untuk mempelajari matematika. Dengan kurangnya motivasi untuk belajar matematika, itu menyebabkan prestasi atau nilai matematika para siswa kurang memuaskan. Maka dari itu seorang pengajar atau guru harus pintar-pintar atau kreatif dalam mengajar dikelas agar siswanya dapat termotivasi dan akan berdampak positif terhadap prestasi belajar matematika siswanya. Salah satu yang dapat menunjang kreativitas guru atau pengajar yaitu dengan mengembangkan IPTEK.

Perkembangan IPTEK sekarang ini semakin bertambah maju dan modern. Sebagai seorang guru, haruslah dapat memanfaatkan perkembangan tersebut dalam pembelajaran. Namun, tidak semua guru memanfaatkan itu karena ada guru yang masih menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang mengacu pada zaman dahulu. Akibatnya, guru menjadi malas untuk melakukan inovasi. Padahal, dalam pembelajaran, inovasi sangat diperlukan. Tidak akan mungkin sistem pembelajaran dari tahun ke tahun hanya seperti itu saja tidak mengalami pembaharuan. Jika seperti itu, pendidikan akan tertinggal jauh dari

---

<sup>5</sup> *Ibid*, hal.16

perkembangan zaman. Pengaruh itu tidak hanya dalam pendidikan, melainkan banyak aspek, seperti politik, ekonomi, sosial, teknologi, dan lain-lain.<sup>6</sup> Apabila seorang pengajar dapat mengembangkan IPTEK ini secara kreatif, maka akan sangat baik untuk dapat membentuk motivasi dalam belajar siswanya.

Motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksud tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi agar menjadi yang lebih baik lagi.<sup>7</sup> Dengan adanya pemberian motivasi dari berbagai pihak seperti keluarga, teman, ataupun dari pihak sekolah, pastinya akan membuat seseorang yang diberi motivasi tersebut akan tergugah semangatnya untuk belajar.

Setelah mengetahui bahwa seseorang itu berhasil termotivasi, akan terlihat nantinya pada hasil akhir yaitu hasil belajarnya akan memuaskan atau tidak. Hasil belajar merupakan penguasaan sejumlah pengetahuan dan keterampilan baru dan sesuatu sikap baru ataupun memperkuat sesuatu yang telah dikuasai sebelumnya, termasuk pemahaman atau penguasaan nilai-nilai.<sup>8</sup>

Demi menunjang motivasi dan hasil belajar siswa, seorang guru ataupun pengajar harus kreatif dalam mengajarnya di dalam kelas, tidak hanya dengan ceramah saja, tetapi juga menggunakan model pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang pernah direkomendasikan yaitu *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif), dimana

---

<sup>6</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif...*, hal. 19

<sup>7</sup> Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 319-320

<sup>8</sup> *Ibid*, hal. 229

pembelajaran ini bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 3 atau lebih anggota yang pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri. Salah satu asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar dari pada melalui lingkungan kompetitif individual.<sup>9</sup>

Banyak sekali metode-metode pembelajaran kooperatif, dan metode pembelajaran yang akan peneliti gunakan yaitu pembelajaran kooperatif tipe *take and give*. Istilah *take and give* sering diartikan “saling memberi dan saling menerima”. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran *take and give*. *Take and Give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing peserta didik. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dengan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya.<sup>10</sup> Peneliti dalam penggunaan model pembelajaran ini, memilih materi yang sekiranya cocok dan pas menggunakan model tipe *take and give*. Peneliti memilih materi himpunan untuk diaplikasikan dengan model pembelajaran ini karena materi himpunan ini sederhana, tapi kalau tidak benar-benar di pahami, akan merasa bingung dan kurang paham. Dalam kartu *take and give* ini, akan di isi dengan materi-materi pokok dan rumus-rumus himpunan. Dengan nantinya mereka memahami materi dasarnya dengan baik, maka materi selanjutnya akan mudah dan gampang untuk dipahami dan di mengerti.

---

<sup>9</sup> Miftakhul Huda, *Model-Model Pengajaran dan...*, hal. 111

<sup>10</sup> *Ibid*, hal. 241-242

Peneliti menginginkan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif ini, diharapkan dapat membantu guru dalam menerangkan konsep matematika dan juga membantu siswa dalam memahami konsep matematika, dimana siswa nanti akan lebih semangat, termotivasi, dan rajin mempelajari matematika yang akan terasa menyenangkan serta akan menjadikan hasil belajarnya dalam bidang matematika meningkat. Metode yang cara kerjanya secara berkelompok ini, diharapkan akan lebih membantu siswa dan akan lebih bisa temotivasi dalam belajarnya.

Alasan mengapa peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* dalam matematika adalah karena dengan tipe ini, siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi tidak hanya dari guru melainkan juga dari siswa yang lain dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran tipe *take and give* ini, siswa akan lebih terfokus dan tertarik dalam belajar matematika, daripada mereka hanya mendengarkan guru berceramah yang nantinya akan membuat mereka bosan dalam malas belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, sesuai dengan kenyataan riil di kelas untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran maka dalam penelitian ini penulis tertarik untuk mengambil sebuah judul untuk penelitian ini, yaitu **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Materi Himpunan SMPN 3 Kedungwaru Tahun Ajaran 2015/2016”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap motivasi?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap motivasi.
2. Untuk mengetahui ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar.

### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah proposisi yang masih bersifat sementara dan masih harus diuji kebenarannya.<sup>11</sup> Arikunto juga menegaskan bahwa hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian.<sup>12</sup> Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, antara lain :

- Hipotesis kerja atau disebut juga dengan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hipotesis ini menyatakan adanya hubungan antara variabel x dan y.

---

<sup>11</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), hal. 13

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.

- Hipotesis nol sering juga disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik. Hipotesis nol ( $H_0$ ) menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel x dan y.<sup>13</sup>

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1.  $H_0$  (hipotesis nol)

- a. Tidak ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap motivasi.
- b. Tidak ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar.

2.  $H_1$  (hipotesis kerja)

- a. Adanya pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap motivasi.
- b. Adanya pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar.

## E. Kegunaan Penelitian

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan bagi para guru dan institusi pendidikan yang akan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk mencapai tingkatan pemahaman dan hasil yang baik serta dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang diharapkan.

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hal. 73-74

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### b. Bagi Guru SMPN 3 Kedungwaru

Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* untuk diaplikasikan di dalam kelas.

### c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memperkaya pemahaman pada mata pelajaran matematika dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar matematika.

### d. Bagi Peneliti lain

Diharapkan dapat menjadi pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan strategi pembelajaran matematika yang terus berkembang, juga sebagai bekal guna penelitian selanjutnya.

## F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

### 1. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu : “ Variabel bebas yang digunakan penelitian ini adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *take and give* sedangkan

motivasi dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 3 Kedungwaru.

## **2. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini hanya dibatasi pada kelas VII dengan “mata pelajaran matematika” yang berlokasi di SMPN 3 Kedungwaru pada tahun ajaran 2015/2016.

## **G. Penegasan Istilah**

### **1. Penegasan secara konseptual**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya penegasan istilah. Adapun istilah-istilah dalam skripsi ini adalah:

- a. Motivasi merupakan suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu.<sup>14</sup>
- b. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>15</sup>
- c. *Cooperative Learning* (pembelajaran kooperatif) pada umumnya merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok.<sup>16</sup>
- d. *Take and Give* yaitu suatu model pembelajaran dimana cara mengajarnya dengan memberi dan menerima suatu materi dari teman sejawatnya di dalam kertas.

### **2. Penegasan Secara Operasional**

---

<sup>14</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 49

<sup>15</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 22

<sup>16</sup> Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi...*, hal. 187

Secara operasional yang dimaksud dengan pengaruh model pembelajaran *take and give* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika adalah pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *take and give* dalam bidang matematika. Model pembelajaran ini dilakukan secara kelompok dan di dukung dengan pemberian kartu yang terdapat catatan yang perlu dipelajari, setelah itu mencari pasangan untuk ditukarkan pengetahuannya. Kemudian pada akhir pembelajaran mengevaluasi dengan menanyakan pengetahuan yang telah diterimanya.

## H. Sistematika Pembahasan

Agar mudah dalam memahami dan mengkaji skripsi ini, maka peneliti membagi skripsi ini menjadi beberapa bab dan sub bab, sebagai berikut:

1. **Bagian awal**, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.
2. **Bagian utama/inti**, terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, dan BAB VI.

Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- a. BAB I (Pendahuluan): a) latar belakang, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) hipotesis penelitian, e) kegunaan penelitian, f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, g) penegasan istilah, h) sistematika pembahasan.
- b. BAB II (Kajian Pustaka): a) definisi matematika, b) belajar mengajar matematika, c) pembelajaran kooperatif *Take and Give*, d) motivasi belajar, e) hasil belajar, f) materi operasi himpunan, g) penelitian terdahulu, h) kerangka berfikir penelitian.
- c. BAB III (Metode Penelitian): a) pendekatan dan jenis penelitian, b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, c) sumber data, variabel dan skala pengukuran, d) teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, e) analisis data.

- d. BAB IV (Hasil Penelitian): a) deskripsi lokasi penelitian, b) deskripsi data, c) analisis data dan pengujian hipotesis
- e. BAB V (Pembahasan): a) pembahasan hasil penelitian
- f. BAB VI (Penutup): a) kesimpulan, dan b) saran.

**Bagian Akhir**, memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.