

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika

Kata pembelajaran adalah istilah yang menunjukkan kegiatan guru dan siswa. Sebelumnya dikenal dengan istilah proses belajar mengajar (Ali, 2014:42). Hakikat pembelajaran adalah intraksi antara siswa dan lingkungannya agar tercapai tujuan pembelajaran (Tim Pengembang MKDP, 2013:182). Purnomo (2015:4) mengatakan pembelajaran merupakan usaha sadar yang melibatkan proses interaktif antara guru dan siswa untuk memahami, merespon, dan bergerak mencapai tujuan belajar. Maka dapat diartikan pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang membuat terjadinya intraksi antara siswa dengan guru dan sesama siswa disaat berlangsungnya proses pembelajaran.

Adapun Rahma, *dkk* (2014:18) mengatakan pembelajaran matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan serta simbol-simbol kemudian diterapkan pada situasi nyata. Sedangkan menurut Musetyo (2009:126) Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan tentang materi matematika yang dipelajari. Ali (2014:65) juga mengatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika.

Dengan demikian dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang sengaja diciptakan oleh guru dan melibatkan peserta didik. Dalam proses belajar mengajar ini diupayakan dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang bisa memberi semangat atau dorongan kepada siswa, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Model Pembelajaran *Make a Match*

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan langkah-langkah *Make a match* adalah sebagai berikut:

1. Guru memberi intruksi kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah, yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
2. Guru menyampaikan materi kepada siswa.
3. Siswa dibagi kedalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
4. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
5. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
6. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu yang dipegang oleh kelompok lain. Guru juga menyampaikan batasan maksimum waktu yang diberikan kepada mereka.
7. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang.

8. Guru meminta semua anggota 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.
9. Jika waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
10. Guru mengambil satu pasang untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
11. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
12. Setiap siswa tidak dapat mencocokkan kartu temannya (tidak menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapat hukuman yang telah disepakati bersama.
13. Guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberi presentasi.
14. Guru memanggil pasangan berikutnya. Begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
15. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
16. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pembelajaran.

C. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2013:30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar lalu terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tujuan belajar meliputi bertambahnya pengetahuan dan keterampilan, sehingga tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus dapat menyampaikan tujuan belajar dengan baik. Hamalik (2013: 40) mengemukakan hasil belajar sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, serta keterampilan.

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Dalam penelitian ini diantara ketiga ranah itu ranah kognitiflah yang digunakan, karena dalam mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes. Tes merupakan ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek,

yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi (Sudjana, 2013: 22).

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam Susanto, 2013: 5) evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

a. Indikator Hasil Belajar

Untuk mengungkapkan hasil belajar, sebagai petunjuk bahwa siswa telah meraih prestasi, menurut Bloom (Ismail, 2014: 44) ranah kognitif indikatornya sebagai berikut:

1) Pengetahuan (C1)

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan lain-lain tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.

2) Pemahaman (C2)

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Tipe hasil belajar ini lebih tinggi dari yang pertama. Dalam hal ini anak didik tidak

hanya hafal secara verbal, tetapi anak didik diminta untuk memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahui.

3) Penerapan (C3)

Penerapan atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus, teori dan lain-lain dalam situasi yang baru dan kongkrit. Aplikasi atau penerapan adalah tingkat berpikir yang setingkat lebih tinggi dari pada pemahaman.

4) Analisis (C4)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian-bagian tersebut.

5) Sintesis (C5)

Sintesis (C5) adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis.

6) Penilaian (C6)

Penilaian (C6) atau penghargaan atau evaluasi merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif, menurut taksonomi *Bloom* penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide.

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang masalah, tinjauan pustaka yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Ada pengaruh

penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.