

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Diskripsi Teori

1. PAIKEM

a. Pengertian PAIKEM

PAIKEM singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif Efektif, dan Menyenangkan. PAIKEM merupakan pembelajaran yang dapat menjadikan siswa mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dari pengalamannya itu, dan pada gilirannya hasil belajar akan merupakan bagian dari diri, perasaan, pemikiran, dan pengalaman. Hasil belajar kemudian akan lebih melekat, dan tentu saja, dalam proses seperti peserta didik didorong dan dikondisikan untuk lebih kreatif.¹⁰

PAIKEM adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan peserta didik belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.¹¹

¹⁰ Hartono. Dkk, *PAIKEM*, (Jogjakarta : Zanafa Publising, 2012), hal. 71

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru ...*, hal. 369

Penerapan PAIKEM dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa model pembelajaran yang selama ini berlangsung cenderung membuat siswa merasa malas dan bosan dalam belajar, di mana siswa hanya duduk pasif mendengarkan guru berceramah tanpa memberikan reaksi apapun kecuali mencatat di buku tulis atas apa yang diucapkan oleh guru mereka. Hal ini berakibat pada kurang optimalnya penguasaan materi pada diri peserta didik.¹²

PAIKEM hadir sebagai solusi, karena pembelajaran model ini lebih memungkinkan guru maupun siswa untuk sama-sama aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, strategi ini juga lebih memungkinkan guru dan siswa untuk sama-sama memunculkan jiwa kreatifitasnya dalam kegiatan pembelajaran. Guru berupaya kreatif mencoba berbagai cara dalam melibatkan semua peserta didiknya dalam pembelajaran. Sementara peserta didik juga dituntut kreatif untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajaran dengan segala alat bantunya.¹³

b. Kriteria PAIKEM

Panca kriteria PAIKEM. PAIKEM memiliki lima kriteria yang dipaparkan sebagai berikut:

¹² *Ibid.*, hal. 369

¹³ *Ibid.*, hal. 369

1) Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centred*), dari pada berpusat pada guru (*teacher centred*) untuk mengaktifkan peserta didik. Kata kunci bagi guru yang dipegang adalah kegiatan yang dirancang untuk dilakukan siswa, baik kegiatan berfikir (*mind*) maupun berbuat (*hand-on*). Fungsi dan peran guru lebih banyak pada fasilitator.¹⁴

Peran aktif siswa dalam pembelajaran sangatlah penting. Karena pada hakikatnya, pembelajaran memang merupakan suatu proses aktif dari pembelajaran dalam membangun pemikiran dan pengetahuannya. Peranan aktif siswa dalam pembelajaran akan menjadi dasar dari pembentukan generasi kreatif, yang berkemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang tak hanya bermanfaat bagi dirinya sendiri, tetapi juga bagi orang lain.¹⁵

Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, (4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, (5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru), (6)

¹⁴ Ida Zusnani, *Pendidikan...*, hal. 172

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru...*, hal. 372

pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, (7) pembelajaran berpusat pada anak, (8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (9) guru memantau proses belajar siswa, dan (10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.¹⁶

2) Pembelajaran Inovatif

Inovatif berarti memiliki kecenderungan untuk melakukan perubahan dalam arti perbaikan dan pengembangan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mengemukakan ide-ide atau gagasan-gagasan baru untuk perbaikan atau pengembangan kegiatan pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁷

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran semacam ini akan membuat anak tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berkaitan pada rendahnya hasil belajar siswa serta tidak bermakna pengetahuan yang diperoleh siswa.¹⁸

¹⁶ Hamzah B.Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 76

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru...*, hal. 373

¹⁸ Hamzah B.Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar....*, hal. 106

3) Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif menekankan pada pengembangan kreatifitas, baik pengembangan kemampuan imajinasi dan daya cipta (mengarang, membuat kerajinan tangan, mempraktekkan kesenian, dll) maupun pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif haruslah seimbang dengan kemampuan berpikir rasional logis. Pembelajaran di SD-MI pada umumnya telah banyak mengupayakan pengembangan kemampuan berpikir rasional logis, contohnya melalui pembelajaran matematika (latihan mengerjakan soal matematika dengan jawaban tunggal).¹⁹

Strategi mengajar untuk mengembangkan kreatifitas siswa: (1) memberikan kebebasan pada siswa untuk mengembangkan gagasan dan pengetahuan yang baru, (2) bersikap respek dan menghargai ide siswa, (3) penghargaan pada inisiatif dan kesadaran diri siswa, (4) penekanan pada proses bukan penilaian hasil karya siswa, serta (5) menyampaikan pemikiran dengan bahasa sendiri.²⁰

4) Pembelajaran Efektif

Menurut Yusuf Hadi Miarso memandang bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru...*, hal. 374

²⁰ Ida Zusnani, *Pendidikan...*, hal. 174-175

(*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat. Definisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal penting, yaitu terjadinya belajar pada siswa dan apa yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswanya.²¹

Pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang memungkinkan anak didik dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan. Efektivitas pembelajaran akan nampak pada perubahan perilaku (kognitif/afektif/psikomotorik) yang relatif tetap seperti yang telah dituliskan sebagai tujuan pembelajaran/indikator/kompetesi dalam kurikulum SD/MI. Pencapaian tujuan pembelajaran itu haruslah berada di dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan yang lebih umum (seperti yang ditetapkan dalam tujuan Umum Pendidikan Nasional atau TUPN).²²

Prinsip dasar dan implikasi pada pembelajaran efektif, yaitu: (1) perhatian, (2) motivasi, (3) keaktifan, (4) keterlibatan langsung atau pengalaman, (5) pengulangan, (6) tantangan, (7) balikan atau penguatan, serta (8) perbedaan individual.²³

5) Pembelajaran Menyenangkan

Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang kondusif yang mampu menyenangkan peserta didik sehingga mereka memusatkan perhatian secara penuh pada belajar dengan

²¹ Hamzah B.Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar...*, hal. 173-174

²² Syaiful Bahri Djamarah, *Guru....*, hal. 375

²³ Hamzah B.Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan ...*, hal. 191

waktu curah perhatian yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar.²⁴

Di SD/MI misalnya, salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain). Seperti diketahui, dunia anak-anak seusia murid SD/MI adalah dunia bermain. Melalui keterlibatan dalam permainan, mereka dapat mengembangkan dirinya serta mulai memahami status dan peranannya dalam kelompok teman sebayanya, yang akan sangat bermanfaat untuk memahami dan menunaikan status dan peranannya dalam masyarakat setelah beranjak dewasa. Pembelajaran melalui permainan edukatif telah banyak diteliti dan dikaji sebagai upaya melakukan inofasi pembelajaran di sekolah. Terdapat satu prinsip utama dalam pemilihan permainan edukatif dalam pembelajaran, yaitu keselarasan dan keseimbangan antara aspek menyenangkan dan aspek pencapaian tujuan pembelajaran.²⁵

Beberapa ciri-ciri suasana belajar yang menyenangkan, yakni: rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, membangkitkan minat belajar, adanya ketertarikan penuh,

²⁴ Hartono. Dkk, *PAIKEM...*, hal. 12-13

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru...*, hal. 378

perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar menarik, bersemangat, perasaan gembira, dan konsentrasi tinggi.²⁶

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *movere*, yaitu berarti gerak atau dorongan yang bergerak. Dengan begitu, memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.²⁷ Motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁸

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar akan maksimal karena adanya motivasi yang tepat.²⁹

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada

²⁶ Ida Zusnani, *Pendidikan*, hal. 176

²⁷ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 319

²⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hal. 158

²⁹ Sardiman, *Interaksi...*, hal. 75

tugas-tugas yang rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.³⁰

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Terdapat macam-macam motivasi belajar yang telah digolongkan menjadi dua oleh para ahli, yakni:

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Dalam hal ini pujian atau hadiah atau sejenisnya tidak diperlukan oleh karena tidak akan menyebabkan siswa bekerja atau belajar untuk mendapatkan pujian atau hadiah.³¹ Motivasi instrinsik timbul sebagai akibat dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri.³²

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.³³

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi

³⁰ *Ibid.*, hal. 83

³¹ Oemar Hamalik, *Proses...*, hal. 162

³² Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 29

³³ Sardiman, *Interaksi...*, hal. 89

ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar. Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar-mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar-mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.³⁴

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan.³⁵ Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti.³⁶

Hasil belajar menurut Bloom mencakup tiga ranah yakni, mencakup:

- a. *Domain kognitif / knowledge* (pengetahuan, ingatan);
Comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
Application (menerapkan); *Analysis* (menguraikan, menentukan

³⁴ *Ibid.*, hal. 90-91

³⁵ Muhammad Trobani dan Arif Mustofa, *Belajar...*, hal. 22

³⁶ Igak Wardhani, dkk. *Penelitian...*, hal. 50

- hubungan); *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru); dan *Evaluating* (menilai),
- b. Domain afektif mencakup: *Receiving* (sikap menerima); *Responding* (memberikan respon); *Valuing* (nilai); *Organization* (organisasi); dan *Characterization* (karakterisasi),
- c. Domain psikomotorik mencakup: *Initiatory*, *Pre-reutine*, *Reuntinized*, dan keterampilan produk, teknik, fisik, sosial, manajerial, serta intelektual.³⁷

4. Matematika dan Pecahan

a. Matematika

Matematika berasal dari bahasa Yunani Kuno *mathema* yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu, yang ruang lingkungnya menyempit, dan arti teknisnya menjadi “pengkajian matematika”. Asal mula pemikiran matematika terletak didalam konsep bilangan, besaran, dan bangun.³⁸

Matematika adalah ilmu hitung atau ilmu tentang perhitungan angka-angka untuk menghitung berbagai benda ataupun yang lainnya. Dalam skala kecil ilmu hitung pada zaman dahulu digunakan untuk menghitung jumlah pasukan, menghitung jumlah barang atau uang yang harus ditukarkan saat barter, menghitung hasil panen dan lain sebagainya. Sedangkan dalam skala yang lebih

³⁷ Muhammad Trobani dan Arif Mustofa, *Belajar...*, hal. 23-24

³⁸ Afidah Khairunnisa, *Matematika Dasar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), hal. ix

besar, ilmu hitung ini digunakan oleh orang-orang zaman dahulu untuk mengukur ruang, benda, dan lainnya saat membuat rumah.³⁹

Bidang studi matematika yang diajarkan di SD mencakup tiga cabang, yaitu aritmatika, aljabar, dan geometri. Aritmatika atau bilangan hitung adalah pengetahuan tentang bilangan. Dalam perkembangan aritmatika selanjutnya, penggunaan bilangan sering diganti dengan abjad. Penggunaan abjad dalam aritmatika inilah yang kemudian disebut aljabar. Aljabar ternyata tidak hanya menggunakan abjad sebagai lambang bilangan yang diketahui tetapi juga menggunakan lambang-lambang lain seperti titik-titik, lebih besar ($>$), lebih kecil ($<$), dan sebagainya. Berbeda dengan aritmatika dan aljabar, geometri adalah cabang matematika yang berkenaan dengan titik dan garis. Titik adalah pernyataan tentang posisi yang tidak memiliki panjang dan lebar sedangkan garis hanya dapat diukur panjangnya.⁴⁰

b. Pecahan

Kata pecahan berasal dari bahasa Latin *fraction*, bentuk latinnya *frangere* yang berarti patah. Istilah bilangan yang retak dan bilangan pecah sering disebut sebagai pecahan. Menurut sejarah, kata pecahan pertama kali digunakan pada jumlah yang kurang dari

³⁹ Raodatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak lainnya*, (Jogjakarta : Diva Press, 2011), hal. 17-18

⁴⁰ Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar : Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), hal. 203-204

kesatuan yang utuh. Seperti menjumlahkan pecahan: setengah dari potongan permen, sepertiga dari pizza, dan sebagainya.⁴¹

Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap satuan dan dinamakan penyebut.⁴²

Pada prinsipnya, pecahan digunakan untuk menyatakan beberapa bagian dari sejumlah bagian yang sama. Jumlah seluruh bagian yang sama ini bersama-sama membentuk satuan (unit). Dengan demikian pecahan adalah bagian-bagian yang sama dari keseluruhan.

Bilangan pecahan sudah dikenal sejak zaman Mesir Kuno sekitar 1500 SM. Bangsa mesir kuno menggunakan pecahan satuan dalam sistem bilangan mereka, misalnya $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, dan $\frac{1}{10}$. Bilangan pecahan dapat diartikan sebagai suatu bagian dari keseluruhan.⁴³

⁴¹ Ari Dwi Haryono. dkk, *Matematika Dasar untuk PGSD*, (Yogyakarta : Aditya Media Publishing, 2014), hal. 100

⁴² Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 43

⁴³ Abdussakir, *Kajian Integratif Matematika & Al-Qur'an*, (UIN Malang Press, 2009), hal. 157

B. Penelitian Terdahulu

Secara umum telah banyak tulisan dan penelitian yang meneliti tentang PAIKEM, namun tidak ada yang sama persis dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan:

1. Wiji Astuti, Skripsi 2012. *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia dengan Strategi PAKEM Siswa Kelas III SDI Al-Munawwar Tulungagung*. Penelitian yang dilakukan di SDI Al-Munawwir Tulungagung kelas III dapat disimpulkan:
 - a. Pemilihan strategi pembelajaran harus melalui perencanaan dan perancangan yang matang serta harus memperhatikan beberapa kriteria yang ada. Sehingga strategi pembelajaran yang dipilih mempunyai kesesuaian dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Selain itu strategi pembelajaran dipilih akan mampu membantu dalam keefektifan pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain pemilihan strategi pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar di SDI Al-Munawwir Tulungagung.
 - b. Pengembangan strategi pembelajaran dan motivasi belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Pengembangan motivasi juga tidak kalah pentingnya proses pembelajaran di kelas, baik motivasi yang berasal dari dalam individu itu sendiri maupun dari luar individu.

Pengembangan yang telah dilaksanakan untuk bermaksudkan agar strategi pembelajaran bisa dilaksanakan secara maksimal dengan pengetahuan teknologi, dan perkembangan sosial kemasyarakatan.

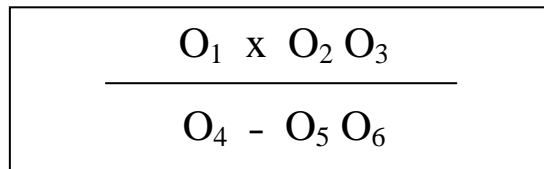
2. Pipit Teguh. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV melalui Strategi Pembelajaran PAIKEM*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan pada pra tindakan adalah 45,5% meningkat menjadi 74,9% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 81,3%. Pada siklus II yang belum tuntas ada 2 siswan (18,7%)
3. Afif Qoribi Tiyono. 2014. *Penerapan Strategi PAIKEM Berbasis Lingkungan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Diagram Venn di Kelas VII MTs. Muhammadiyah Watulimo*. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan strategi PAIKEM berbasis lingkungan pada materi diagram Venn di kelas VII MTs. Muhammadiyah Watulimo telah mencapai batas ketuntasan belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes di akhir siklus yang menggambarkan bahwa 77,72 % siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) yakni 7. Pencapaian hasil belajar siswa juga sangat baik dan selalu mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 82,50 pada tes siklus terakhir (siklus II).

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

PENELITI DAN JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
Wiji Astuti: <i>Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia dengan Strategi PAKEM Siswa Kelas III SDI Al-Munawwar Tulungagung.</i>	1. Menggunakan PAKEM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan lokasi yang digunakan berbeda 2. Tujuan dalam peneliti adalah motivasi dan hasil belajar, sedangkan dalam skripsi tujuannya adalah motivasi belajar 3. Peneliti terdahulu terdiri dari 1 variabel X dan 1 variabel Y sedangkan peneliti sekarang menggunakan 1 variabel X dan 2 variabel Y 4. Mata pelajaran peneliti terdahulu adalah bahasa Indonesia, sedangkan Mata pelajaran peneliti sekarang adalah Matematika
Pipit Teguh : <i>Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV melalui Strategi Pembelajaran PAIKEM.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan PAIKEM 2. Meneliti tentang hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan lokasi yang digunakan berbeda 2. Tujuan dalam peneliti adalah motivasi dan hasil belajar, sedangkan dalam skripsi tujuannya adalah hasil belajar 3. Peneliti terdahulu terdiri dari 1 variabel X dan 1 variabel Y sedangkan peneliti sekarang menggunakan 1 variabel X dan 2 variabel Y 4. Mata pelajaran peneliti terdahulu adalah IPS, sedangkan Mata pelajaran peneliti sekarang adalah Matematika
Afif Qoribi Tiyono: <i>Penerapan Strategi PAIKEM Berbasis Lingkungan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Diagram Venn di Kelas VII MTs. Muhammadiyah Watulimo</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan PAIKEM 2. Meneliti tentang hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek dan lokasi yang digunakan berbeda. 2. Tujuan dalam peneliti adalah motivasi dan hasil belajar, sedangkan dalam skripsi tujuannya adalah hasil belajar 3. Peneliti terdahulu terdiri dari 1 variabel X dan 1 variabel Y sedangkan peneliti sekarang menggunakan 1 variabel X dan 2 variabel Y

C. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



Keterangan:

O₁: Kelas Eksperimen

O₂: *Post Test* Motivasi Belajar

O₃: *Post Test* Hasil Belajar

O₄: Kelas Kontrol

O₅: *Post Test* Motivasi Belajar

O₆: *Post Test* Hasil Belajar

X: Menggunakan PAIKEM

- : Tidak Menggunakan PAIKEM

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴⁴ Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁴⁵ Adapun Hipotesis yang penulis ajukan adalah:

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 64

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004) hal. 67

1. Hipotesis kerja disebut dengan hipotesis alternative disingkat H_a . Hipotesis kerja adalah sebuah pernyataan yang menyatakan adanya perbedaan pengaruh atau hubungan antara dua variable atau lebih. Dalam penelitian ini, hipotesis kerja (H_a) adalah:
 - a. Ada pengaruh PAIKEM terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2017/2018
 - b. Ada pengaruh PAIKEM terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2017/2018
 - c. Ada pengaruh PAIKEM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2017/2018
2. Hipotesis nihil disebut dengan hipotesis nol (H_0) adalah sebuah pernyataan yang menyatakan tidak adanya hubungan, perbedaan atau pengaruh antara dua variable atau lebih. Dalam penelitian ini, hipotesis nihil (H_0) adalah:
 - a. Tidak ada pengaruh PAIKEM terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2017/2018
 - b. Tidak ada pengaruh PAIKEM terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2017/2018

- c. Tidak ada pengaruh PAIKEM terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2017/2018