

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik.¹ Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1, 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.”²

Pendidikan merupakan kunci dari masa depan bangsa dan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan masyarakat. Pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun manusia yang cerdas serta mampu bersaing di masa mendatang. Selain itu pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi.

Belajar adalah proses mendapat pengetahuan. Dengan belajar yang tadinya tidak tahu, setelah belajar menjadi tahu. Dengan demikian, bila diterapkan di

¹Anas Salahudin, *Filsafat Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 19.

²Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 3.

sekolah, belajar merupakan sikap yang patut dimiliki oleh siswa, karena siswa merupakan seorang pelajar, ada pelajar tentu ada pengajar. Pengajar sering disebut juga guru, seorang guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya peran seorang guru adalah membantu siswa mengubah perilakunya sesuai dengan tujuan.³ Selain itu guru juga bertanggung jawab atas hasil kegiatan belajar siswa khususnya melalui interaksi mengajar.⁴

Peranan motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan iniatif yang dapat memelihara ketekunan dalam kegiatan belajar. Di dalam proses belajar mengajar, guru dituntut lebih kreatif dalam menciptakan kondisi dan suasana belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Sebagaimana yang termuat dalam undang-undang RI No.20 pasal 40, ayat 2 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi :

“Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan. Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.”⁵

Ditegaskan kembali dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa:

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan

³Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h. 7.

⁴*Ibid.*, h. 8.

⁵Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-undang no.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003* (Jakarta: Cemerlang, 2003), h. 30.

kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.”⁶

Dalam pembelajaran, guru juga tidak sekedar memberikan materi pembelajaran tetapi juga sebagai motivator yaitu harus berusaha membuat siswa terdorong dan tertarik akan pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, siswa perlu diberikan dorongan atau rangsangan untuk memotivasi pada dirinya untuk belajar. Disamping itu, guru harus mempunyai keterampilan dalam memotivasi siswa, karena dengan adanya motivasi, konsentrasi dan antusiasme siswa dalam belajar dapat meningkat.

Dalam proses pembelajaran metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan, karena metode merupakan salah satu jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.⁷ Untuk mengimplementasikan suatu metode secara spesifik, yang dilakukan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan di materi yang diajarkan.

Allah SWT berfirman dalam Al Qur’an surat An-Nahl ayat 125 telah menegaskan tentang metode mengajar, sebagaimana firman-Nya:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

⁶Departemen Pendidikan Nasional RI, *UU RI No. 14 Th.2005 tentang Guru dan Dosen serta UU RI No. 20 Th. 2003 Tentang SISDIKNAS* (Bandung: Citra Umbara, 2006), h. 181.

⁷Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM* (Semarang: Rasail Media Group, 2008), h. 8.

Dari ayat di atas dapat diambil suatu pemahaman bahwa Allah menyeru manusia untuk berbuat baik, terutama dalam menyampaikan materi pendidikan. Dalam hal ini guru dituntut untuk menggunakan teknik pembelajaran yang baik dalam penyampaian materi pembelajaran dan mengusahakan agar proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu disusun suatu strategi agar tujuan itu tercapai dengan optimal. Tanpa suatu strategi yang cocok dan tepat, kecil kemungkinan tujuan dapat tercapai dengan baik.⁸

Matematika merupakan salah satu ilmu yang harus dipelajari disetiap jenjang pendidikan yaitu mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. Banyak para siswa yang tidak senang dan semangat untuk mempelajari matematika, karena sifatnya abstrak, matematika adalah pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan. Hal ini bisa disebabkan karena ketidaktepatan metode maupun teknik pembelajaran yang digunakan guru.

Berdasarkan pada saat observasi berlangsung di lapangan, metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di MTsN 2 Banjarmasin di dominasi oleh metode ceramah yang sifatnya berpusat pada guru atau *teacher centered*. Meskipun metode ceramah memiliki kelebihan bahwa siswa mendapatkan

⁸Wina Sanjaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Jakarta: Kencana, 2005), h. 99.

informasi yang banyak dari guru dalam waktu yang singkat⁹, namun metode ini juga memiliki kekurangan yaitu dapat menimbulkan kejenuhan dan kebosanan yang berlebih. Peran guru dalam metode ceramah yang sangat dominan dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak memotivasi siswa untuk belajar.¹⁰

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mencoba memberikan solusi dengan menggunakan suatu teknik yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, yaitu dengan menggunakan *icebreaker* pada mata pelajaran matematika agar lebih bersemangat lagi dalam menerima pelajaran dan mendapat hasil belajar yang baik.

Icebreaker adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.¹¹ *Icebreaker* dalam pembelajaran merupakan suatu teknik dalam pembelajaran yang digunakan untuk mencairkan suasana yang tegang dan kaku. *Icebreaker* sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di kelas untuk menjaga kestabilan emosi dan konsentrasi siswa saat belajar.

Icebreaker juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik *icebreaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). *Icebreaker* digunakan untuk menciptakan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). *Icebreaker* yang ingin peneliti lakukan dengan variasi tepuk tangan, gerakan, bernyanyi,

⁹Suryanti, *Strategi Pembelajaran Kimia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h. 72.

¹⁰Sardiman, *Op.Cit.*, h. 3.

¹¹M.Said, *80+ Ice Breaker Games – Kumpulan Permainan Penggugah Semangat* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2010), h. 1.

permainan, penampilan video dan sebagainya pada saat membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi pembelajaran, dan pada kegiatan menutup pembelajaran.

Dalam hal ini, peneliti juga mengaitkan penggunaan *icebreaker* pada model *Direct Instruction* (DI). Model DI merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, sehingga guru memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan minim, percaya diri dan antusia rendah, maka siswa dapat bosan. Oleh karena itu, model tersebut berdampingan dengan *Icebreaker*.

Direct Instruction (DI) pada umumnya dirancang secara khusus untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan aspek pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu), sehingga menghasilkan suatu keterampilan dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.¹²

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Penggunaan *Icebreaker* pada Model Pembelajaran *Direct Instruction* (DI) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018**”.

¹²Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 72-73.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instructon* dan tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap pembelajaran matematika siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* dan tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap pembelajaran matematika siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018?
4. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajara *Direct Instruction* dan tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap pembelajaran matematika siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* dan tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap pembelajaran matematika siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.
3. Perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.
4. Perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Diharapkan dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah, supaya siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran yang berlangsung.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan menerima pelajaran di sekolah agar tidak merasa jenuh atau bosan, sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan dalam ilmu matematika dan sebagai pengalaman dalam membuat suatu karya ilmiah.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya salah pengertian antara peneliti dan pembaca, serta untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang penelitian ini, maka perlu kiranya peneliti memberikan penjelasan tentang konsep yang peneliti gunakan dalam penelitian ini.

1. Penggunaan *Icebreaker* adalah pelaksanaan atau pemakaian *Icebreaker* yang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika yang digunakan untuk memecahkan suasana kebosanan dan kejenuhan dengan teknik yang ingin peneliti gunakan yaitu berupa tepuk tangan, *games* (permainan), senam otak, gerakan badan, dan menyanyi.
2. Model Pembelajaran *Direct Instruction (DI)* atau pembelajaran langsung digunakan untuk menjelaskan tahapan-tahapan pada materi yang akan disampaikan, sehingga menghasilkan suatu keterampilan dan konsep. Model *DI* terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, (3)

- membimbing pelatihan, (4) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (5) memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan konsep.
3. Motivasi belajar adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi belajar diukur dengan kuesioner skala likert yang terdiri dari 40 pernyataan, dengan indikator diantaranya: (1) Tekun dalam menghadapi tugas, (2) ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat, (4) senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak mudah melepas hal yang diyakini, (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.
 4. Hasil belajar adalah apa yang diperoleh setelah mengalami proses belajar, dapat berupa perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam hal ini peneliti, meneliti hasil belajar berkaitan erat dengan ranah kognitif siswa saja, kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dilihat dari hasil *post-test* yang diberikan.
 5. Pembelajaran Matematika yang ada di MTsN 2 Banjarmasin menggunakan kurikulum 2013. Adapun materi pembelajaran matematika yang dipilih peneliti yaitu “Bentuk Aljabar” yang dikaitkan dengan menggunakan *Icebreaker* pada model *Direct Instruction*.

F. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan yang mendasari peneliti sehingga tertarik untuk melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengingat betapa pentingnya *Icebreaker* dalam pembelajaran guna upaya untuk membantu dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Dengan demikian, siswa berani untuk mengemukakan ide-ide dan gagasannya sehingga pembelajaran lebih dialogis.
2. Peneliti mencoba menggunakan teknik *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction (DI)* pada siswa kelas VII MTsN 2 Banjarmasin dengan harapan ini dapat memotivasi siswa dalam belajar khususnya dalam belajar matematika sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.
3. Sepengetahuan peneliti belum ada yang pernah meneliti masalah ini di lokasi yang sama.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. *Icebreaker* sangat diperlukan dalam pembelajaran di kelas untuk menciptakan suasana yang menyenangkan.
- b. Dengan *Icebreaker* dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Motivasi Belajar

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dengan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI).

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dengan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI).

b. Hasil belajar

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI).

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) dengan hasil belajar siswa

pada kelas kontrol yang tidak menggunakan *Icebreaker* pada model pembelajaran *Direct Instruction* (DI).

H. Kajian Pustaka (Penelitian yang Relevan)

1. Hasil penelitian Noer Haryati dengan judul “Pengaruh *Ice Breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas VII SMPN 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. Dari perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_o = 3,503$ yang dikonsultasikan dengan tabel t pada taraf signifikan 1% dengan db = $(N-1) = (29-1) = 28$. Pada tabel t dengan db 28 diperoleh taraf signifikan 1% = 2,763. Artinya t_o yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $3,503 > 2,763$. Dengan demikian, H_a diterima artinya Ada pengaruh *ice breaking* terhadap motivasi diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika pada siswa kelas VII SMPN 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016.¹³
2. Hasil penelitian Diya Rahmatika dengan judul penelitian “Pengaruh permainan *Icebreaker* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD Islam Al- Amanah Tanggerang Selatan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa permainan *Icebreaker* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan sebesar 38,2 sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah

¹³Noer Haryati, *Pengaruh Ice Breaking Terhadap Motivasi Diri Siswa dalam Mengikuti Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas VII SMPN 17 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Skripsi: Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta, 2016).

diberi perlakuan sebesar 46,89. Berdasarkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,5 > 2,05$), sehingga rata-rata motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sesudah diberi perlakuan lebih tinggi dari motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum diberi perlakuan.¹⁴

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mirip dengan penelitian diatas, yaitu “Penggunaan *Icebreaker* pada Model Pembelajaran *Direct Instruction (DI)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTsN 2 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada pokok bahasan yang akan diteliti, sasaran penelitian, populasi dan sampel.

I. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, Anggapan dasar dan hipotesis, kajian pustaka (penelitian yang relavan), serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI yang berisi penjelasan tentang pengertian penggunaan *Icebreaker*, tujuan *Icebreaker* dalam belajar, prinsip-prinsip penggunaan *Icebreaker* dalam belajar, macam-macam *Icebreaker*, teknik

¹⁴Diya Rahmatika, *Pengaruh Permainan Ice Breaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan*, (Jakarta: UIN Syarifhidayatulloh, 2012).

penerapan *Icebreaker* dalam pembelajaran, kelebihan dan kelemahan *Icebreaker*, pengertian model pembelajaran *Direct Instruction (DI)*, tahapan-tahapan model pembelajaran *DI*, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *DI*, pengertian motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, tujuan motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar, bentuk-bentuk motivasi dalam belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, indicator motivasi belajar, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, Pembelajaran matematika di Madrasah Tsanawiyah, dan bentuk aljabar.

BAB III : METODE PENELITIAN yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen tes, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV : PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA yang berisi deskripsi lokasi penelitian, deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol, deskripsi pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, deskripsi motivasi belajar siswa, uji beda motivasi belajar siswa, deskripsi data hasil belajar, uji beda hasil belajar siswa, dan hasil pembahasan penelitian.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN, dalam bab ini diberikan kesimpulan dari apa-apa yang menjadi pokok bahasan dan sekaligus memberikan saran-saran.