

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai tujuan yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai suatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan upaya pembelajaran siswa, di mana belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan pengajar sebagai pemberi stimulus dan peserta didik sebagai pemberi respon. Sebagai seorang pengajar mengajar adalah hal yang kompleks dan karena murid-murid itu bervariasi, maka tidak ada cara tunggal untuk mengajar yang efektif untuk semua hal.

Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, bahkan pada jenjang perguruan tinggi juga masih diberikan pelajaran matematika, karena pendidikan matematika merupakan salah satu fondasi dari kemampuan *sains* dan teknologi.

---

<sup>1</sup>Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: Raja Wali Pers, 2009), h.v.

Pelajaran matematika seringkali dijadikan momok yang menakutkan oleh para siswa. Sebab pada dasarnya pelajaran matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang abstrak, sehingga memiliki tingkat kesulitan tertentu dalam mempelajarinya. Matematika berhubungan dengan angka dan berhitung. Selain itu, kesulitan lain yang dialami siswa adalah rumus-rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa cenderung menjauhi pelajaran matematika karena seringkali mengalami kesulitan dalam belajar maupun dalam penyelesaian suatu permasalahan matematika.

Setelah dipahami pengertian di atas, Selanjutnya kita bahas mengenai kesulitan belajar. Kesulitan belajar adalah suatu gejala yang nampak pada peserta didik yang ditandai dengan adanya prestasi belajar yang rendah atau di bawah norma yang telah ditetapkan. Bahwa kesulitan belajar itu menunjukkan adanya suatu jarak antara prestasi akademik yang diharapkan dengan prestasi akademik yang dicapai oleh peserta didik (*prestasi actual*).<sup>2</sup>

Akibat dari kesulitan tersebut, siswa menjadi kurang tertarik terhadap pelajaran matematika sehingga siswa cenderung menghindari pelajaran matematika. Di lain pihak, siswa tidak bisa selamanya menghindari pelajaran matematika karena keberadaan matematika sangat penting bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya alat bantu pembelajaran untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa, karena alat bantu atau media adalah bagian yang tidak dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan

---

<sup>2</sup>Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), h. 158.

pembelajaran disekolah pada khususnya.<sup>3</sup> Selain itu, dengan alat bantu atau media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat belajar matematika sehingga timbul dorongan untuk belajar, karena salah satu hakikat belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman.<sup>4</sup> Oleh karena itu, sudah menjadi tugas guru untuk mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menarik sehingga timbul sikap positif siswa yang menyebabkan timbulnya kemauan siswa untuk mengatasi kesulitan belajarnya.

Menurut Arikunto menyebutkan beberapa karakteristik siswa dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut: 1) semangat belajar rendah, (2) mencari jalan pintas, (3) tidak tahu belajar untuk apa, dan (4) pasif dan acuh. Mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian disarankan pula bagi seseorang guru untuk menerapkan suatu strategi pembelajaran yaitu: (1) memiliki variasi, (2) memberikan kesibukan yang menarik, (3) menggunakan pemberian *reward*, (4) bersifat terbuka, dan (5) memberikan layanan yang simpatik.<sup>5</sup>

Dalam implementasi kurikulum 2013, guru dituntut untuk menggunakan metode dan model belajar yang ada untuk menstimulasi siswa agar lebih aktif dalam belajar. Salah satunya model yang lebih aktif adalah kooperatif *tipe talking chips* karena model mengajar itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka model mengajar harus diusahakan yang setepat, efisien dan efektif. Oleh

---

<sup>3</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), h. 2-3.

<sup>4</sup>Setiawan, *Strategi Pembelajaran Matematika SMA*, (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, 2010), h. 8.

<sup>5</sup>Dewi, Noviani, *Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Make A Match*, (Sukarno, 2008), h. 3. <http://etd.eprints.Ums.ac.id/4541/1/A410050028>. Pdf (16 Maret 2016).

karena itu, guru hendaknya mampu membantu setiap siswa untuk secara efektif dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar dan berbagai sumber serta media belajar. Hal ini berarti bahwa guru hendaknya dapat mengembangkan cara dan kebiasaan belajar sebaik-baiknya.<sup>6</sup> Selama proses belajar, peran siswa harus lebih dominan sehingga guru tidak lagi menjadi aktor utama dalam proses pembelajaran. Namun keberadaan metode pembelajaran tersebut belum cukup untuk menstimulasi keaktifan siswa karena siswa masih terpaku dengan pembelajaran model lama sehingga diperlukan faktor pendukung agar siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu yaitu dengan memberikan *reward* atau penghargaan.

Manusia selalu mempunyai cita-cita, harapan, dan kegiatan. Inilah yang dimanfaatkan oleh metode *reward*. Maka dengan model ini seseorang mengerjakan perbuatan baik atau mencapai suatu prestasi yang tertentu diberikan suatu *reward* yang menarik sebagai imbalan.<sup>7</sup> Pendidik memberikan *reward* kepada siswa ialah sebagai alat untuk mendidik anak-anak supaya anak dapat merasa senang karena perbuatan atau pekerjaannya mendapat penghargaan. Selanjutnya pemberian *reward* supaya anak menjadi lebih giat lagi usahanya untuk memperbaiki atau mempertinggi prestasi yang telah dicapainya, dengan kata lain siswa menjadi lebih keras kemauannya untuk belajar lebih baik.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: rineka Cipta, 2010), h. 98.

<sup>7</sup>Shomahuddin, Mahfudh, dkk, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1987), h. 81.

<sup>8</sup>Ngalimun Purwanto, M., *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 182.

Dalam agama Islam juga dikenal metode *reward*, ini terbukti dengan adanya pahala, sebagaimana Allah Swt berfirman pada Q.S. Al-Zalzalah /99: 7-8

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ ۖ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ ۙ

Ayat di atas menjelaskan bahwa berbuat kebaikan akan dibalas dengan kebaikan juga bahkan balasan kebaikan tersebut dilipat gandakan jumlahnya namun begitu juga dengan orang yang berbuat kejahatan maka ia akan mendapat kejahatan. Selain itu, dapat kita ketahui bahwa bentuk kebaikan itu bermacam-macam salah satunya adalah dengan menyenangkan hati orang lain misalnya dengan cara memberikan hadiah atau berupa pujian yang baik-baik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru pelajaran matematika di MTsN 9 HSS hasil belajar peserta didik salah satunya pada mata pelajaran matematika yang kurang diminati atau kalau bisa dihindari karena menganggap mata pelajaran yang sulit. Karena motivasi terhadap aktivitas belajar mereka kurang, sehingga masih banyak yang hasil belajarnya di bawah nilai KKM yaitu 70, khusus kelas biasa (bukan kelas unggulan). Hal ini ketika peneliti wawancara dengan salah satu guru pelajaran matematika MTsN 9 HSS ternyata di dalam proses pembelajaran matematika hampir tidak pernah diadakan pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* bahkan dengan model kooperatif *tipe talking chips* tidak pernah dilakukan pembelajaran pada materi Aritmetika Sosial untuk setiap kali pembelajaran.

Salah satu cara yang dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika di MTsN 9 HSS ialah dengan melakukan percobaan pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* karena pemberian *reward* hampir tidak pernah dilakukan setiap kali pembelajaran pada materi Aritmetika Sosial dalam proses

pembelajaran matematika disekolah tersebut. Mengingat siswa yang baru saja mengalami masa transisi dari Sekolah Dasar ke Sekolah Menengah Pertama umumnya masih bersifat kekanak-kanakan, manja, ingin disayang, diberi hadiah. Jadi pemberian *reward* cocok mengantasi kesulitan belajar siswa dan hasil belajar yang rendah dalam belajar matematika tersebut.

Maka Peneliti dalam hal ini ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif *tipe talking chips*. Model pembelajaran *tipe talking chips* dalam pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang, masing-masing anggota kelompok membawa kartu yang berfungsi untuk menandai apabila mereka telah berpendapat dengan memasukkan kartu tersebut ke atas meja.<sup>9</sup> Model pembelajaran *tipe talking chips* merupakan model pembelajaran kancing gemerincing. Dalam pelaksanaan *tipe talking chips* setiap anggota kelompok diberi sejumlah kartu atau “chips” (biasanya dua sampai tiga kartu). Setiap kali salah seorang anggota kelompok menyampaikan pendapat dalam diskusi, ia harus meletakkan satu kartunya ditengah kelompok. Setiap anggota diperkenankan menambah pendapatnya sampai semua kartu yang dimiliki habis. Jika kartu yang dimiliki habis, ia tidak boleh lagi berbicara sampai semua anggota kelompok menghabiskan semua kartu mereka. Jika semua kartu habis, sedangkan tugas belum selesai, kelompok boleh mengambil kesempatan untuk membagi-bagi kartu lagi dan diskusi dapat diteruskan kembali.<sup>10</sup> Berbeda halnya dengan *Tipe Talking Stick* (tongkat berbicara) yaitu merupakan model pembelajaran kooperatif yang

---

<sup>9</sup> Masitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: Pustaka Pelajar, 2009), h. 244.

<sup>10</sup> Spencer Kagan, <http://ainamulyana.blogspot.co.id/2011/11/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html?m=1> (27 juli 2017).

dilaksanakan dengan cara memberi kebebasan peserta didik untuk dapat bergerak dan bertindak leluasa sejauh mungkin menghindari unsur-unsur perintah dan keharusan paksaan sepanjang tidak merugikan bagi peserta didik dengan maksud untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa percaya diri.

*Tipe Talking Stick* guru menyiapkan tongkat, sajian materi pokok, siswa membaca materi lengkap pada wacana, guru mengambil tongkat dan memberikan tongkat kepada siswa dan siswa yang kebagian tongkat menjawab pertanyaan dari guru, tongkat diberikan kepada siswa lain dan guru memberikan pertanyaan lagi dan seterusnya, guru membimbing kesimpulan-refleksi-evaluasi. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan model *tipe talking chips* yang mempunyai tujuan tidak hanya sekedar penguasaan bahan pelajaran, tetapi adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. sehingga siswa sama-sama aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa bahan rujukan, penulis mengungkapkan beberapa penelitian terdahulu yaitu:

1. Peneliti oleh Umi Masruroh dengan judul “Pengaruh Metode *reward and Punishment* Terhadap Pemberian Peningkatan Motivasi Belajar Qur’an-Hadist di MAN Kandangan Kediri”. Dalam kesimpulannya hasil peneliti dari analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai pengaruh metode *reward and Punishment* terhadap peningkatan motivasi belajar Qur’an-Hadist di MAN di MAN Kandangan Kediri mempunyai pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar Qur’an-Hadist yang sebesar 42%.

2. Peneliti oleh Siti Norjannah dengan judul “*Efektivitas reward dan Punishment Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP SMIP 1946 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2011/2012.*” Dalam kesimpulannya bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP SMIP 1946 Banjarmasin. Ini berarti bahwa “pemberian *reward*” disini dikhususkan pemberian nilai plus dan hadiah (berupa benda-benda seperti buku, polpen, pensil dan lain-lain) dan “*punishment*” disini dikhususkan pada pemberian nilai minus dan tugas tambahan bagi siswa yang melakukan kesalahan atau pelanggaran ketika proses pembelajaran matematika berlangsung. pada kelas eksperimen dalam pembelajaran matematika efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII SMP SMIP 1946 Banjarmasin. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi keaktifan, keaktifan belajar dikelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas kontrol siswa yang aktif ada 79,31% dan pada kelas eksperimen sebesar 91,33% (Termasuk dalam kriteria kelas sedang dan tinggi).<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian di atas, penting untuk diteliti mengenai efektivitas pemberian *reward* dengan model *tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial. Oleh karena itu, peneliti menuangkan penelitian tersebut dalam sebuah judul **“Efektivitas Pemberian *reward* Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif *Tipe Talking Chips* Pada Materi Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII Semester Genap Di MTsN 9 HSS Tahun Pelajaran 2016/2017.”**

---

<sup>11</sup>Siti Norjannah, “*Efektivitas Reward dan Punishment terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP SMIP 1946 Banjarmasin Tahun Pelajaran, Skripsi*” (Banjarmasin: Perpustakaan IAIN, 2012), h. 6.



## **B. Rumusan Masalah/Fokus Masalah**

Mengacu pada latar belakang di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester Genap MTsN 9 HSS tahun pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester Genap MTsN 9 HSS tahun pelajaran 2016/2017?
3. Apakah pembelajaran dengan model kooperatif *tipe talking chips* menggunakan pemberian *reward* efektif daripada tanpa menggunakan pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester Genap MTsN 9 HSS tahun pelajaran 2016/2017?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pemberian *reward* dengan model *kooperatif tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester Genap MTsN 9 HSS tahun pelajaran 2016/2017.
2. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan pemberian *reward* dengan model *kooperatif tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester Genap MTsN 9 HSS tahun pelajaran 2016/2017.

3. Mengetahui pembelajaran dengan model kooperatif *tipe talking chips* menggunakan pemberian *reward* efektif daripada tanpa menggunakan pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester Genap MTsN 9 HSS tahun pelajaran 2016/2017.

#### **D. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan**

##### **1. Definisi Operasional**

Adapun untuk memperjelas pengertian judul di atas, agar tidak terlepas dari kekeliruan pemahamannya, maka peneliti memberikan definisi operasi sebagai berikut:

##### **a. Efektivitas**

Efektifitas merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang dinyatakan, dan menunjukkan derajat kesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.<sup>12</sup> Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, salah satu indikator pembelajaran efektif adalah hasil belajar peserta didik yang baik. Petunjuk keberhasilan belajar dapat dilihat dari penguasaan materi pelajar yang diberikan.<sup>13</sup> Seberapa persen peserta didik dapat menguasai materi dilihat dari skor jawaban benar dari peserta didik.<sup>14</sup> Efektivitas adalah tingkat penguasaan materi dalam konsep belajar tuntas ditetapkan antara 75% – 90%. Berdasarkan konsep belajar

---

<sup>12</sup>Supardi, *Sekolah Efektif*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), h. 164.

<sup>13</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 189.

<sup>14</sup>Nyoman Dantes, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2012), h. 190.

tuntas, pembelajaran yang efektif adalah apabila setiap siswa sekurang-kurangnya dapat menguasai 75% dari materi yang diajarkan.<sup>15</sup> Sedangkan model pembelajaran dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar siswa apabila hasil belajar siswa menunjukkan perbedaan yang signifikansi antara pemahaman awal dengan permasalahan awal dengan pemahaman setelah pembelajaran (skor gain).<sup>16</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan efektivitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui suatu tahapan antara tujuan dan hasil yang dicapai sejauh mana keefektivan model *kooperatif tipe talking chips* dengan menggunakan pemberian *reward* dan tanpa menggunakan pemberian *reward* dilihat dari nilai gain hasil belajar siswa sebelum (pemahaman awal) dan sesudah diberikan perlakuan (setelah pembelajaran).

#### **b. Pemberian *reward***

*reward* adalah hadiah yang diberikan kepada seseorang karena telah melakukan sesuatu dengan baik.<sup>17</sup> Kamus psikologi mendefinisikan *reward* identik dengan hadiah/perangsang konsekuensi positif karena memberikan perhatian atau melakukan tindakan.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, Belajar dengan Pendekatan PAIKEM (*Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan Kreatif, Efektif, Menarik*) (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 173-174

<sup>16</sup> Sri Yasri Astuti, *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif (TGT)*. (Online) tersedia di [http://id.123dok.com/document/rz3rvd8z-efektifitas-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games- ips-4-sma-negeri-2-surakarta-tahun-ajaran-2000.html](http://id.123dok.com/document/rz3rvd8z-efektifitas-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-ips-4-sma-negeri-2-surakarta-tahun-ajaran-2000.html). Diakses tanggal 3 Juni 2017.

<sup>17</sup> John Grisewood, *Kamus Bergambar Terjemah oleh Eddy Soetrisno*, (Jakarta: Tramedia dan Restu Agung, 2002), h. 228

<sup>18</sup> A.R.Hendry Sitanggang, *Kamus Psikologi*, (Bandung: PT,1994), h. 361.

Secara Etimologi *reward* yang dalam bahasa arabnya berarti ganjaran dan hadiah. Yaitu memberikan sesuatu dengan tidak mengharapkan imbalan hanya karena ingin memuliakan dan sebagai bentuk penghormatan atas suatu prestasi.<sup>19</sup>

Dalam pembahasan yang lebih luas, pengertian istilah “ganjaran” dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Ganjaran adalah alat pendidikan preventif dan refresif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi siswa.
- 2) Ganjaran adalah hadiah terhadap perilaku baik dari anak didik dalam proses pendidikan.

Jadi, yang dimaksud *reward* dalam penelitian dikhususkan pada pemberian nilai plus dan minus. Untuk nilai plus berupa *reward* yang nilai harganya besar (berupa benda-benda seperti buku, polpen pensil, penggaris dan lain-lain yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar anak didik) bagi siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat pada waktunya. Sedangkan, untuk nilai minus berupa *reward* yang nilai harganya kecil (berupa makanan seperti gula-gula, permen dan sejenisnya dapat digunakan untuk umpan balik dari anak didik di dalam kegiatan belajar mengajar) bagi siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik meskipun tepat atau tidak tepat pada waktunya.

### c. Model Tipe *Talking Chips*

*Talking* adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti berbicara, sedangkan *chips* yang berarti kartu. Jadi arti *talking chips* (kancing

---

<sup>19</sup>Moh. Syamsi, *RPAI*, (Surabaya: Amelia, 2004), h. 84.

gemerincing) adalah kartu untuk berbicara. Pengertian model pembelajaran kooperatif *tipe talking chips* menurut lie salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang masing-masing anggota kelompoknya mendapat kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota kelompok lain. Pengertian kancing menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah sebuah benda kecil yang biasa diletakkan di baju.<sup>20</sup>

Jadi dengan penggunaan pembelajaran kooperatif *tipe talking chips* diharapkan dapat mengatasi kesulitan pembelajaran dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Untuk dapat menggunakan pembelajaran *tipe talking chips* dengan menggunakan *reward* dalam mengatasi masalah siswa, guru harus kreatif dan inovasi.

#### **d. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran gagne, hasil belajar biasa berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.<sup>21</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup>Masitoh dan Laksmi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam DEPAG RI, 2009), h. 244.

<sup>21</sup>Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 5-6.

<sup>22</sup>Suprijono, Agus, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 5.

Jadi, hasil belajar merupakan nilai atau apresiasi dari kemampuan seseorang setelah melakukan proses pembelajaran Matematika.

#### **e. Materi Aritmetika Sosial**

Aritmetika Sosial adalah bagian dari matematika yang disebut ilmu hitung. Kata “sosial” dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat. Aritmetika sosial adalah materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari kita, seperti; menghitung nilai keseluruhan, nilai per unit dan nilai sebagian serta harga beli, harga jual, untung, rugi, diskon(rabat), bruto, tara dan neto.

Kegiatan yang digunakan dalam aritmetika sosial yaitu berupa benda yang dapat digunakan dalam jual dan beli.

Jadi, aritmetika sosial dapat diartikan sebagai bagian dari matematika yang membahas perhitungan-perhitungan yang digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

#### **f. MTsN 9 HSS**

Berdirinya MTsN 9 HSS ini pada tahun 1966, yang pada waktu itu hanya memiliki satu ruangan kelas yaitu kelas I, ruangan yang dipakai pada waktu itu hanyalah berasal dari rumah tua yang dijadikan ruang belajar anak, waktu belajarnya pun sore hari. Setelah berjalan satu tahun, waktu belajarnya diubah menjadi pagi hari dan dua tahun berikutnya madrasah itu di negerikan yakni pada tahun 1968 dan sudah memiliki dua buah ruangan belajar yaitu kelas I dan II. MTsN 9 HSS berada di desa Habirau Kec. Daha Selatan Kab. Hulu Sungai Selatan.

## **2. Lingkup Pembahasan**

Selanjutnya, agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII semester Genap MTsN 9 HSS tahun pembelajaran 2016/2017.
- b. Penelitian dilakukan pada materi Aritmetika Sosial, dengan pokok keuntungan dan kerugian aritmetika sosial.
- c. Efektivitas pembelajaran dilihat dari hasil belajar menggunakan pemberian *reward* dibandingkan tanpa menggunakan pemberian *reward*.

#### **E. Kegunaan/Signifikansi Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam:
  - a. Memanfaatkan proses pembelajaran untuk mengembangkan metode dan model belajar yang ada sehingga dapat meningkatkan sistem pengajaran matematika untuk mensimulasi siswa agar lebih aktif dalam belajar agar tercapainya tujuan maksimal.
  - b. Sebagai tugas guru untuk mengemas pembelajaran matematika menjadi lebih menarik
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa dalam:
  - a. Meningkatkan hasil belajar secara aktif, khususnya Aritmetika Sosial.
  - b. Dapat membantu siswa, mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.
  - c. Dapat membantu rangsangan terhadap siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Sebagai bahan tambahan dan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk sistem pengajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
4. Sebagai pengalaman langsung bagi peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dan menambahkan wawasan keilmuan.
5. Bagi mahasiswa atau peneliti lain, sebagai acuan apabila melakukan yang berkaitan (berkenaan) dengan penelitian ini.

#### **F. Alasan Memilih Judul**

Adapun alasan penulis sehingga memilih judul ini ialah:

1. Dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar matematika yang optimal dapat dicapai bagaimana efektivitas suatu pemberian *reward* dalam proses belajar-mengajar di kelas.
2. Faktor pendukung agar siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemberian *reward* merupakan salah satu dari metode pemberian *reward* yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Dengan pemberian *reward* proses pembelajaran semakin menarik dan bergairah bagi siswa.
3. Materi Aritmetika Sosial pada kelas VII semester Genap menuntut siswa untuk memiliki kemampuan yang sangat penting dalam berpikir kritis dan kreatif. Untuk itu perlu metode pemberian *reward* dengan model kooperatif tipe *talking chips* untuk membantu siswa melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif.
4. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan belum pernah ada guru yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* pada materi Aritmetika Sosial yaitu keuntungan dan kerugian



aritmetika sosial di MTsN 9 HSS dan sekaligus hampir tidak pernah dalam proses pembelajaran menggunakan pemberian *reward*. Oleh karena itu, saya selaku penelitian merasa terkesan ingin lebih lanjutnya meneliti secara mendalam tentang pengaruh pemberian *reward* terhadap hasil belajar matematika menggunakan model kooperatif *tipe talking chips*, sehingga madrasah ini menjadi contoh dan sumber belajar bagi sekolah lainnya. Untuk itu, madrasah ini perlu memanfaatkan pemberian *reward* sebagai metode pembelajaran dikelas.

5. Tidak semua model pembelajaran kooperatif bisa di aplikasikan ke pembelajaran matematika, tapi dengan model kooperatif *tipe talking chips* bisa diaplikasikan, maka dari itu saya memilih model kooperatif *tipe talking chips* dengan model kooperatif *tipe talking chips* menurut saya model ini cocok untuk pembelajaran Aritmetika Sosial dengan pemberian *reward* yang hanya 4-6 orang dalam satu kelompok sehingga lebih efektif dalam pembelajaran.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan dasar**

Berdasarkan teori yang ada bahwa model pembelajaran Kooperatif *Tipe Talking Chips* adalah salah satu model pembelajaran yang masing-masing anggota kelompok berkesempatan memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan anggota yang lain. Dapat digunakan untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok.<sup>23</sup> Selama proses belajar, peran siswa harus lebih dominan sehingga guru tidak lagi menjadi aktor

---

<sup>23</sup> Miftahul Huda, *CoOperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2015), h. 142-143.

utama dalam proses pembelajaran. Namun keberadaan metode pembelajaran tersebut belum cukup untuk menstimulasi keaktifan siswa karena siswa masih terpaku dengan pembelajaran model lama sehingga diperlukan faktor pendukung agar siswa lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu yaitu dengan memberikan *reward* atau penghargaan.

Dengan model ini, siswa belajar lebih berorientasi kepada bimbingan dan petunjuk dari guru, sehingga ia mampu memahami konsep-konsep pelajaran, mengasah kemampuan kritis dalam menyelesaikan masalah dan membantu rangsangan lebih bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa akan dihadapkan kepada tugas-tugas yang relevan untuk diselesaikan, baik melalui diskusi kelompok maupun individual, agar bisa menyelesaikan masalah.

## **2. Hipotesis**

$H_0$  = Pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* tidak efektif daripada tanpa menggunakan pemberian *reward* model kooperatif *tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester genap di MTsN 9 HSS.

$H_a$  = Pemberian *reward* dengan model kooperatif *tipe talking chips* efektif daripada tanpa menggunakan pemberian *reward* model kooperatif *tipe talking chips* pada materi Aritmetika Sosial siswa kelas VII semester genap di MTsN 9 HSS.

## **H. Sistematika Penulisan**

Dalam karya tulis ini, penulis menggunakan sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab yakni sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan di dalamnya berisi latar belakang masalah dan penegasan judul, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional dan lingkup pembahasan, kegunaan/signifikansi penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

BAB II adalah landasan teori yang di dalamnya berisi pengertian efektivitas, Pengertian efektivitas dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar, pengertian model pembelajaran kooperatif *tipe talking chips*, Pengertian *reward* dan pengertian aritmetika sosial

BAB III dalam metode penelitian yang di dalamnya berisi jenis dan metode (desain) penelitian, populasi dan sampel penelitian, dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penilaian, desain pengukuran, teknik analitis data dan prosuder penelitian.

BAB IV adalah penyajian data, analisis berisi deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol dan kelas eksperimen, deskripsikan hasil belajar awal siswa, uji beda hasil belajar awal siswa, deskripsikan hasil belajar akhir siswa, uji beda hasil belajar akhir siswa Deskripsikan hasil belajar matematika siswa dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V adalah penutup yang berisi simpulan hasil peneliti dan saran-saran