

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.³ Pendidikan juga diyakini dapat meningkatkan kesadaran setiap manusia bahwa dirinya merupakan bagian dari sebuah sistem dalam kehidupan yang diharapkan terus berusaha memberikan hal yang positif kepada lingkungannya, sehingga pendidikan harus dikelola dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam

² Akhmad Muhaimin Azzet, *Pendidikan Yang Membebaskan*. (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hal.15

³ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*. (Yogyakarta: TERAS, 2009), hal.1

mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.³

Proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa adalah proses pembelajaran yang berbasis aktivitas di mana siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru. Untuk meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga diperoleh hasil belajar, sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Di dalam Al-Qur'an disebutkan kedudukan orang berilmu yaitu pada surah Al-Mujadallah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. "Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu", maka berdirilah niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan"*⁴

³ Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Pusat Penelitian Pembelajaran dan Pembidangan Ilmu Lembaga Penelitian IKIP Bandung*, (Bandung: C.V. Sinar Baru Bandung, 1997), hal.1

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Jumanatul Ali-Art, 2004), hal.543

Jelaslah dari ayat-ayat tersebut di atas bahwa jika manusia ingin menjadi mulia, maka ia harus banyak menuntut ilmu dan mengamalkan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia.⁵ Ayat tersebut mengisyaratkan kepada kita akan pentingnya ilmu pengetahuan dan keharusan untuk mencarinya serta kemuliaan orang-orang yang berilmu di sisi Allah, sehingga Allah memerintahkan orang beriman untuk memperluas kajian-kajian ilmu dan gigih dalam memperjuangkannya karena Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.⁶

Ilmu dalam hal ini bukan hanya pengetahuan tentang agama saja, tetapi juga ilmu non agama yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak dan diri orang yang menuntut ilmu.⁷ Salah satunya adalah matematika.

Matematika adalah disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas kalau dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Karena kegiatan belajar dan mengajar matematika seyogyanya juga tidak disamakan begitu saja dengan ilmu yang lain.⁸ Dalam pembelajaran matematika diperlukan kemampuan pemahaman yang baik, terutama pemahaman konsep, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

⁵ Wisnu Arya Wardhana, *Al-Qur'an dan Energi Nuklir*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.34

⁶ Juwariyah, *Dasar-dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*. (Yogyakarta: Teras, 2010), hal.59

⁷ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media: 2012), hal.33-34

⁸ Herman Hudoyo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. (Malang: IKIP Malang, 1990), hal.1

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab, matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan kemajuan sains dan teknologi. Namun, hal ini tidak disadari oleh sebagian siswa disebabkan minimnya informasi bagaimana sebenarnya matematika itu. Dan itu berakibat buruk pada proses belajar siswa, mereka hanya belajar matematika dengan mendengarkan penjelasan guru, menghafalkan rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan.⁹ Oleh karena itu, siswa harus secara aktif mengkreasikan (kembali) pengetahuan yang ingin dimilikinya. Di sini, tugas guru bukan lagi aktif mentrasfer pengetahuan, melainkan bagaimana menciptakan kondisi belajar dan merencanakan jalannya pembelajaran dengan materi yang sesuai dan representatif, serta realistik bagi siswa sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal.¹⁰

Di Indonesia, sejauh ini paradigma pembelajaran matematika di sekolah masih didominasi oleh paradigma pembelajaran konvensional, yakni paradigma mengajar. Siswa diposisikan sebagai objek, siswa dianggap tidak tahu atau belum tahu apa-apa, siswa dianggap seperti gelas kosong yang harus diisi air sampai tumpah. Sementara guru memposisikan diri sebagai orang yang mempunyai pengetahuan, sebagai satu-satunya sumber.¹¹

⁹ *Ibid.*, hal.66

¹⁰ *Ibid.*, hal.58

¹¹ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *MATEMATICAL INTELLIGENCE Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2007), hal.57

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, pembelajaran matematika di sekolah perlu disajikan dengan cara yang menarik. Apalagi matematika sebenarnya memiliki banyak sisi yang menarik.¹² Dengan demikian diperlukan sebuah model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Examples Non Examples*.

Examples Non Examples merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran.¹³ Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar. Dengan demikian, strategi ini menekankan pada konteks analisis siswa.

Examples Non Examples adalah model pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh.¹⁴ Contoh-contoh yang dimaksud adalah contoh yang penyajiannya berupa gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru, misalnya pada materi himpunan, kemudian guru meminta siswa untuk mengidentifikasi gambar yang ditunjukkan guru sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam kelompoknya, dengan cara seperti ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kritis dalam berpikir. Sehingga belajar

¹² *Ibid.*, hal.70

¹³ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2013), hal.234

¹⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2011), hal.94

adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dan bukan kegiatan yang dilakukan terhadap siswa. Dampaknya dapat menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, menarik dan merangsang siswa untuk mau belajar. Dengan sendirinya pemahaman siswa tentang materi himpunan yang diajarkan dapat meningkat, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik. Selain itu, penyampaian materi juga akan lebih menarik dan mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran, salah satunya alat peraga.

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Alat peraga matematika adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model yang berupa benda kongkret yang dapat dilihat, dipegang, diputar balikkan sehingga dapat lebih mudah dipahami.¹⁵ Dengan adanya alat peraga sebagai alat bantu belajar, peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Keseimbangan antara model dan media pembelajaran sangat penting. Dengan keseimbangan metode dan media dalam proses pembelajaran, serta penggunaan metode dan media yang maksimal pastinya mampu mengubah hasil belajar siswa. Semua proses belajar ujung-ujungnya akan mengarah kepada keberhasilan proses belajar dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah

¹⁵ Kusri, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hal.83

menerima pengalaman belajarnya.¹⁶ Jadi hasil belajar juga bisa disebut dampak yang di timbulkan dari proses pembelajaran. Keberhasilan atau kegagalan proses belajar akan terlihat dari hasil belajar siswa.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi himpunan, karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII di MTsN Kota Blitar, bahwa pemahaman siswa kelas VII MTsN Kota Blitar masih rendah terhadap materi himpunan sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa bukan hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, melainkan juga proses belajar yang kurang sesuai. Sampai saat ini guru masih melaksanakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan saja hal-hal yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran tersebut hanya menekankan pada tuntutan pencapaian kurikulum dari pada mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Examples Non Examples* Berbasis Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Himpunan Kelas VII MTsN Kota Blitar Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/ 2017**”.

¹⁶Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hal.22

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Examples Non Examples* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan kelas VII MTsN Kota Blitar semester ganjil?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Examples Non Examples* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan kelas VII MTsN Kota Blitar semester ganjil?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang sistematis model pembelajaran *Examples Non Examples* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan kelas VII MTsN Kota Blitar semester ganjil.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Examples Non Examples* berbasis alat peraga terhadap hasil

belajar matematika siswa pada materi himpunan kelas VII MTsN Kota Blitar semester ganjil.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan etimologinya hipotesis berasal dari dua suku kata, yaitu “hipo” yang berarti lemah dan “tesis” yang berarti pernyataan. Bila digabung maka menjadi pernyataan yang masih lemah. Akan tetapi dalam jangkauan yang lebih luas, hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya.¹⁷

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *Examples Non Examples* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan kelas VII MTsN Kota Blitar semester ganjil.

E. Kegunaan Penelitian

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

1. Secara Teoritis

¹⁷ Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. (Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang, 2009), hal.9

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *Examples Non Examples* berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan wawasan siswa sehingga menunjang kualitas pendidikan siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap semua mata pelajaran khususnya matematika.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran Matematika di MTsN Kota Blitar.

d. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Agar tidak menimbulkan salah penafsiran dan disesuaikan dengan keterbatasan yang ada, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN Kota Blitar.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian MTsN Kota Blitar tepatnya di Jl. Cemara Gg. X No.83 Ds.Karang Sari, Kec. Sukorejo, Kab. Blitar.

Keterbatasan penelitian menunjuk pada suatu keadaan yang tidak bisa dihindari dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat menyikapi hasil penelitian sesuai dengan kondisi yang ada. Dengan pertimbangan-pertimbangan mengenai keterbatasan penelitian, maka peneliti membatasi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan pada materi himpunan pada semester ganjil.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Model pembelajaran *Examples Non Examples* berbasis alat peraga.

G. Penegasan istilah

Untuk menghindari kesalahan pemaknaan tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dalam penelitian ini diberikan pengertian:

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Daya yang timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁸

Dalam penelitian ini, pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu, baik orang atau benda sehingga memengaruhi apa yang ada di sekitarnya.

b. Model Pembelajaran *Examples Non Examples*

Model *Examples Non Examples* adalah metode pembelajaran yang menggunakan contoh dan bukan contoh. Contoh maupun bukan contoh di dapat dari contoh gambar-gambar yang relevan dengan kompetensi dasar.¹⁹ Contoh-contoh yang dimaksud adalah contoh yang penyajiannya berupa gambar-gambar yang ditunjukkan oleh guru, kemudian guru meminta siswa untuk mengidentifikasi gambar yang ditunjukkan guru sesuai dengan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam kelompoknya, dengan cara seperti ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kritis dalam berpikir.

c. Alat Peraga

Alat peraga matematika adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.²⁰ Alat peraga yang dimaksud adalah benda kongkret yang digunakan

¹⁸Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi 1.1.*(Pusat Bahasa:2010), hal.54

¹⁹Hamdani, *Strategi Belajar...*, hal.94

²⁰Kusrini, dkk, *Strategi Pembelajaran...*, hal.83

untuk mempermudah memahami konsep-konsep dalam matematika.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.²¹ Dalam penelitian ini, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar.

2. Penegasan Operasional

Di dalam penelitian ini akan dilihat ada dan tidaknya pengaruh model Pembelajaran *Examples Non Examples* terhadap hasil belajar matematika siswa. Terlebih dahulu peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda. Satu kelas yang diajar dengan menggunakan model Pembelajaran *Examples Non Examples* sedangkan kelas yang lain diajar dengan menggunakan metode konvensional. Kemudian kedua kelas tersebut akan diberikan soal tes yang sama. Hasil dari tes tersebut akan dibandingkan dan dicari hubungannya dengan menggunakan uji-t atau *t-test*.

H. Sistematika Skripsi

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

²¹Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses...*, hal.22

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan di uraikan tentang: (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 skripsi

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini terdiri dari: (a) pembelajaran matematika, (b) model pembelajaran *Examples Non Examples*, (c) alat peraga, (d) *Flashcard*, (e) hasil belajar, (f) tinjauan materi himpunan, (g) kajian peneliti terdahulu, (h) kerangka berfikir penelitian, dan (i) hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini terdiri dari: (a) pendekatan dan jenis penelitian, (b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, (c) sumber data, variabel, dan skala pengukurannya, (d) teknik pengumpulan data, (e) instrumen penelitian serta (f) analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini terdiri dari hasil penelitian (berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis).

Bab V Pembahasan

Pada bab ini terdiri dari pembahasan hasil penelitian.

Bab VI Penutup

Pada bab ini terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

Bagian akhir, terdiri dari (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian skripsi, dan (d) daftar riwayat hidup.