

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Dalam lembaga formal usaha sadar dan terencana ini dilakukan terutama dengan mediasi proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam pendidikan wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak dini bagi anak adalah mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai setiap manusia, terutama oleh siswa sekolah. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan kemajuan sains dan teknologi. Hal yang demikian kebanyakan tidak disadari oleh sebagian siswa yang juga disebabkan minimnya informasi mengenai apa dan bagaimana sebenarnya matematika itu. Dampaknya, akan berakibat buruk terhadap proses belajar siswa, yakni mereka hanya belajar matematika dengan hanya mendengarkan penjelasan dari seorang guru, menghafal rumus yang sudah jadi, lalu

¹ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Asa Mandiri, 2009). Hal. 69

memperbanyak latihan soal-soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan, tetapi tidak pernah ada usaha untuk memahami dan mencari makna yang sebenarnya tentang hakikat dan tujuan pembelajaran matematika itu sendiri.²

Secara umum tujuan dalam belajar matematika adalah untuk mempersiapkan anak didik agar bisa menghadapi perubahan kehidupan dan dunia yang selalu berkembang dan sarat perubahan, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional dan kritis.³ Selain itu juga untuk mempersiapkan anak didik agar dapat bermatematika dalam kehidupan sehari-hari dan mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi.

Persiapan siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam pelajaran matematika tergantung pada proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif, efisien dan menyenangkan serta mengenal pada tujuan yang diharapkan. Seorang guru harus dapat untuk menciptakan kondisi yang kondusif agar berlangsung kegiatan belajar yang bermakna dan optimal, sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan belajar dengan hasil yang bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai metode dan model-model pembelajaran yang sesuai bagi siswa.

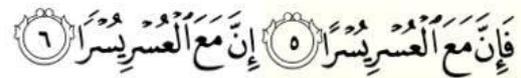
Dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor siswa sebagai subyek belajar. Siswa adalah subyek utama yang terlibat

² Abdul halim fathani, *Matematika: Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: AR-RUZZ Media, 2012), Hal. 75-76

³ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelleence...*, Hal. 36

dalam kegiatan belajar mengajar sekolah.⁴ Jikalau siswa mengalami kesulitan dalam belajar maka peran guru yang dibutuhkan siswa dalam menghadapi masalah tersebut. Tentunya guru dapat menemukan dan memilih cara-cara tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Sebagaimana diterangkan dalam surah al insyirah ayat 5-6 di bawah ini yang berbunyi:⁵



Artinya : *Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.*

Pada ayat di atas ditegaskan secara berulang bahwa Allah menciptakan kemudahan (solusi) lebih banyak dibandingkan kesulitan (masalah). Walaupun kemudahan lebih banyak, tapi kebanyakan orang ketika menghadapi masalah mereka putus asa dan ingin menyerah. Dalam hal ini guru sangat diperlukan dalam mendorong siswa untuk meningkatkan motivasinya dalam belajar. Dapat dikatakan bahwa peran guru sangat diharapkan bagi siswa yang mengalami kesulitan di kelas, serta tugas utama guru sebagai pengajar adalah membantu perkembangan intelektual, afektif dan psikomotor, melalui menyampaikan pengetahuan, pemecahan masalah, latihan-latihan afektif, dan keterampilan.⁶

⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), Hal. 22

⁵ Al-quran dan terjemahannya, Hal. 596

⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), Hal. 252-253

Kenyataan di lapangan memperlihatkan bahwa matematika oleh sebagian besar siswa masih dianggap sebagai momok, penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang menempatkan pengetahuan sebagai fakta yang harus dihafal, disamping itu kegiatan pembelajaran matematika, guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama atau masih berpusat kepada guru. Hal seperti itu dalam arti komunikasi pembelajaran cenderung satu arah umumnya dari guru ke siswa, dan guru lebih mendominasi pembelajaran.⁷ Pelaksanaan pembelajaran seperti itu yang menyebabkan siswa kurang aktif, enggan bertanya, takut atau malu untuk bertanya dan membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Oleh karena itu model pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam hal ini supaya dalam proses belajar siswa selalu menunjukkan ketekunan, perhatian, keantusiasan, motivasi yang tinggi dan kesediaan berperan serta secara aktif maka diperlukan pembelajaran baru dikelas tersebut. Pada dasarnya siswa satu berbeda dengan siswa yang lainnya, baik dalam hal kemampuan maupun cara belajarnya. Perbedaan itu menyebabkan adanya kebutuhan yang berbeda dari setiap anak. Karena perbedaan ini diperlukan sebuah alternatif pembelajaran yang memungkinkan terpenuhinya

⁷ Jilda Aminatu Zahrok, jurnal "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT)...", Hal. 3

kemampuan individual siswa. Salah satu karakteristik pembelajaran yang efektif adalah jika pembelajaran dapat menghasilkan belajar yang bermanfaat dan terfokus pada siswa (*student centered*) melalui penggunaan prosedur yang tepat.⁸ Salah satu alternatifnya adalah menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih gembira dan lebih aktif dikelas. Salah satu model pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran *talking stick*.

Pembelajaran dengan model *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat.⁹ Adapun model pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, kepercayaan diri dan life skill yang mana pendekatan tersebut ditujukan untuk memunculkan emosi dan sikap positif belajar dalam proses belajar mengajar yang berdampak pada peningkatan kecerdasan otak.

Selain pembelajaran *talking stick* adapula pembelajaran *card sort* yang merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi materi. Gerakan fisik yang diutamakan, dapat membantu memberi energi kepada kelas yang letih.¹⁰ Sesuai dengan namanya, model pembelajaran ini menggunakan alat bantu berupa kartu dalam praktek pembelajaran yang akan membantu peserta didik dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi mereka dalam pembelajaran. Karena dalam penerapan model pembelajaran *card sort*,

⁸ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), Hal.29

⁹ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), Hal.109

¹⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), Hal.157

guru hanya berperan sebagai fasilitator, yang memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran, sementara peserta didik belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan dari guru, sehingga yang aktif disini bukan guru melainkan peserta didik itu sendiri yang harus aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran *card sort* ini juga pernah diterapkan dalam kelas kontrol.

Selain penggunaan model pembelajaran, hal yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar matematika yang optimal adalah motivasi diri siswa sendiri, dimana motivasi merupakan keinginan yang terdapat pada seseorang yang merangsang untuk melakukan tindakan.¹¹ Motivasi timbul karena adanya keinginan untuk berbuat sesuatu, baik dari dirinya sendiri maupun pengaruh dari luar. Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa itu sendiri. Motivasi yang tinggi akan berperan untuk meningkatkan hasil belajar matematika agar tercapai secara optimal.

MTsN Jambewangi merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang dikenal oleh masyarakat dengan kualitas yang cukup bagus. Banyak prestasi yang diraih oleh para siswa baik dibidang akademik maupun non akademik. Berdasarkan observasi dan praktek pengalaman lapangan yang sudah dilakukan di MTsN Jambewangi permasalahan yang cukup terlihat yaitu jarang nya siswa mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapatnya walaupun telah berulang kali guru meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang kurang jelas. Banyak siswa yang kurang respon aktif (bertanya) terhadap guru setelah materi disajikan yang berakibat pada pemahaman siswa kurang maksimal.

¹¹ Husaini Usman, *Manajemen Teori Praktek dan Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008), Hal.245

Salah satu pokok bahasan yang diberikan pada kelas VIII yaitu Peluang. Peluang merupakan suatu cara untuk mengungkapkan pengetahuan dan kepercayaan bahwa suatu kejadian akan terjadi atau telah terjadi. Peneliti memilih materi ini karena materi ini tepat untuk model pembelajaran *talking stick*.

Terkait dengan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Talking Stick* dan *Card Sort* Pada Materi Peluang Kelas VIII di MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018.”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran yang telah diuraikan pada latar belakang, maka identifikasi masalah penelitian ini menyangkut beberapa faktor yaitu :

a. Faktor Siswa

Beberapa kemungkinan masalah yang berkaitan dengan siswa diantaranya :

- 1) Siswa merasa malas dan bosan dalam mengikuti pelajaran matematika.
- 2) Siswa mengobrol hal-hal diluar materi pelajaran dengan temannya ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung
- 3) Sebagian besar siswa jarang mengajukan pertanyaan jika mengalami kesulitan.

b. Faktor Guru

Kemungkinan masalah yang berkaitan dengan guru yaitu guru dalam pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi.

2. Pembatasan Masalah

Setiap manusia memiliki persepsi yang berbeda-beda terhadap suatu hal. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalah pahaman dalam menginterpretasi, sekaligus memudahkan pembaca dalam memahami judul penelitian ini, maka dirasa perlu untuk mencantumkan batasan masalah dalam penelitian ini, sehingga tidak menimbulkan kesimpangsiuran dalam pembahasan selanjutnya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Jambewangi dengan Sampel siswa kelas VIII. Penelitian ini membatasi pada penggunaan model pembelajaran *Talking Stick* dan *Card Sort* dalam mata pelajaran matematika materi peluang.
- b. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang berupa aspek kognitif pada materi peluang.
- c. Tingkat motivasi belajar siswa diperoleh dari pengisian angket.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sord* pada materi peluang kelas VIII MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Apakah ada perbedaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sord* pada materi peluang kelas VIII MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sord* pada materi peluang kelas VIII MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sord* pada materi peluang kelas VIII MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sord* pada materi peluang kelas VIII MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran

talking stick dan *card sord* pada materi peluang kelas VIII MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis (hipotesa) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.¹² Sesuai dengan judul penelitian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Ada perbedaan hasil belajar dan motivasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sord* pada materi peluang kelas VIII MTsN Jambewangi Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2017/2018.”

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi guru dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperkaya khasanah ilmiah, khususnya dalam memilih strategi, metode dan model tentang sistem pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Secara Praktis

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan juga mampu memberikan kegunaan dari segi praktis, antara lain:

a. Bagi Peneliti

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Hal.64.

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran *talking stick* dan *card sort* dalam mengembangkan pembelajaran matematika, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar dalam penentuan pengajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan bagi guru, khususnya guru matematika sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar dan memotivasi siswanya, serta dapat meningkatkan kinerja dan profesionalnya sebagai guru.
- 2) Menambah pengalaman guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sort*

c. Bagi Siswa

- 1) Memberi pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui model pembelajaran *talking stick* dan *card sort*.
- 2) Sebagai tolak ukur untuk mengikuti pembelajaran matematika yang lebih bermakna serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang selanjutnya mampu mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut.

d. Bagi Instansi Pendidikan

- 1) Penelitian ini sebagai masukan bagi instansi pendidikan untuk menentukan haluan kebijakan dalam memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

- 2) Sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan anak didiknya.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Model pembelajaran *talking stick*

Pembelajaran dengan Talking stick mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat.¹³

b. Model pembelajaran *card sort*

Pembelajaran *card sort* yang merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi materi. Gerakan fisik yang diutamakan, dapat membantu memberi energi kepada kelas yang letih.¹⁴

c. Hasil Belajar

Merupakan hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dalam belajar.¹⁵

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku.¹⁶

2. Penegasan Operasional

a. Model pembelajaran *talking stick*

¹³ Agus Suprijono, *Cooperative learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), Hal. 109

¹⁴ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2007), Hal.157

¹⁵ Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru* (Surabaya : Usaha nasional, 1994), Hal. 23.

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative learning...*, Hal. 163

Model pembelajaran *talking stick* merupakan model pembelajaran yang menggunakan tongkat sebagai alat bantu penunjuk, dan siswa yang tertunjuk oleh tongkat tersebut harus menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

b. Model pembelajaran *card sort*

Model pembelajaran *card sort* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang dibuat oleh siswa sendiri sebagai alat bantu. Siswa diminta mencocokkan kartu soal yang dipegang dengan kartu jawaban yang tersedia.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang telah diperoleh siswa dari proses kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan agar seseorang mau melakukan sesuatu dalam proses belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar dan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran *talking stick* dan *card sort* dalam mata pelajaran matematika materi peluang pada siswa kelas VIII MTsN Jambewangi adalah suatu kemampuan pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan dalam mata pelajaran matematika materi peluang kelas VIII yang disebabkan oleh penerapan model pembelajaran *talking stick* dan *card sort*.

H. Sistematika Pembahasan

Penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu: BAB I : Pendahuluan, yang terdiri dari: a) Latar belakang masalah. b) Identifikasi dan pembatasan masalah. c) Rumusan masalah. d) Tujuan penelitian. e) Hipotesis Penelitian. f) Kegunaan penelitian. g) penegasan istilah. h) Sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori terdiri dari a) diskripsi teori, b) kajian penelitian terdahulu, dan c) kerangka berfikir penelitian. bagian landasan teori berisi 1) hakikat matematika, 2) belajar Matematika, 3) Hasil belajar, 4) Motivasi belajar, 5) Model pembelajaran *talking stick*, 6) Model pembelajaran *card sort*, 7) materi peluang kelas VIII

BAB III metode penelitian berisi a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi, d) sampling, e) sampel penelitian, f) kisi-kisi instrument, g) instrument penelitian, h) data dan sumber data, i) teknik pengumpulan data, dan j) analisis data.

BAB IV Hasil penelitian berisi a) deskripsi data dan b) pengujian hipotesis. Dan BAB V Pembahasan berisi a) Pembahasan Rumusan Masalah I, b) Pembahasan Rumusan Masalah II, c) Pembahasan Rumusan Masalah III. Kemudian BAB VI Penutup berisikan a) Kesimpulan, b) Implikasi Penelitian dan c) Saran.