

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, Apresiasi, dan keterampilan (Suprijono, 2009: 5)

Menurut Bloom (dalam Dahar 2006: 118) “Hasil belajar adalah perolehan siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi tiga domain yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Gagne (dalam Dahar 2006: 118) dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan kompleks sebagaimana hasil dari belajar itu adalah keterampilan. Ada lima kemampuan hasil belajar yaitu: 1) Keterampilan intelektual, karena keterampilan itu merupakan penampilan yang ditunjukkan oleh siswa tentang operasi intelektual yang dapat dilakukannya. 2) Penggunaan strategi kognitif, karena siswa perlu menunjukkan penampilan yang kompleks dalam suatu situasi baru, dimana diperlukan sedikit bimbingan dalam memilih dan menerapkan aturan serta konsep yang telah dipelajari sebelumnya. 3) Kemampuan sikap atau mungkin sekumpulan sikap yang dapat ditunjukkan oleh perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains. 4) Kemampuan informasi verbal. 5) Keterampilan motorik urutan ini tidak perlu dipermasalahkan.

Berdasarkan uraian diatas, hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar menjadi ukuran keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, hasil belajar dapat diketahui dari skor yang diperoleh siswa dalam tes hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian adalah hasil belajar kognitif yang dicapai oleh siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya.

2. Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktivitas adalah suatu kegiatan. Jadi, aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Menurut Sadiman (2010: 97) “Aktivitas-aktivitas belajar dapat dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi aktivitas dalam pembelajaran yaitu siswa dan guru”. Menurut Sanjaya (2006: 130) “Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental”.

Seperti yang diterangkan pada peraturan pemerintah no.19 tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa mengajar yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas siswa. Karena aktivitas belajar mempunyai banyak macam, maka para ahli mengklasifikasi macam-macam aktivitas.

Sadiman (2010:101) membagi kegiatan belajar dalam delapan kelompok, yaitu: “*Visual Activities, Oral Activities, Listening Activities, Writing Activities, Drawing Activities, Motor Activities, Mental Activities, Emotional Activities*”. Delapan kelompok kegiatan belajar tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. *Visual Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan visual atau pengelihatian seperti: membaca, memperhatikan Gambar demonstrasi, dan percobaan.
- b. *Oral Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan lisan seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- c. *Listening Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan pendengaran seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, piano.
- d. *Writing Activities* merupakan kegiatan yang berhubungan dengan menulis seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan menggambar seperti: membuat grafik, peta, diagram.

- f. *Motor Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan saraf motorik seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan mental seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan emosi seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Ber macam-macam aktivitas menurut uraian di atas dapat diterapkan di sekolah yang akan membuat proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran di kelas sangat diperlukan agar dapat meningkatkan aktivitas siswa. Dalam penelitian ini, aktivitas yang diamati oleh peneliti terdiri dari aktivitas ranah psikomotor dan aktivitas ranah afektif. Indikator dari aktivitas-aktivitas tersebut yaitu:

Tabel 2.1
Indikator Aktivitas Siswa

No.	Indikator Ranah Psikomotor	Indikator Ranah Afektif
1	Bertanya sesuai dengan materi yang dipelajari	Hadir tepat waktu
2	Menyampaikan pendapat sesuai dengan materi yang dipelajari	Mengikuti diskusi dalam kelompok
3	Melaksanakan tugas yang diberikan	Memperhatikan penjelasan guru/teman
4	Bekerjasama dengan teman satu kelompok dan menyambungkan ide	Menanggapi penjelasan guru/teman
5	Melakukan proses pembelajaran sesuai dengan prosedur	Menghargai pendapat teman

3. Respon Siswa

Menurut Alya (2009: 626), respon diartikan sebagai tanggapan atau reaksi jawaban, sehingga respon siswa merupakan tanggapan atau reaksi jawaban siswa terhadap proses pembelajaran yang telah diikuti. “Guru perlu mengenal minat-minat siswanya untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntun mereka kearah pengetahuan, dan mendorong aktivitas siswa” (Hamalik, 2013: 105).

Respon siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah respon atau tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

4. Model Pembelajaran *REACT*

a. Pengertian Model Pembelajaran *REACT*

Dari beberapa buku dan jurnal yang ada banyak yang menyebut *REACT* merupakan model pembelajaran dan banyak juga yang menyebutkan bahwa *REACT* adalah strategi pembelajaran, dalam penelitian ini *REACT* dipaparkan sebagai model pembelajaran. “Model pembelajaran *REACT* adalah model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menanamkan konsep pada siswa, siswa diajak menemukan sendiri konsep yang dipelajarinya, bekerja sama, menerapkan konsep tersebut dalam kondisi baru” (Rahayu dalam Yuliati, 2008: 60)

b. Kriteria Efektivitas Model Pembelajaran *REACT*

Kriteria efektivitas model pembelajaran *REACT* menurut Riyanto (2014: 39) adalah: 1) Siswa dapat mentransfer pengetahuan yang diperoleh di sekolah kedalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. 2) Siswa tidak takut pada mata pelajaran matematika dan IPA (fisika, kimia, biologi) 3) Siswa lebih tertarik dan termotivasi serta memiliki pemahaman yang lebih baik pada materi yang diajarkan di sekolah karena model pembelajaran *REACT* fokus untuk meningkatkan aktivitas siswa secara fisik dan mental. 4) Materi ajar yang diajarkan di sekolah memiliki koherensi dengan pendidikan yang lebih tinggi (perguruan tinggi). 5) Hasil belajar siswa yang diperoleh dengan *REACT* lebih baik daripada pembelajaran tradisional.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *REACT*

Menurut Crawford dalam Riyanto (2014: 39) langkah-langkah pembelajaran strategi *REACT* pada dasarnya mengikuti tahapan-tahapan: 1) *Relating* atau mengaitkan, 2) *Experiencing* atau mengalami, 3) *Applying* atau menerapkan, 4) *Cooperating* atau kerjasama, dan 5) *Transferring* atau memindahkan. Sintak model pembelajaran *REACT* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2.2
Sintak model pembelajaran *REACT*
(sumber: Yuliati 2008)

FASE-FASE	KEGIATAN
<i>Relating</i>	Guru menghubungkan konsep yang dipelajari siswa dengan materi pengetahuan yang dimiliki siswa
<i>Experiencing</i>	Siswa melakukan kegiatan eksperimen (<i>hand-on-activity</i>) dan guru memberikan penjelasan untuk mengarahkan siswa menentukan pengetahuan baru
<i>Applying</i>	Siswa menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam contoh soal pada kehidupan sehari-hari.
<i>Cooperating</i>	Siswa melakukan diskusi kelompok untuk memecahkan permasalahan dan mengembangkan kemampuan berkolaborasi dengan teman
<i>Transferring</i>	Siswa menunjukkan kemampuan terhadap pengetahuan yang dipelajarinya melalui presentasi dan menerapkannya dalam situasi dan konteks baru

d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *REACT*

Menurut Cord (dalam Riyanto 2014: 41) kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *REACT* dapat dipaparkan pada tabel 2.3

Tabel 2.3
Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *REACT*
 (sumber: Yuliati 208)

Kelebihan	Kelemahan
Memperdalam pemahaman siswa Mengembangkan sikap kebersamaan dan rasa saling memiliki Mengembangkan keterampilan untuk masa depan Membentuk sikap mencintai lingkungan Membuat belajar secara inklusif yaitu menyeluruh, sempurna dan menyenangkan	Membutuhkan waktu yang lama untuk siswa Membutuhkan waktu yang lama untuk guru Membutuhkan kemampuan khusus guru

Dari uraian di atas peran guru sangat penting dalam menerapkan model pembelajaran *REACT*. Guru harus bisa mengatasi kelemahan model pembelajaran *REACT* dengan kemampuan yang dimiliki.

5. Aritmetika Sosial

Aritmetika dulu disebut ilmu hitung merupakan cabang tertua matematika yang mempelajari operasi dasar bilangan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aritmetika adalah kajian bilangan bulat positif dengan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta pemakaian hasilnya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan kata sosial dalam kamus bahasa Indonesia berarti sesuatu yang membahas mengenai masyarakat ataupun kehidupan sehari-hari.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aritmetika sosial adalah bidang atau cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang matematika pada kehidupan sosial maupun kehidupan sehari-hari. Sebelumnya pengertian ini hanya berlaku untuk matematika yang sifatnya berada dalam kehidupan ekonomi, namun sekarang aritmetika sosial digunakan dalam kehidupan sosial yang diselesaikan dengan operasi aritmetika. Untuk melakukan operasi dasar aritmetika yaitu: penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi dasar aritmetika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Dalam penelitian ini aritmetika sosial yang dimaksud terdapat pada materi matematika kelas VII SMP pada semester genap yang terdiri dari banyak sub bab,

sehingga peneliti membatasi materi hanya pada materi untung, rugi, diskon, tara, bruto, dan neto. Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Hubungan Untung, Rugi, dan Diskon

UNTUNG

Untung terjadi bila harga jual lebih besar dari harga beli.

(Harga jual > Harga beli) → Untung

$$\text{Untung} = \text{Harga jual} - \text{Harga beli}$$

RUGI

Rugi terjadi bila harga jual lebih kecil dari harga beli.

(Harga jual < Harga beli) → Rugi

$$\text{Rugi} = \text{Harga beli} - \text{Harga jual}$$

DISKON

Diskon/rabat adalah potongan harga

$$\text{Diskon} = \text{Harga Awal} - \text{Harga Beli}$$

$$\text{Harga Beli} = \text{Harga Awal} - \text{Diskon}$$

$$\text{Harga Beli} = \text{Harga Awal} - (\% \text{Diskon} \times \text{Harga Awal})$$

$$\% \text{diskon} = \frac{(\text{Harga awal} - \text{Harga beli})}{(\text{Harga awal})} \times 100\%$$

b. Hubungan Bruto, Neto, dan Tara

Neto diartikan sebagai berat bersih sedangkan bruto diartikan sebagai berat kotor. Istilah bruto, tidak hanya digunakan untuk menyatakan berat kotor (jumlah antara neto dan tara) suatu barang, namun juga digunakan pada dunia

perpajakan yaitu penghasilan bruto. Penghasilan bruto adalah penghasilan dalam satu periode waktu (hari/bulan/tahun) yang belum dikurangi biaya-biaya untuk memperoleh penghasilan tersebut, seperti: bahan baku, upah, iklan, transportasi, dll.

1) Tara merupakan selisih antara bruto dengan neto.

2) Bruto = Neto + Tara

3) Persentase Neto dan Tara

Misal diketahui :

Neto = N Persentase Neto = %

Tara = T Persentase Tara = % T

Bruto = B

Persentase neto dapat dirumuskan

$$\% N = \frac{N}{B} \times 100\%$$

Persentase tara dapat dirumuskan

$$\% T = \frac{T}{B} \times 100\%$$

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media disebut ‘*wasail*’ bentuk jamak ‘*wasilah*’ yang artinya ‘tengah’. Kata tengah itu sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’. Karena posisinya berada di tengah bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.

Media menurut Cripticos dalam Machmudi (2014:10) merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi. Sedangkan menurut Asosiasi Teknologi dan komunikasi pendidikan (*Assiciation of Education and Communication Technology* atau

AECT) Amerika dalam Uno dan Lamatenggo (2010:121) adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media menurut Heinich dalam Uno dan Lamatenggo (2010:121) diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Media pembelajaran menurut Munadi (2012:8) merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah alat komunikasi yang digunakan sebagai pembawa informasi dari pengajar ke siswa sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dari proses pembelajaran yang efisien dan efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media menurut Kemp,dkk dalam Munadi (2010:124) dalam kegiatan pembelajaran antara lain: 1) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar, 2) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, 3) Kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi , 5) Kualitas belajar dapat diitngkatkan, 6) Pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, 7) Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih baik, 8) Memberikan nilai positif bagi pengajar.

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber atau guru menuju siswa untuk membantu siswa dalam menerima dan mnegelolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media

Media pembelajaran menurut Munadi (2010:54) berdasarkan indera yang terlihat dibagi atas 4 kelompok besar antara lain:

- 1) Media Audio adlah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan secara semata. jenis-jenis media

yang termasuk media ini adalah radio, disk recording, compact disk dan lain sebagainya.

- 2) Media Visual adalah yang hanya melibatkan indera pengelihatan. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah Koran, majalah, dan lain sebagainya.
- 3) Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah film dokumenter, film drama dan lain sebagainya.
- 4) Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Jenis-jenis media yang termasuk media ini adalah komputer, internet dan lain sebagainya.

Media yang digunakan dalam penelitian ini termasuk dalam media visual yang melibatkan indera pengelihatan.

7. Media Pembelajaran Ayo Jadi kaya

Media pembelajaran Ayo Jadi Kaya merupakan media pembelajaran matematika yang digunakan pada materi Aritmetika Sosial. Media Ayo Jadi Kaya berupa papan permainan yang memuat soal-soal materi Aritmetika Sosial. Media Ayo Jadi Kaya ini dibuat berdasarkan prinsip permainan sederhana monopoli yang dikemas berbeda dalam tata cara permainannya. Media ini dinamakan Ayo Jadi Kaya karena didalam permainan ini mengandung unsur jual beli yang dimainkan siswa dimana siswa yang terkaya adalah siswa yang memenangkan permainan ini. Media ini dimainkan untuk 4 orang sesuai dengan aturan permainan. Para pemain diminta untuk menjalankan permainan dengan mengocok dadu kemudian menjalankan perintah sesuai dengan intruksi dari petak yang tersedia. Pemain yang mencapai petak finish tidak boleh melanjutkan permainan.



Gambar 2.1
Media “Ayo Jadi Kaya”



Gambar 2.2
Kartu Soal Ayo Jadi Kaya

B. Kajian Penelitian yang Relevan/Penelitian Terdahulu

Nadhifah (2012) yang berjudul “Penerapan strategi *REACT* dengan menggunakan alat peraga pada materi Aritmetika Sosial”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Muslika (2013) yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Mumbulsari Jember pada materi Aritmetika Sosial dengan model *REACT* (*Realiting, Experincing, Applying, Cooperating, Transferring*). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Rohati (2011) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Bangun Ruang dengan Menggunakan Strategi *Realiting, Experienceing, Applying, Cooperating, Transferring* (*REACT*) di Sekolah Menengah Pertama”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan strategi *REACT* mempunyai efek potensial dilihat dari hasil belajar dan aktivitas siswa yang baik.