

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²

Belajar merupakan kegiatan sehari-hari dan kewajiban bagi setiap manusia di bumi, Adapun salah satu hadits mengenai kewajiban menuntut ilmu adalah sebagai berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَإِنَّ طَالِبَ الْعِلْمِ يَسْتَعْفِرُ لَهُ كُلَّ شَيْءٍ حَتَّى الْجَيْتَانَ فِي الْبَحْرِ (ابن عبد البر في العلم عن أنس حديث صحيح)³

Mencari ilmu wajib terhadap setiap orang Islam. Sesungguhnya pencari ilmu dimohonkan pengampunan kepadanya oleh segala sesuatu sehingga ikan dalam lautan.

¹Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), cet. 2, hlm. 17.

²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 2.

³Al-Maqdisiy, *al-Fawaid al-Mawadhu'ah fi al-Ahadits al-Mawdhu'ah*, Ed. Al-Shabbagh, Beirut: Dar al-Arabiyyah, 1977, hlm 54.

Hadits tersebut menjelaskan tentang segala sesuatu atau makhluk termasuk ikan di laut semuanya memohonkan pengampunan kepada pencari ilmu. Al-Manawiy dalam kitab *al-Tasyir bi Syarhi al-Jami' al-Shaghir* menjelaskan makna hadis ini, bahwa pencari ilmu ditulis istighfarnya sebanyak bilangan binatang, doanya mustajab.⁴ Bukan hanya kewajiban untuk mencari ilmu. Seseorang yang telah mempunyai ilmu juga wajib mengamalkan ilmunya, sebagaimana disebutkan dalam Q.S. Muhammad : 17

وَالَّذِينَ اهْتَدَوْا زَادَهُمْ هُدًى وَآتَاهُمْ تَقْوَاهُمْ

Dan orang-orang yang mau menerima petunjuk, Allah menambah petunjuk kepada mereka dan memberikan Balasan ketaqwaannya.⁵

Manusia diberikan oleh Allah SWT kewajiban mencari ilmu dan mengamalkan ilmu yang telah diperolehnya. Seseorang yang mau mengamalkan ilmu yang diperolehnya maka Allah SWT memberikan balasan ketaqwaan kepadanya.

Definisi mengenai belajar tidak cukup sampai disitu, terdapat banyak definisi belajar yang dikemukakan oleh para ilmuwan, salah satunya Cronbach di dalam bukunya *Educational Psychology* menyatakan bahwa: *learning is shown by a change in behaviour as a result of experience*. Jadi

⁴Abdul Majid Khon, *Hadis Tarbawi*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 149.

⁵Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung:PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hlm. 508.

menurut Cronbach belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu si pelajar menggunakan pancainderanya.⁶ Pernyataan Cronbach mengenai belajar menyebutkan bahwa pentingnya belajar dengan melibatkan alat indera yang ada pada manusia. Diantaranya adalah telinga sebagai alat untuk mendengarkan materi yang disampaikan dan mata untuk melihat, membaca sekaligus mengamati apa yang disampaikan dan apa yang ada disekitar.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat memperoleh perubahan tingkah laku yang baru.

Selanjutnya adalah mengenai definisi pembelajaran, pembelajaran dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) berarti proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁷ Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan dua pihak, yaitu guru dan peserta didik yang di dalamnya mengandung dua unsur sekaligus, yaitu mengajar dan belajar (*teaching and learning*).

Menurut Mulyasa, pembelajaran pada hakekatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya

⁶Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 231.

⁷Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), cet. 2, hlm. 17.

sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan cara-cara (metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.⁸

Pembelajaran dalam penelitian ini menitik beratkan pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika, dan proses tersebut melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Pembelajaran

⁸Ismail, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2010), hlm. 9-10.

matematika harus memberikan peluang kepada peserta didik untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.

Program pembelajaran matematika merupakan suatu keteraturan dari proses pembelajaran matematika yang melibatkan keteraturan waktu, target materi kurikulum, sumber daya manusia, dan peserta didik sebagai komponen penting di dalamnya.⁹

2. Teori-teori Belajar

a. Teori Behaviorisme

Menurut teori behaviorisme, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dilihat yaitu tingkah laku, tidak memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran manusia. Dengan kata lain lebih menekankan pada hasil dari pada proses belajar. Behaviorisme menekankan pada tingkah laku objektif, empiris (nyata), konkret dan dapat diamati (*observable*).

Prinsip-prinsip teori behaviorisme yang banyak diterapkan di dunia pendidikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Proses belajar dapat terjadi dengan baik bila peserta didik ikut terlibat aktif didalamnya.

⁹Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 65-66.

- 2) Materi pelajaran disusun dalam urutan yang logis supaya peserta didik mudah mempelajarinya dan dapat memberikan respons tertentu.
- 3) Tiap-tiap respons harus diberi umpan balik (*feedback*) secara langsung supaya peserta didik dapat mengetahui apakah respons yang diberikannya telah benar.
- 4) Setiap kali peserta didik memberikan respons yang benar perlu diberi penguatan (*reinforcement*).¹⁰

Konsep penguatan memiliki makna khusus dalam teori behaviorisme, yakni: konsekuensi yang memperkuat perilaku tertentu, secara positif dengan memberikan *reward* tipe tertentu, atau secara negatif dengan menghilangkan stimulus tertentu yang bersifat mengiritasi.¹¹

Dalam sebuah teori belajar tentu memiliki kekurangan, berikut adalah beberapa kritik terhadap teori behaviorisme:

- 1) Behaviorisme tidak dapat diterapkan pada setiap pembelajaran dan dianggap tidak menghargai aktivitas berpikir.

¹⁰Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 35.

¹¹Richard I. Arends, *Learning to Teach Belajar untuk Mengajar*, Terj. Harry Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 296.

- 2) Behaviorisme tidak dapat menjelaskan beberapa pembelajaran yang kompleks, bila tanpa mekanisme penguatan peserta didik tidak dapat mengenali pola bahasa yang baru.
- 3) Tujuan pembelajaran dinyatakan terlalu ketat (spesifik)
- 4) Keyakinan yang terlalu tinggi pada peserta didik akan berperilaku dengan benar, selama prosedur yang diberikan sudah benar.¹²

b. Teori Vygotsky

Menurut Vygotsky, pada saat seseorang mendapatkan stimulus dari lingkungannya, ia akan menggunakan fisiknya berupa alat indera untuk menangkap stimulus tersebut, kemudian dengan saraf otaknya informasi yang telah diterima diolah. Keterlibatan alat indera dalam menyerap stimulus dan saraf otak dalam mengelola informasi yang diperoleh merupakan proses secara fisik psikologi sebagai elemen dasar dalam belajar.¹³

Menurut Vygotsky, terdapat dua faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif manusia yaitu interaksi sosial dan bahasa. Peran interaksi sosial terhadap perkembangan dalam rumusan Vygotsky ternyata berbeda

¹²Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 36.

¹³Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 124.

dengan Piaget, dimana Piaget lebih menekankan peran proses asimilasi dan akomodasi yang dibangun sendiri oleh individu. Vygotsky ternyata lebih menekankan faktor interaksi sosial, yang diperoleh individu melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Lingkungan yang dimaksud meliputi teman sebaya, orang tua, saudara kandung, orang-orang dewasa, teman dalam lingkungan kelas di sekolah, guru, dan orang-orang yang berarti bagi individu dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitifnya. Vygotsky meyakini bahwa anak-anak belajar sambil bekerja. Ia memaknai aktivitas bersama orang banyak, yang memberi arti bagi perkembangan pengetahuan baru yang diperoleh anak melalui interaksi dengan lingkungan masyarakat, yang kemudian terjadi perubahan dan perkembangan yang berarti bagi pembentukan struktur kognitifnya.¹⁴

Peranan interaksi sosial dalam kegiatan pembelajaran terjadi antara peserta didik dengan guru ataupun peserta didik dengan peserta didik yang lain. Dalam interaksi sosial tersebut peserta didik memperoleh pengetahuan baru karena adanya kegiatan bertukar informasi atau diskusi kelompok yang telah ditugaskan

¹⁴I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeiro, *Psikologi Pendidikan 1*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hlm. 83-84.

oleh guru. Kegiatan bertukar informasi tersebut bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

Mengenai peranan bahasa terhadap perkembangan kognitif, Vygotsky merumuskan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan kognitif. Terdapat tiga peran bahasa dalam perkembangan yaitu melalui interaksi sosial, bahasa menjadi sarana bagi anak untuk meningkatkan kualitas berpikir yang memberi kontribusi bagi pemecahan masalah dan bahasa menjadi dasar bagi individu melaksanakan tugas fungsional, serta memberi kemampuan untuk mengelola dan merefleksikan kemampuan berpikir sesuai dengan pengalaman hidup dan pengetahuan yang sudah ada dalam struktur kognisi individu.¹⁵

Kemampuan bahasa setiap peserta didik tentu saja berbeda, oleh karena itu guru mempunyai kewajiban untuk mengajarkan bagaimana cara peserta didik dalam berbahasa. Peran bahasa dalam hal pengembangan kemampuan kognitif ini dapat dilihat dari bagaimana cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi dengan peserta didik yang lain atau dengan kelompoknya.

¹⁵I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeiro, *Psikologi Pendidikan 1*, (Jakarta: Erlangga, 2014), hlm. 84.

c. Teori Perkembangan Piaget

Menurut Jean Piaget, seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu: tahap sensorimotor, praoperasional, operasi kongkrit, dan operasi formal. Tahap-tahap perkembangan tersebut dijabarkan di dalam tabel berikut:

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
<i>Sensorimotor</i>	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan obyek” dan kemajuan gradual dari perilaku refleksif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
<i>Praoperasional</i>	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
<i>Operasi kongkrit</i>	7 sampai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat-balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrisasi, dan

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-kemampuan Utama
<i>Operasi formal</i>	11 tahun sampai dewasa	pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan. Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Kecepatan perkembangan tiap individu ini melalui urutan tiap tahap ini berbeda dan tidak ada individu yang melompati salah satu dari tahap tersebut. Tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks.

Perkembangan sebagian bergantung pada sejauh mana anak aktif memanipulasi dan berinteraksi aktif dengan lingkungan. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan dimana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak. Tahap sensorimotor merupakan tahap awal perkembangan mental anak. Perkembangan mental itu terus bertambah hingga mencapai puncaknya pada tahap operasional formal. Pada

tahap operasional formal ini seorang anak sudah dapat berpikir secara abstrak dan logis.

Pola perilaku atau berpikir yang digunakan anak dan orang dewasa dalam menangani obyek-obyek di dunia disebut skemata. Piaget menyatakan bahwa anak membangun sendiri skemata-skemata dari pengalaman sendiri dengan lingkungannya. Disini peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sebagai pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para siswanya.

Pada tahap operasional konkrit peserta didik mulai untuk dapat memandang “dunia” objektif dan berorientasi secara konseptual. Berpikir secara operasional konkrit dapat dipandang sebagai tipe awal berpikir ilmiah. Baik dari hasil penelitian maupun pengalaman praktis menunjukkan bahwa peserta didik SMP (usia 11-15 tahun), sebagian besar peserta didik mulai bergeser dari sekedar menamai, dan mengelompokkan benda-benda menuju ke kemampuan dalam hal memberikan, mengorganisasi, dan menghubungkan sifat-sifat benda. Dengan memberikan kesempatan melalui persentuhan kesempatan melalui persentuhan dengan benda-benda konkrit, dalam pengajaran sains, peserta didik pada tahap operasional konkrit memulai untuk mengorganisasi penyelidikan dalam bentuk variabel, mengukur variabel secara bermakna, dapat

memahami dan mencatat data pada tabel, membentuk dan memahami hubungan sederhana, menggunakan apa yang mereka ketahui untuk membuat inferensi langsung, dan prediksi serta menggeneralisasi, suatu gejala dari pengalaman yang sering mereka jumpai.

Piaget meyakini bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Selain itu, ia juga berkeyakinan bahwa interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi, berdiskusi, membantu memperjelas pemikiran, yang pada akhirnya, membuat pemikiran itu menjadi lebih logis.¹⁶

3. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya, (pengaruhnya, akibatnya, kesannya).¹⁷ Sehingga efektivitas diartikan adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai.¹⁸

Pada dasarnya efektivitas ditujukan untuk menjawab pertanyaan seberapa jauh tujuan pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Perlu diingat bahwa strategi yang paling

¹⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 22-25.

¹⁷WJS. Poerwadarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2006), Cet.3, hlm. 311.

¹⁸E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 82.

efisien sekalipun tidak otomatis menjadi strategi yang efektif. Untuk mengukur efektivitas dari suatu tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan menentukan seberapa jauh konsep-konsep yang telah dipelajari dapat dipindahkan (transferabilitas) ke dalam mata pelajaran selanjutnya atau penerapan secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila penerapan suatu strategi dibandingkan dengan strategi lainnya dapat membuat peserta didik memiliki kemampuan mentransfer informasi atau keterampilan yang dipelajari secara lebih besar, maka strategi tersebut dikatakan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu langkah untuk melihat keberhasilan atau tidaknya suatu tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini, Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar.

Dalam kaitannya dengan hasil belajar tersebut, Bloom membagi ke dalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif, dan

¹⁹Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 29-30.

psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkenaan dengan tujuan-tujuan yang berkenaan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan ketrampilan motorik dan manipulasi bahan atau objek.²⁰

5. Pendekatan SAVI

Dave Meier merupakan pendidik, *trainer*, sekaligus penggagas model *accelerated learning*. Salah satu strategi pembelajarannya adalah apa yang dikenal dengan SAVI (*Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually*).²¹

Dave Meier mengungkapkan dalam bukunya *The Accelerated Learning* bahwa pembelajaran tidak otomatis meningkat dengan menyuruh orang berdiri dan bergerak ke sana kemari. Akan tetapi, menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera dapat berpengaruh besar pada pembelajaran.

- a. Somatis : Belajar dengan bergerak dan berbuat
- b. Auditory : Belajar dengan berbicara dan mendengar

²⁰Rosma Hartini Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 33-35.

²¹Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 283-284.

- c. Visual : Belajar dengan mengamati dan menggambarkan
- d. Intelektual : Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung

Keempat cara belajar ini harus ada agar belajar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu dilakukan secara stimulan. Dibawah ini diberikan perincian setiap keempat cara tersebut.

“Somatis” berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh-*soma* (seperti dalam *psikosomatis*).²² Jadi, Belajar Somatis adalah belajar dengan indera peraba, kinestetis, praktis, melibatkan fisik, dan menggunakan serta menggerakkan tubuh saat belajar.²³ Pada poin ini, peserta didik belajar dengan melakukan ataupun pernah mengalami hal yang sedang dipelajarinya. Misalnya, dengan melakukan kegiatan mengukur dan menemukan besar sudut dan panjang sisi suatu bangun datar menggunakan busur dan penggaris. Hal ini, tentu dapat merangsang dan melatih gerak saraf motorik peserta didik yang bermanfaat bagi perkembangan pada masing-masing individu peserta didik itu sendiri.

²²Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Terj. Rahmani Astuti, (Bandung: Kaifa, 2003), hlm. 89-90.

²³Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 102.

Belajar Auditori adalah cara belajar standar bagi semua masyarakat sejak awal sejarah. Bangsa Yunani Kuno, misalnya, mendorong orang belajar dengan suara lantang lewat dialog. Filosofinya, “jika kita mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti.” Filosofi ini tampaknya tidak jauh berbeda dengan salah satu konsep pendidikan Islam yang menyatakan bahwa untuk dapat menguasai materi, harus belajar dengan cara mengajarkan kepada orang lain.²⁴ Belajar auditori bermanfaat ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung, pada kegiatan ini dapat dilihat bagaimana sikap peserta didik dalam mendengarkan dan menanggapi pendapat teman satu kelompoknya.

Belajar Visual adalah belajar dengan mengandalkan penglihatan. Peserta didik akan lebih mudah belajar jika dapat “melihat” apa yang sedang diajarkan guru. Belajar model ini akan lebih baik jika visualisasinya adalah benda nyata yang konkret dan secara langsung dapat diamati. Dengan mengamati benda konkret peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari.

Adapun yang dimaksud dengan belajar intelektual adalah belajar dengan menggunakan kecerdasan (pikiran) untuk merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Jadi, belajar intelektual bukan pendekatan

²⁴Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 102.

pembelajaran yang tanpa melibatkan emosi, rasionalitas, dan akademis. Sebab makna intelektual itu sendiri mencipta makna dalam pikiran, sarana manusia untuk berpikir, menyatukan pengalaman, menciptakan jaringan, saraf baru, dan belajar.²⁵ Aspek intelektual merupakan puncak dari seluruh aspek yang ada pada pendekatan SAVI. Intelektual adalah sarana yang digunakan peserta didik dalam berpikir dengan arti, mampu mengubah pengalaman menjadi pengetahuan dan menyatukan pemahaman menjadi suatu pengetahuan baru

Belajar bisa optimal jika keempat unsur SAVI ada dalam satu peristiwa pembelajaran. Misalnya, orang dapat belajar sedikit dengan menyaksikan presentasi (V), tetapi mereka dapat belajar jauh lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan apa yang sedang mereka pelajari (A), dan memikirkan cara menerapkan informasi dalam presentasi tersebut pada pekerjaan mereka (I). Atau, mereka dapat meningkatkan kemampuan mereka memecahkan masalah (I) jika mereka secara simultan menggerakkan sesuatu (S) untuk menghasilkan untuk menghasilkan pictogram atau pajangan

²⁵Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 1103.

tiga dimensi (V) sambil membicarakan apa yang sedang mereka kerjakan.²⁶

6. Pendekatan *Talking Stick*

Talking Stick (tongkat berbicara) adalah pendekatan yang digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antarsuku). Kini pendekatan itu sudah digunakan sebagai pendekatan di ruang kelas. Sebagaimana namanya, *talking stick* merupakan pendekatan kelompok dengan bantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya. Kegiatan ini diulang terus menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan guru.²⁷

Pendekatan ini bermanfaat untuk melatih keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat, menciptakan peserta didik yang aktif dan mengajak mereka untuk selalu bersikap siap dalam situasi apapun.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pendekatan *talking stick* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan sebuah tongkat.

²⁶Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, Terj. Rahmani Astuti, (Bandung: Kaifa, 2003), 100.

²⁷Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm. 224.

- b. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi pegangannya.
 - c. Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya, peserta didik dipersilahkan untuk menutup bukunya.
 - d. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada peserta didik setelah itu, guru memberikan pertanyaan dan peserta didik yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya. Demikian seterusnya, sampai sebagian besar peserta didik mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
 - e. Guru memberikan kesimpulan.
 - f. Evaluasi.
 - g. Penutup.²⁸
7. Kolaborasi Pendekatan SAVI (*Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually*) dan Pendekatan *Talking Stick*

Kolaborasi adalah bentuk kerjasama, interaksi, kompromi beberapa elemen yang terkait baik individu, lembaga dan atau pihak-pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung yang menerima akibat dan manfaat. Nilai-nilai yang mendasari sebuah kolaborasi adalah tujuan yang sama, kesamaan persepsi, kemauan untuk berproses, saling

²⁸Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung, Refika Aditama, 2012), hlm. 48-49.

memberikan manfaat, kejujuran, kasih sayang serta berbasis masyarakat.²⁹

Kolaborasi ini bertujuan untuk menggabungkan antara pendekatan SAVI (*Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually*) yang menitik beratkan pada gerakan fisik dan pemanfaatan alat indra dengan pendekatan *Talking Stick* yang bertujuan meningkatkan stimulus gerak tubuh dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran yang bermanfaat untuk melatih keberanian dalam menyampaikan pendapat dan bersikap.

Langkah-langkah penerapan kolaborasi pendekatan SAVI (*Somatic-Auditory-Visualization-Intellectually*) dan pendekatan *Talking Stick* adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen dengan anggota 6-7 peserta didik
- b. Bagikan lembar kerja kelompok yang telah disediakan kepada masing-masing kelompok
- c. Berikan waktu kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan lembar kerja kelompok (dalam hal ini setiap kelompok mempunyai tugas menyelesaikan lembar kerja kelompok yang dibagikan dan guru bertugas untuk memantau atau memberikan penjelasan kepada kelompok

²⁹Hasan Alwi, et.al, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-3*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 284.

yang merasa kurang memahami lembar kerja kelompok yang telah dibagikan)

- d. Lembar kerja kelompok yang disediakan oleh guru harus mencakup seluruh unsur yang ada pada pendekatan SAVI
 - e. Guru menyediakan beberapa soal untuk penerapan pelaksanaan pendekatan *talking stick*
 - f. Setelah semua kelompok selesai dalam mengerjakan lembar kerja kelompok, selanjutnya guru menyerahkan tongkat berjalan secara acak kepada satu kelompok dan kelompok yang menerima tongkat wajib menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan cepat dan benar.
 - g. Jawaban yang dijawab lalu dibenarkan oleh seluruh anggota kelompok yang lain
 - h. Selanjutnya, guru menunjuk kelompok yang lain dan begitu seterusnya sampai seluruh kelompok mendapat bagian untuk menerima dan menjawab pertanyaan dari guru.
 - i. Guru mempersilahkan kepada salah satu peserta didik untuk memberikan kesimpulan dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan.
 - j. Guru memberikan penguatan.
8. Segiempat

Segiempat adalah bangun datar tertutup yang dibatasi oleh empat ruas garis sedemikian hingga setiap dua ruas garis

tidak terletak pada satu garis. Materi segiempat yang akan dibahas pada penelitian ini adalah jajargenjang dan belah ketupat. Pengambilan materi tersebut berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran, dikarenakan pada materi tersebut peserta didik masih kesulitan dalam hal pemahaman dan penerapan konsep.

Standar Kompetensi:

6. Memahami konsep segiempat dan segitiga serta menentukan ukurannya.

Kompetensi Dasar:

- 6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat, dan layang-layang.
- 6.3 Menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segiempat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah.

Indikator:

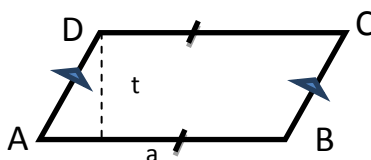
- 6.2.1 Menjelaskan pengertian jajargenjang.
- 6.2.2 Menjelaskan sifat-sifat jajargenjang.
- 6.2.3 Menjelaskan pengertian belah ketupat.
- 6.2.4 Menjelaskan sifat-sifat belah ketupat.
- 6.3.1 Menentukan keliling jajargenjang.
- 6.3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling jajargenjang.
- 6.3.3 Menentukan rumus luas jajargenjang.
- 6.3.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas jajargenjang.

- 6.3.5 Menentukan keliling belah ketupat.
- 6.3.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling belah ketupat.
- 6.3.7 Menentukan rumus luas belah ketupat.
- 6.3.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas belah ketupat.

Pembahasan Materi:

a. Jajargenjang

Jajar genjang ialah suatu segiempat yang sisi-sisinya sepasang-sepasang sejajar.³⁰



Gambar 3.1

Sifat-sifat jajargenjang:

- 1) Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang
- 2) Sudut- sudut yang berhadapan sama besar
- 3) Dua sudut yang berdekatan saling berpelurus
- 4) Diagonal jajargenjang membagi daerah jajargenjang menjadi dua bagian sama besar
- 5) Diagonal-diagonalnya saling membagi dua sama panjang.

³⁰Kusni, *Geometri*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2003), hlm. 14.

- 6) Simetri lipat adalah jumlah lipatan yang membuat suatu bangun datar menjadi dua bagian yang sama besar. Simetri lipat pada jajargenjang adalah 0.
- 7) Simetri putar adalah putaran pada suatu bangun datar sampai dengan satu kali putaran penuh pada suatu simetri sehingga kembali pada bingkainya seperti semula. Simetri putar pada bangun jajargenjang adalah 2.

Rumus keliling dan luas jajargenjang:

Keliling jajargenjang sama dengan dua kali jumlah panjang sisi yang saling berdekatan. Sedangkan luas jajargenjang sama dengan hasil kali alas dan tinggi. Rumus keliling dan luas jajargenjang adalah:

$$K = \text{alas} + \text{kaki1} + \text{atas} + \text{kaki2}$$

dan $L = \text{alas} \times \text{tinggi}$

$$K = a + b + a + b$$

$$L = a \times t$$

$$K = 2(a + b)$$

Keterangan:

K = keliling jajargenjang

b = panjang kaki

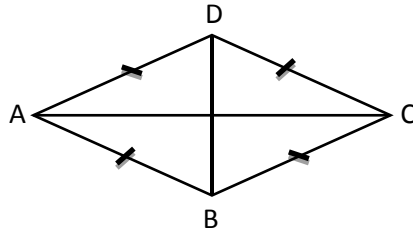
L = luas jajargenjang

t = tinggi jajargenjang

a = panjang alas

b. Belah Ketupat

Belah ketupat ialah jajargenjang yang dua sisinya yang berurutan sama panjang. Akibatnya, belah ketupat keempat sisinya sama panjang dan sifat-sifat pada jajargenjang berlaku untuk belah ketupat.³¹



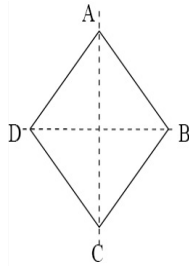
Gambar 3.2

Sifat-sifat belah ketupat:

- 1) Semua sisinya sama panjang
- 2) Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang
- 3) Sudut-sudut yang berhadapan kongruen
- 4) Diagonal-diagonalnya membagi sudut menjadi dua ukuran yang sama ukuran
- 5) Kedua diagonal saling tegak lurus dan saling membagi dua sama panjang
- 6) Diagonal membagi belah ketupat menjadi dua bagian sama besar atau diagonal-diagonalnya merupakan sumbu simetri

³¹Kusni, *Geometri*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2003), hlm. 16.

- 7) Jumlah ukuran dua sudut yang berdekatan 180°
 8) Sisi-sisi yang berdekatan sama panjang



9)

Gambar 3.3

Belah ketupat mempunyai 2 simetri lipat:

- Simetri lipat pertama, B bertemu dengan D dengan AC sebagai sumbu simetri
- Simetri lipat kedua, A bertemu dengan C dengan BD sebagai sumbu simetri

10) Simetri putar pada bangun belah ketupat adalah 2.

Rumus keliling dan luas belah ketupat:

Luas daerah belah ketupat sama dengan setengah hasil kali panjang diagonal-diagonalnya. Keliling belah ketupat sama dengan empat kali panjang sisinya. Rumus keliling dan luas belah ketupat adalah:

$$K = sisi + sisi + sisi + sisi \quad \text{dan} \quad L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

$$K = s + s + s + s \quad \quad \quad L = \frac{d_1 \times d_2}{2}$$

$$K = 4s$$

Keterangan:

K = keliling belah ketupat

L = luas belah ketupat

s = panjang sisi belah ketupat

d_1 = panjang diagonal 1 belah ketupat

d_2 = panjang diagonal 2 belah ketupat

B. Kajian Pustaka

Dalam pembahasan ini peneliti akan mendeskripsikan hubungan antara penelitian yang diteliti dengan penelitian yang relevan dari peneliti terdahulu. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Indra Susilowati (073511008) jurusan Tadris Matematika IAIN Walisongo Semarang 2011 dengan judul skripsi “Penerapan Alat Peraga Model Persamaan Garis Singgung dengan Pendekatan Pythagoras dengan Menggunakan Pendekatan SAVI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII D MTs. N 2 Semarang Pada Materi Pokok Garis Singgung Persekutuan Dua Lingkaran Tahun Pelajaran 2010/2011”

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui 1) Bagaimana penerapan alat peraga model persamaan garis singgung dengan pendekatan pythagoras dengan menggunakan pendekatan SAVI pada materi garis singgung persekutuan dua lingkaran pada peserta didik kelas VIII D MTs N 2 Semarang, 2) penerapan alat peraga model persamaan garis singgung

dengan pendekatan pythagoras dengan menggunakan SAVI dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII D MTs N 2 Semarang pada materi pokok garis singgung persekutuan dua lingkaran.

Penelitian ini terbagi menjadi 3 siklus, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus data diperoleh dari wawancara dengan guru kelas VIII D untuk mengetahui keaktifan peserta didik tahun 2009/2010 dan dokumentasi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik tahun 2009/2010. Indikator keberhasilan dalam melaksanakan penelitian ini di antaranya adalah rata-rata kelas minimal mencapai 60 dengan ketuntasan klasikal minimal 75% dan keaktifan peserta didik minimal 75%.

Berdasarkan wawancara pada pra siklus diperoleh data bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sebelum menerapkan alat peraga dengan menggunakan pendekatan SAVI pada materi garis singgung persekutuan dua lingkaran adalah 38.13%, dan persentase ketuntasan klasikalnya 56.10%. dengan rata-rata kelas sebesar 58.78.

Hasil penelitian pada siklus 1 keaktifan peserta didik mencapai 63.78%, dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 63,6 % dengan rata-rata 64.04, Sedangkan pada siklus II keaktifan peserta didik naik menjadi 75.78% dan persentase ketuntasan klasikal naik menjadi 77,27% dengan rata-rata kelas mencapai 75.8.

Dengan demikian, penerapan alat peraga model persamaan garis singgung dengan pendekatan Pythagoras dengan menggunakan pendekatan SAVI dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII D MTs N 2 Semarang pada materi pokok garis singgung persekutuan dua lingkaran.

Dalam skripsi tersebut menunjukkan bahwa penerapan alat peraga model persamaan garis singgung dengan pendekatan Pythagoras dengan menggunakan pendekatan SAVI dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VIII D MTs N 2 Semarang pada materi pokok garis singgung persekutuan dua lingkaran.

- b. M. Dikiya Suraya (083611014) jurusan Tadris Fisika IAIN Walisongo Semarang 2012 dengan judul skripsi “Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran *Talking Stick* Berbantuan CD Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VIII Pada Materi Pokok Getaran dan Gelombang di MTS Qodiriyah Harjowinangun Tahun Pelajaran 2011/2012”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan strategi pembelajaran *talking stick* berbantuan CD pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi pokok getaran dan gelombang di MTs Qodiriyah Harjowinangun. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan mengambil populasi

seluruh peserta didik kelas VIII yang terbagi menjadi dua kelas dengan jumlah peserta didik 40, karena populasi kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel, dengan kelas VIII A yang terdiri dari 40 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII B yang terdiri dari 40 peserta didik sebagai kelas kontrol. Tehnik pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi dan tes. Sebelum diberi perlakuan kedua kelas diuji keseimbangannya dengan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan nilai ulangan semester sebelumnya. Kemudian kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda dengan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan strategi pembelajaran *talking stick* berbantuan CD pembelajaran dan untuk kelas VIII B sebagai kelas kontrol diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional.

Setelah diperoleh data hasil belajar dari perlakuan yang berbeda, maka selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan uji t-tes. Berdasarkan perhitungan t-tes dengan taraf signifikan = 5% diperoleh t-hitung = 3,481, sedangkan t-table = 1,66. Karena t-hitung > t-table berarti rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik yang diberikan pengajaran dengan strategi pembelajaran *talking stick* berbantuan CD pembelajaran lebih baik daripada peserta didik yang diberikan pengajaran dengan pembelajaran konvensional. Hal itu berarti bahwa penggunaan strategi pembelajaran *talking stick*

berbantuan CD pembelajaran efektif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi pokok getaran dan gelombang di MTs. Qodiriyah Harjowinangun tahun pelajaran 2011/2012.

- c. Mariya Dian. 2013. *Keefektifan Pembelajaran Model Somatic Auditory Visualization Intellectual Berbantuan Alat Peraga terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VII pada Materi Segitiga*. Skripsi, Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Sebagian besar peserta didik SMP kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal bertipe pemecahan masalah. Sebanyak 65% hasil belajar aspek pemecahan masalah materi segitiga peserta didik kelas VII SMP N 1 Semarang Tahun 2011/2012 belum mencapai KKM. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan alat peraga merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) rata-rata kemampuan pemecahan masalah materi segitiga peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berbantuan alat peraga telah mencapai KKM, (2) rata-rata kemampuan pemecahan masalah materi segitiga peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori telah mencapai KKM, dan (3)

rata-rata kemampuan pemecahan masalah materi segitiga peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berbantuan alat peraga lebih baik dibanding peserta didik yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Semarang. Dengan teknik *simple random sampling* terpilih dua kelas sampel yaitu kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII G sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji ketuntasan belajar (uji t dan uji proporsi pihak kiri), dan uji kesamaan rata-rata (uji pihak kanan).

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen adalah 81,71 dan kelas kontrol 77,15. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal kelas eksperimen adalah 96,87% dan kelas kontrol 90,6%. Dari hasil perhitungan uji t dan uji proporsi pihak kiri diperoleh bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai KKM. Berdasarkan hasil analisis uji kesamaan rata-rata menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI berbantuan alat peraga efektif terhadap

kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Semarang pada materi segitiga.

- d. Dwi Meliana (073811004) dari jurusan Tadris Biologi IAIN Walisongo Semarang “*Efektivitas Kolaborasi Model Pembelajaran Discovery dan Jigsaw terhadap Hasil Belajar Biologi Materi Pokok Jaringan Tumbuhan Siswa Kelas VII MTs NU Al-Syairiyah Limpung Batang Tahun Ajaran 2010/2011.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1). Bagaimana proses implementasi kolaborasi model pembelajaran *discovery* dan *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar biologi materi pokok jaringan tumbuhan siswa kelas VII MTs NU Al-Syairiyah Limpung Batang? dan 2). Apakah kolaborasi model pembelajaran *discovery* dan *jigsaw* efektif terhadap hasil belajar biologi materi pokok jaringan tumbuhan siswa kelas VII MTs NU Al-Syairiyah Limpung Batang?

Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu bagian dari *probability sampling*. Dimana pengambilan sampel berdasarkan kelas yang sudah direkomendasikan guru mata pelajaran, kemudian dianalisis dengan uji statistik. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Desain yang digunakan yaitu *true experimental design*. Bentuk *design true experimental* dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*.

Hipotesis penelitian ini adalah kolaborasi model pembelajaran *discovery* dan *jigsaw* terbukti efektif terhadap hasil belajar biologi. Dikatakan efektif jika rerata hasil belajar eksperimen lebih baik dari pada rerata hasil belajar kelas kontrol dan rerata hasil belajar kelas eksperimen tuntas KKM. Uji banding membuktikan nilai $t_{hitung} = 2,224$ lebih besar dari $t_{tabel} (68; 0,05) = 1,99$ (*two tails*). Berarti $H_0 (\mu_1 - \mu_2=0)$ ditolak dan terima $H_a (\mu_1 - \mu_2 \neq 0)$, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan hasil belajar kelas kontrol. Rerata hasil belajar kelas eksperimen adalah 70,71 lebih tinggi dibanding rerata hasil belajar kelas kontrol yang hanya 67,57. Uji ketuntasan KKM membuktikan bahwa nilai $Sig=0,000=0\% < 5\%$ sehingga $H_0 (\mu=60)$ ditolak dan menerima $H_a (\mu \neq 60)$. Jadi dapat disimpulkan rata-rata hasil tidak sama dengan 60, karena rata-rata prestasi empiris =70, 71 maka rata-rata prestasi belajar mencapai bahkan melebihi batas-batas tuntutan KKM=60.

Dari uji banding dan uji ketuntasan KKM membuktikan bahwa model pembelajaran *discovery* dan *jigsaw* terbukti efektif terhadap hasil belajar biologi.

C. Rumusan Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif kedudukan hipotesis penelitian menjadi penting, karena dengan hipotesis ini peneliti akan mempunyai arah yang jelas untuk membuat suatu

kesimpulan penelitian melalui verifikasi. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang dibangun atau diformulasikan berdasarkan pada kajian konsep teori-teori, hasil temuan penelitian terdahulu dan atau pengamatan peneliti pada fenomena lapang yang hendak diteliti. Oleh karena sifatnya adalah jawaban sementara, maka hipotesis perlu diuji, untuk membuktikan kebenarannya, pengujian hipotesis ini disebut verifikasi.³² Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah kolaborasi pendekatan SAVI dan pendekatan *talking stick* efektif diterapkan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi segiempat di MTs. NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus tahun pelajaran 2014/2015.

³²Bambang Soepeno, *Statistik Terapan Dalam Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 36.