

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Hasil Belajar

1. Belajar

Belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Kingsley dalam Abu Ahmadi dan Supriono juga berpendapat bahwa “belajar adalah dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek ataupun latihan”¹. Kemudian belajar menurut Masyitoh dan Laksmi Dewi adalah proses mental dan emosional atau bisa disebut sebagai proses berfikir dan merasakan. Seseorang dikatakan aktif bila fikiran dan perasaannya aktif.²

Selanjutnya Slameto, menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.³

¹Abu Ahmada dan Widodo. *Psikologi Belajar*, cet. Ke-2, (Jakarta: PT.Rineka Cifta, 2008), hlm.127

²Masyitoh dan Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Depag RI, 2009), hlm. 3

³Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, cet. Ke- 5, (Jakarta: Rineka Cifta, 2010), hlm.2

Pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang mengakibatkan bertambahnya pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang diperoleh dari interaksi individu dengan lingkungannya.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks, pembelajaran diartikan oleh Dimiyati dan Mujiono sebagai “kegiatan guru yang terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber pembelajaran.”⁴ Dari makna ini jelas terlihat bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana diantara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*Product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Yang

⁴Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan pembelajaran*, cet. Ke-4, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.297

dimaksudkan adalah proses dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.⁵

Winkel dalam Purwanto menyatakan hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya⁶. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Oemar Hamalik mengatakan bahwa, hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berfikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya sedangkan rohaniahnya tidak bisa dilihat.⁷

Menurut Oemar, tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek – aspek tersebut, adapun aspek- aspek tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Kalau seseorang telah melakukan perbuatan

⁵Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*, cet. Ke- 3, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011), hlm.44

⁶*Ibid*, hlm. 45

⁷Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*, cet. Ke-14,(Jakarta: PT.Bumi Aksara,2012), hlm.30

belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu tingkah laku tersebut.⁸

Lebih lanjut Gegne mengatakan ada 5 macam hasil belajar: keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural, strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah- masalah baru, informasi verbal, yaitu kemampuan anak untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata- kata, keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk mengerakkan yang berhubungan dengan otot, sikap, yaitu sesuatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku didasari oleh emosi, kepercayaan serta faktor intelektual.⁹

Dengan memperhatikan berbagai teori diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajar yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam jasmaniah dan juga secara rohaniah. Serta aspek-aspek berupa aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi

⁸ *Ibid*

⁹ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, cet. Ke-3, (Bandung : AlfaBeta, 2009), hlm. 47

dua bagian besar yaitu faktor Intern dan Ekstern. Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Sedangkan Ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

a. Faktor Intern

Faktor intern ini dibagi menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a) faktor jasmaniah

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan. *Pertama*, kondisi fisik yang normal atau tidak. Sehat atau tidaknya seseorang berpengaruh terhadap belajarnya, memiliki cacat tubuh atau tidak, sejak dalam kandungan atau setelah lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, pancaindera, dan anggota tubuh. *Kedua*, kondisi kesehatan fisik, fisik yang segar dan sehat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain :

1. Makan dan minum teratur.
2. Olahraga.
3. Tidur yang cukup.

b) faktor psikologis

Faktor Psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.

Sekurang-kurangnya ada 4 faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor ini adalah intelegensi, kemauan, bakat, dan minat. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor Psikologis ini meliputi hal-hal berikut. *Pertama*, Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar seseorang. *Kedua*, kemauan, dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang. *Ketiga*, bakat, ini bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam suatu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam suatu bidang. *Keempat*, minat, besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar dan juga minat adalah alat motivasi yang utama dalam membangkitkan semangat belajar.

c) faktor kelelahan

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena kekacauan substansi sisi pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak lancar pada bagian-bagian tertentu.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a) Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang. Adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya, maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya yang berupa: cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten.

c) Faktor Lingkungan Masyarakat

Seorang siswa dapat memiliki lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.¹⁰

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa yakni perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran.¹¹

Berdasarkan pendapat diatas, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua factor yaitu factor dalam dan factor luar diri siswa, tetapi factor dari dalam siswa lebih dominan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

¹⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, cet. 5, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 54-70

¹¹Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensido Offset, 2004), hlm. 39

B. Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok untuk mencari pasangan antara soal dan jawaban.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* merupakan salah satu teknik belajar mengajar kooperatif learning, pembelajaran kooperatif Menurut Slavin dalam Isjoni menyatakan bahwa “kooperatif learning adalah suatu metode pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara Kolaborasi sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar”.¹² Adapun pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dikemukakan oleh Curron dalam Lie, *make a match* adalah tehknik belajar dan mengajar mencari pasangan.¹³

Tipe *make a match* dapat memberikan peluang kepada para siswa untuk berfikir lebih jeli dalam memecahkan permasalahan yang diberikan guru serta melatih siswa untuk bertukar pikiran mengemukakan pendapatnya dalam diskusi kelompok kecil.

Menurut Kinarwati *make a match* adalah “tekhnik belajar mengajar dimana siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban

¹² Isjoni, *Coperative learning*, (Bandung : PT.Alfabeta, 2009), hlm. 12

¹³ Lie, Anita. *Coperatif Learning Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*.(Jakarta : Gramedia Widiasarana, 2004), hlm. 55

atau soal sebelum batas waktunya yang dapat mencocokkan kartu diberi poin.”¹⁴ Suyatno mengungkapkan “model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan”.¹⁵

Jadi, model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran *cooperative learning*, dengan proses pembelajaran yang menarik siswa menjadi berminat atau tertarik untuk belajar, mempermudah dalam menanamkan konsep-konsep dalam ingatan siswa, selain itu siswa juga diarahkan untuk aktif, yaitu siswa mampu dan dapat bertanya serta mengemukakan gagasan.

2. Tujuan pembelajaran *make a match*

Pembelajaran *make a match* mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa dan mampu melatih siswa untuk terampil berfikir kritis dalam meningkatkan ketelitian menjawab soal atau memecahkan masalah serta bertukar pendapat dengan teman dalam kelompok. Sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat.

¹⁴ <http://www.gurupkn.wordpress.com>. Kinarwati. *Bagaimana Melaksanakan Ptk Penelitian-Tindakan-Kelas*, diakses pada 4 Agustus 2015

¹⁵ <http://www.google.com>, Suyatno, 2009, hlm: 72

Model pembelajaran *make a match* cocok digunakan pada semua mata pelajaran dan pada semua tingkatan kelas.¹⁶ Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif *tipe make a match*, diharapkan disamping hasil belajar meningkat, ialah meningkatnya keterampilan berfikir siswa yang mendorong aktifitas belajar dengan lebih berani bertanya dan mengungkapkan pendapat, bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas, serta bekerja sama dengan sesama teman.

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

Currton mengatakan langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas diberi point. Jika siswa tidak dapat mencocokkan dengan kartu temannya akan mendapat sanksi yang telah disepakati bersama.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.¹⁷

Dalam pembelajaran ini siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 4-6 siswa. Setiap siswa dalam setiap

¹⁶Miftahul huda, *cooperative learning, teknik, struktur dan model penerapan*, (yogyakarta pustaka belajar 2011), hlm.135

¹⁷Dr.Rusman, M.Pd, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.

kelompok mendapat satu buah kartu yang diberikan permasalahan dari suatu konsep/topik kemudian semua siswa menyelesaikan konsep tersebut. Setelah semua siswa menyelesaikan masalah yang ada dalam kartu masing-masing, siswa mencari pasangan yang memegang kartu yang cocok dengan kartu yang mereka pegang. Kemudian mereka bergabung dengan pasangannya dan mempresentasikannya di depan kelas.

Dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan ketrampilan berfikir siswa yang mendorong aktifitas belajar dengan lebih berani bertanya dan mengungkapkan pendapat, bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas, serta bekerja sama dengan sesama teman.

4. Keunggulan dan kelemahan pembelajaran *Make a match*

Menurut Lie Kelebihan dan kelemahan Pembelajaran tipe *Make a Match* yaitu sebagai berikut :

1. Keunggulan tipe *make a match* adalah:
 - a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
 - b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
 - c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
 - d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.

- e. Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
 - f. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.
2. Kelemahan model pembelajaran *make a match* adalah:
- a. Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
 - b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi, jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
 - c. Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
 - d. Suasana kelas akan ramai dan dapat mengganggu kelas yang lain.
 - e. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu tersebut sebelum masuk ke kelas.

Menurut Ginnis, aplikasi permainan yang tepat pada proses pembelajaran antara lain dapat menciptakan hubungan belajar yang lebih fleksibel antara siswa, memecahkan kebakuan antara siswa dan guru.¹⁸

Dengan demikian guru bisa benar-benar berperan selayaknya teman belajar dan melatih berbagai kecakapan berfikir tanpa mesti terbebani dan susah payah. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar dan bersikap.

¹⁸ Ginnis, Anak dan Pendidikan, Rhineka cipta 2008. com

C. Penjumlahan Dua Bilangan satu Angka

Penjumlahan dua bilangan satu angka adalah salah satu materi yang diajarkan dikelas I pada semester 1 sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah yang mengharuskan guru menggunakan model pembelajaran yang tepat karena siswa kelas I masih merasa takut dan tegang ketika mereka harus belajar Matematika.

Contoh dari penjumlahan dua bilangan satu angka adalah sebagai berikut:

Lusi membeli 10 apel

Lusi membeli lagi 5 apel

Maka jumlah apel yang dibeli Lusi ada 15 apel.

Kalimat penjumlahannya:

$$10 + 5 = 15$$

Banyak lagi hal-hal yang bersifat kongkrit yang bisa dipakai dalam pembelajaran penjumlahan. Dengan demikian siswa akan lebih mudah mengerti dan dengan model pembelajaran *make a match* siswa akan lebih senang, aktif dan menarik.