

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian sebagai suatu pola baru yang berupa kecakapan sikap kebiasaan menurut Ngalim Purwanto (dalam Fakhurrrazi, 2018, hlm. 86). Belajar pada hakikatnya merupakan suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya, Tim Pengembang Ilmu Pendidikan (dalam Fakhurrrazi, 2018, hlm. 86). Belajar dalam pengertian yang lain yaitu suatu upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Konsep ini mengandung dua hal: pertama; usaha untuk menguasai, hal ini bermakna menguasai sesuatu dalam belajar, kedua; sesuatu yang baru dalam hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar, Prayitno (dalam Fakhurrrazi, 2018, hlm 86).

Menurut Burton dalam Ahmad (dalam Rora Rizky Wandini, 2018, hlm. 2) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut R.Gagne (dalam Rora Rizky Wandini, 2018, hlm. 2) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu untuk memperoleh pemahaman dan

pengetahuan baru sehingga dapat terbentuk suatu perubahan pada diri individu, sehingga mencapai tujuan yang diharapkan.

b. Pengertian Tujuan Pembelajaran

Menurut Khery dan Aini (dalam Ramdhani, 2020, hlm. 24) tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang membentuk dan menggambarkan tentang perubahan pada siswanya. Tujuan pembelajaran dibuat sebagai gambaran kemampuan, pengetahuan, sikap, kepribadian dan keterampilan yang harus dimiliki siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang diamati untuk diukur dan dianalisis perkembangannya. Tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, Isman (dalam Pramudita Budiastuti dkk, 2021, hlm. 40). Tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran untuk satu topik pembelajaran pada satu periode tertentu (Tung, 2017, hlm. 19). Komponen *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree* merupakan pertimbangan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan pembelajaran. Komponen *audience* adalah salah satu unsur tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan peserta didik yang akan melakukan kegiatan belajar. Setiap peserta didik memiliki potensi sebelum masuk dalam kegiatan belajar mengajar. Potensi bawaan yang dimiliki peserta didik dipertimbangkan dalam merumuskan tujuan pembelajaran, Mudlofir & Rusdiyah (dalam Pramudita Budiastuti dkk, 2021, hlm. 40). Komponen *behavior* adalah salah satu unsur tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan perilaku khusus yang akan dikuasai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar.

Komponen *condition* adalah salah satu unsur tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan kondisi peserta didik dan fasilitas yang digunakan. Kondisi sekolah yang mendukung penerapan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan hubungan antara guru dan peserta didik (Khuana & Khuana, 2017, hlm. 302). Komponen *degree* adalah salah satu unsur tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan tingkat keberhasilan peserta didik yang diharapkan, Dick &

Carey (dalam Pramudita Budiastuti dkk, 2021, hlm. 40). Teori tujuan pembelajaran Dick and Carey yang memiliki unsur *audience*, *behavior*, *condition*, dan *degree* selaras dengan pengembangan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 dikembangkan dengan memerhatikan *audience* yang berarti peserta didik yang menjadi subjek belajar, *behavior* mengacu pada capaian perilaku khusus pada kompetensi dasar, *condition* merupakan usaha belajar yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai perilaku pembelajaran pada kompetensi dasar, dan *degree* merupakan kualitas keberhasilan peserta didik yang dapat dinyatakan secara kualitatif maupun kuantitatif. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah sesuatu yang harus dicapai oleh peserta didik dengan arah yang ingin dituju sesuai rencana aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

c. Pembelajaran Matematika

Matematika berasal Bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedang dalam Bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti. Menurut Shadiq (dalam Muhammad Daut Siagian, 2017, hlm. 63) menjelaskan bahwa menurut para ahli pendidikan matematika, matematika adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan (*pattern*) dan tingkatan (*order*). Sekali lagi, hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi siswanya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (*pattern*) yang ada. Disamping itu konsep matematika merupakan hal yang sangat dekat bahkan sering kita jumpai dalam keseharian kita. Matematika merupakan salah satu ilmu yang mendasari kehidupan manusia. Dari awal ditemukannya, matematika terus berkembang secara dinamis seiring dengan perubahan zaman. Perkembangannya tidak pernah berhenti karena matematika akan terus dibutuhkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia (Muhammad Daut Siagian, 2017, hlm. 61).

Pembelajaran matematika merupakan cara yang ditempuh guru dalam melaksanakan pembelajaran agar konsep yang diberikan dapat di terima oleh siswa. Pengertian dari matematika itu sendiri adalah cabang ilmu pengetahuan

yang mempunyai peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Jadi berdasarkan etimologis perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang di peroleh dengan bernalar, hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain di peroleh tidak melalui penalaran akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran). Sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen di samping penalaran. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Aktivitas belajar setiap siswa tidak selamanya berlangsung dengan baik ada siswa yang cepat menalar apa yang di ajarkan dan ada pula yang lambat di dalam menalar dalam hal ini guru harus memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan karakternya (Renita Citra, 2017, hlm. 23-24).

Salah satu tujuan pembelajaran matematika menurut Depdiknas (dalam Renita Citra, 2017, hlm. 23) adalah siswa memiliki kecakapan dalam menyelesaikan masalah dengan baik, tujuan ini juga merupakan tujuan utama yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran matematika yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini merupakan salah satu bagian penting dalam belajar matematika oleh sebab itu kecakapan ini sangat perlu dimiliki oleh siswa agar siswa dapat secara baik untuk belajar matematika. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan penalaran sehingga siswa dapat berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2017, hlm. 22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut dapat diketahui melalui berbagai teknik evaluasi berupa tes yang dapat menghasilkan skor. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2017, hlm. 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa

dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal jumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada hakikatnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2017, hlm. 21) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual. 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap. 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2017, hlm. 11-12) hasil belajar dapat dibagi menjadi lima kelompok, yaitu:

- 1) Informasi verbal, yaitu tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain.
- 2) Kemahiran intelektual, yaitu kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan lingkungannya dan dengan dirinya sendiri.
- 3) Pengetahuan kegiatan kognitif, yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri khususnya bila sedang belajar dan berfikir.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak gerik jasmani.
- 5) Sikap, yaitu sikap tertentu dari seseorang terhadap suatu objek.

Untuk memberikan informasi mengenai tingkat penguasaan materi yang diberikan selama proses belajar mengajar berlangsung digunakan alat ukur berupa tes dalam suatu proses evaluasi.

Dari ketiga pendapat para ahli diatas persamaannya yaitu bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Sedangkan perbedaannya dari salah satu tiga pendapat para ahli diatas menyatakan bahwa hasil belajar yaitu hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang

dimiliki siswa setelah mempelajari materi pelajaran yang dapat dilihat dari tingkat keberhasilan siswa yang dinyatakan dalam skor. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Solusi untuk meningkatkan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar menurut Ahmadi dan Supriyono, (dalam Nyayu Khodijah, 2018, hlm. 26) antara lain:

1) Terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar yang disadari. Artinya individu yang mengalami perubahan itu menyadari akan perubahan yang terjadi pada dirinya.

2) Bersifat fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar juga bersifat fungsional. Artinya perubahan tersebut memberikan manfaat yang luas

3) Bersifat aktif dan positif

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar bersifat aktif dan positif. Aktif artinya tidak terjadi secara sendirian, tetapi memerlukan usaha dan aktivitas dari individu sendiri untuk mencapai perubahan tersebut. Adapun positif artinya baik, bermanfaat dan sesuai dengan harapan.

4) Bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi hasil belajar itu bukan bersifat sementara, akan tetapi bersifat relative permanen.

5) Bertujuan dan terarah

Perubahan yang terjadi karena belajar juga pasti bertujuan dan terarah. Artinya, perubahan tersebut tidak terjadi tanpa unsur kesengajaan dari individu yang bersangkutan untuk mengubah perilakunya.

6) Mencangkup seluruh aspek perilaku

Perubahan yang timbul karena proses belajar itu pada umumnya mencangkup seluruh aspek perilaku (kognitif, afektif dan psikomotorik).

c. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Hanadi (dalam Homroul Fauhah & Brillian Rosy, 2021, hlm. 328) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1) Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan semacammnya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b. Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda-beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2) Faktor Eksternal

- a. Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b. Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan. Diharapkan dapat berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

Menurut Wasliman (2017, hlm. 11) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

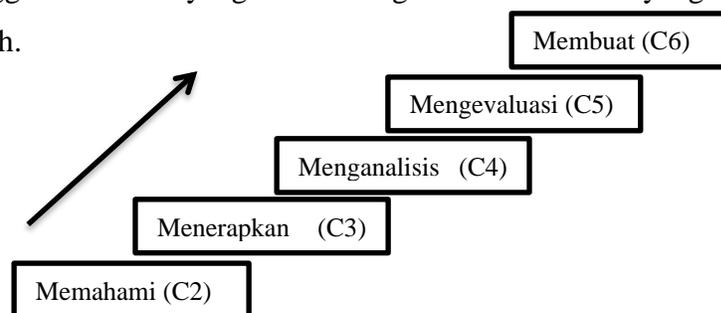
Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Maka untuk meningkatkan hasil belajar yang baik perlu diperhatikan kondisi internal dan eksternal.

Dari dua pendapat para ahli diatas persamaannya yaitu bahwa faktor hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Sedangkan perbedaannya dari salah satu dua pendapat para ahli diatas menyatakan bahwa faktor hasil belajar yaitu faktor eksternal yang terdiri meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor hasil belajar yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik.

d. Aspek Hasil Belajar

a) Aspek Kognitif

Aspek kognitif yaitu aspek yang meliputi ilmu pengetahuan (kecerdasan) siswa. Menurut B. S. Bloom (dalam Ina Magdalena, dkk, 2021, hlm. 50) berpendapat bahwa ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang siswa yang mencakup: *remember* (mengingat), *understand* (memahami), *apply* (menerapkan), *analyse* (menganalisis), *evaluate* (mengevaluasi), *create* (membuat). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan disekolah.



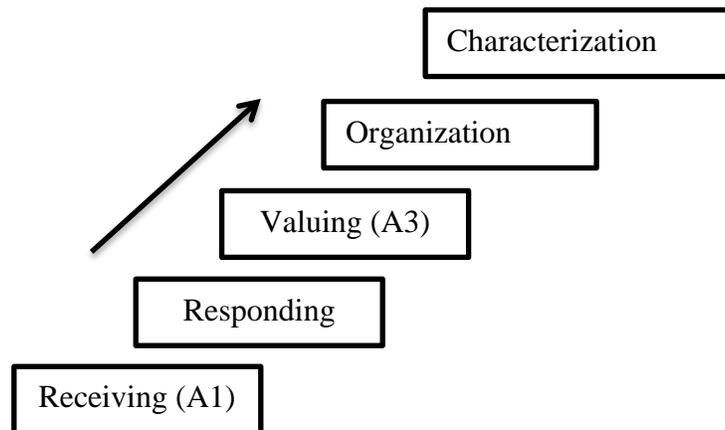
Gambar 2.1 Ranah Kognitif

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan membuat. Dan ranah kognitif ini diukur dengan menggunakan tes.

b) Aspek Afektif

Aspek afektif yaitu aspek yang meliputi sikap mental, perasaan dan kesadaran siswa. Aspek yang dikandung oleh minat adalah aspek afektif yang menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat, maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut (Andi Achru P, 2019, hlm. 207).

Menurut taksonomi Krathwohl (dalam Andi Achru P, 2019, hlm. 207) tingkatan ranah afektif setidaknya mencakup lima tingkat, yaitu: *receiving* (pengenalan), *responding* (pemberian respon), *valuing* (penghargaan), *organization* (pengorganisasian), dan *characterization* (karakterisasi). Kelimanya merupakan hal yang hirarkis dan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Ranah Afektif

Penilaian yang digunakan dalam ranah afektif di antaranya adalah observasi, wawancara, dan kuesioner (angket). Berdasarkan penjelasan diatas dapat

disimpulkan bahwa ranah afektif merupakan ranah yang menilai sikap siswa meliputi pengenalan, jawaban, penilaian, organisasi dan karakteristik.

Kategori ranah afektif dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya. Hasil pembelajaran pada peringkat menekankan perolehan respon.
- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk ke dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dan lain-lain.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya peserta didik. Kedalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

Menurut Moore (dalam Homroul Fauhah & Brillian Rosy, 2021, hlm. 327) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.

- 3) Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus dkk (dalam Homroul Fauhah & Brilliant Rosy, 2021, hlm. 327) adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahantingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

3. Model Pembelajaran

a. Hakikat Model Pembelajaran

Menurut Priansa (2017, hlm. 188) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Artinya model pembelajaran itu seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pengajar serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Priansa menjelaskan dalam karyanya *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran* (2017, hlm. 187) bahwa guru yang menyenangkan adalah guru yang memahami kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Peserta didik dan guru yang mampu memotivasi dan menciptakan antusiasme peserta didik untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Dengan ungkapan itu peran model pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang

menyenangkan. Guru harus memiliki berbagai keterampilan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang digunakan di dalam kelas dan harus diterapkan kepada siswa, dengan menggunakan model pembelajaran siswa akan merasa senang dan tidak jenuh dalam pembelajaran dikelas, sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan serta kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

Menurut Hamiyah & Jauhar (dalam Siti Julaeha, 2022, hlm. 136). Ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu (sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey). Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas. Misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas.
4. Memiliki perangkat bagian model (komponen model pembelajaran)
 - a. sintaks
 - b. adanya prinsip-prinsip reaksi
 - c. sistem sosial
 - d. sistem pendukung
5. Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik langsung maupun tidak langsung. Dampak tersebut meliputi dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dan dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.

b. Manfaat Model Pembelajaran

Menurut Abas Asyafah (2019, hlm. 135-136) manfaat model pembelajaran bagi guru yaitu:

1. Membantu dalam membimbing guru untuk memilih teknik pengajaran yang tepat, strategi dan metode untuk memanfaatkannya secara efektif situasi pengajaran dan materi untuk mewujudkan tujuan.
2. Membantu dalam membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku peserta didik.
3. Membantu dalam mencari tahu cara dan sarana untuk menciptakan situasi lingkungan yang menguntungkan untuk melaksanakan proses pengajaran.
4. Membantu dalam mencapai interaksi guru-murid yang diinginkan selama mengajar.
5. Membantu dalam pembangunan kurikulum atau isi kursus.
6. Membantu dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk mengajar kursus persiapan atau kurikulum.
7. Membantu dalam merancang kegiatan pendidikan yang sesuai.
8. Membantu prosedur materi untuk menciptakan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
9. Merangsang pengembangan inovasi pendidikan baru.
10. Membantu dalam pembentukan teori pengajaran.
11. Membantu membangun hubungan belajar mengajar secara empiris.

Manfaat model pembelajaran bagi siswa, adalah:

1. Sangat membantu dalam mengembangkan kekuatan imajinasi para siswa.
2. Membantu perkembangan kekuatan penalaran para siswa.
3. Membantu siswa untuk menganalisa sesuatu secara sistematis.
4. Memelihara siswa secara aktif terlibat dalam aktivitas kelas.
5. Membantu dalam membuat para siswa menjadi pengamat yang baik.
6. Membuat siswa sibuk di kelas kerja.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam membimbing siswa didalam kelas serta dapat membantu siswa dalam mengembangkan penalarannya.

4. Model Pembelajaran *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Arinal Magfirah, dkk (2021, hlm. 10) model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kemampuan sosial dan berinteraksi dalam kelompok, yang dilakukan melalui permainan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Model kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang cukup menarik dan dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Model *make a match* ini mengandung unsur permainan dalam proses pembelajaran dan dirasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat mengubah anggapan siswa bahwa pelajaran matematika itu menyenangkan dan tidak menegangkan. Dengan menerapkan *make a match* yang disampaikan melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan juga dirasa mampu meningkatkan minat dan hasil belajar.

Menurut Komalasari (dalam Dewa Nyoman Suprpta, 2020, hlm. 242) menyatakan bahwa model *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Sedangkan menurut Huda (dalam Dewa Nyoman Suprpta, 2020, hlm. 242) mengatakan *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang memasang kartu soal melalui permainan yang menarik dan menyenangkan, serta dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dikelas.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Rusman (2018, hlm. 203) pembelajaran *make a match* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, setiap langkah-langkahnya haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kooperatif. Langkah-langkah model pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan kartu yang berisi beberapa konsep yang cocok untuk sesi review, salah satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Masing-masing siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
2. Masing-masing siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
3. Masing-masing siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin.
4. Apabila siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
5. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

Sedangkan Menurut Huda (dalam Ira Dwi Setya, 2017, hlm. 209-218) langkah-langkah pembelajarannya *make a match* antara lain:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi kedalam dua kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lainnya. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.

6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dari dua pendapat para ahli diatas bahwa langkah-langkah model pembelajaran *make a match* memiliki persamaan yaitu guru memberikan materi kepada siswa, guru menyiapkan kartu, siswa mencari pasangan kartu dan mencocokkannya. Sedangkan perbedaannya dari salah satu dua pendapat para ahli diatas menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *make a match* yaitu siswa mempresentasikan hasil kartu yang telah dicocokkan tersebut, dan guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran *make a match* yaitu guru memberikan materi terlebih dahulu kepada siswa, siswa dibagi kedalam dua kelompok, guru memberikan kartu pertanyaan dan kartu jawaban kepada kelompok yang berbeda, siswa mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain, siswa mempresentasikan hasil kartu yang telah dicocokkan tersebut, dan guru memberikan konfirmasi serta kesimpulan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Mifathul Huda (dalam Ira Dwi Setya, 2017, hlm. 209-218) kelebihan *make a match* diuraikan sebagai berikut: a) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik; b) model ini akan membuat siswa merasa senang karena terdapat unsur permainan; c) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi pelajaran; d) melatih

keberanian siswa untuk tampil menyampaikan presentasi di depan kelas; e) efektif melatih kedisiplinan siswa menggunakan waktu untuk belajar.

Sedangkan kelemahan menggunakan model *make a match* adalah: a) membutuhkan waktu yang banyak; b) pada awal penerapan model, terdapat siswa yang masih malu-malu dengan pasangannya; c) jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi; d) guru harus berhati-hati dan bersikap bijak ketika memberikan hukuman kepada siswa yang tidak mendapat pasangan; e) menggunakan model ini secara terus menerus dapat menimbulkan kebosanan. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini digunakan peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada siswa. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan menggunakan model *make a match* itu adalah dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran dikelas, sedangkan kelemahannya yaitu model pembelajaran *make a match* ini butuh waktu yang lama, serta jika model ini digunakan terus menerus siswa akan merasa bosan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dan yang terkait dengan minat belajar matematika siswa:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ira Dwi Setya Rahmayanti dan Henny Dewi Koeswanti dengan judul “Penerapan Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas IV SD Negeri Diwak” yang menyatakan bahwa, model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri Diwak. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang meningkat. Dengan penerapan model *make a match* guru tidak lagi menggunakan metode ceramah saja namun adanya permainan atau belajar sambil bermain dengan menemukan jawaban dari kartu-kartu yang dipegang siswa. Siswa sudah terlihat aktif karena dalam model pembelajaran *make a match* ini siswa dilibatkan dengan permainan mencari pasangan jawaban dan pertanyaan sehingga mampu

memahami materi yang dijelaskan guru. Ketuntasan siswa meningkat dari 80% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar 80% siswa telah dicapai dengan nilai KKM 70.

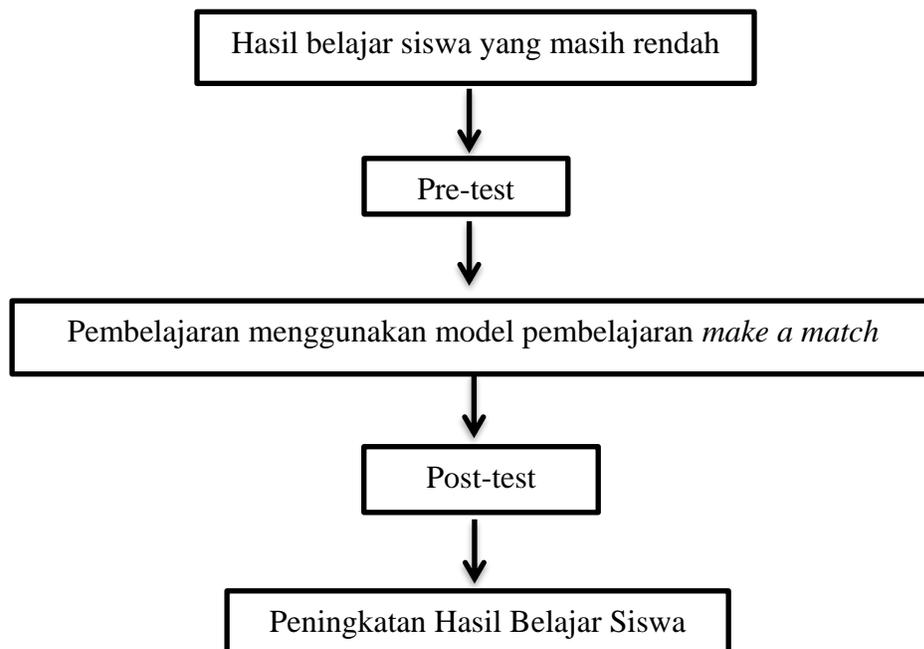
2. Penelitian yang dilakukan oleh Arinal Magfirah, Irman Syarif dan Rahmat dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika” yang menyatakan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III SDN 20 Baraka. Hal tersebut terbukti dengan pencapaian nilai rata-rata minat belajar yang diukur menggunakan skala minat mengalami peningkatan dari 3,3 menjadi 3,87 dan telah mencapai kategori baik. Sedangkan pada hasil belajar juga terjadi peningkatan presentase siswa tuntas dari 57,89% menjadi 84,21%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas III SDN 20 Baraka.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Sulistyowati dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*” yang menyatakan bahwa, pembelajaran matematika pada materi perkalian pecahan desimal menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Pomah. Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru mengajar dalam pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* juga meningkat. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan semangat belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dilakukan melalui permainan mencari pasangan kartu.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Deasy Arisanty dan Riyah dengan judul “*Aplication of Make a Match Model to Improve Geography Learning*” yang menyatakan bahwa *make a match* telah meningkatkan hasil belajar geografi pada kelas eksperimen pada materi prinsip geografi di SMA PGRI 4 Banjarmasin. Hasil belajar posttest menggunakan *make a match* memperoleh 54,87. Sedangkan

hasil belajar post-test dengan menggunakan metode konvensional memperoleh 48,05. Itu hasil nilai posttest siswa untuk materi prinsip geografi mengalami peningkatan baik kelas eksperimen dan kelas kontrol, tetapi kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih besar dalam hasil belajar siswa dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa indikator keberhasilan telah tercapai, terdapat peningkatan dalam pembelajaran matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* tersebut, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2018: 60) kerangka pemikiran adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori itu berhubungan satu dengan lainnya berdasarkan teori-teori yang dikumpulkan.



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi yang peneliti ajukan ialah hasil belajar matematika siswa kelas V dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran secara biasa di SDN Ciherang 1.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori diatas, maka peneliti dapat mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Rumusan masalah pertama:

H_a : Jika guru melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *make a match* maka hasil dan minat belajar siswa dapat meningkat.

H_0 : Jika guru melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *make a match* maka hasil dan minat belajar siswa tidak meningkat.

2. Rumusan Masalah Kedua:

H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model *make a match* pada pembelajaran matematika.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model *make a match* pada pembelajaran matematika.

3. Rumusan Masalah Ketiga:

H_a : Jika guru menggunakan model *make a match* terdapat peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

H_0 : Jika guru menggunakan model *make a match* tidak terdapat peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.