

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar**

Dalam bahasa Arab, belajar sepadan dengan kata *ta'allum*. Al-Qur'an menggunakan kata *ta'allum* untuk proses penangkapan, penyerapan pengetahuan yang bersifat ma'nawi serta berpengaruh pada perilaku. Setiap insan tidak akan lepas dengan kegiatan belajar. Sadar ataupun tidak setiap insan akan melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh dari tidak tahu menjadi tahu yang bersifat tetap dan berlangsung seumur hidup dari setiap insan.

Belajar menurut Hidayatullah (2018: 3) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap insan yang berlangsung seumur hidup, dimulai dari bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Seseorang telah belajar dapat ditandai adanya perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahan perilaku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (Siregar, 2014: 3). Sedangkan, menurut Soemanto (1990: 99) belajar adalah suatu proses dengan berbagai bentuk aktivitas untuk mencapai suatu tujuan yang berlangsung secara aktif dan integratif.

Belajar mempunyai ciri-ciri khusus. Ciri-ciri tersebut dikemukakan supaya pembaca mengenali apa yang dinamakan belajar. Baharuddin (2007: 15-16) mengemukakan setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Perubahan perilaku (*change behavior*) adalah salah-satu tanda bahwa seseorang telah belajar. Yang berarti, hasil belajar dapat diamati dari perubahan perilaku seseorang, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya hasil belajar maka harus melakukan pengamatan perilaku;
- b. Perubahan perilaku relatif permanen atau menetap yang terjadi sebagai hasil belajar dalam waktu tertentu. Tidak bisa diterapkan pada perubahan situasi

- sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, pengaruh alkohol, sakit, dan sebagainya;
- c. Perubahan perilaku bersifat potensial, yang berarti perubahan perilaku tidak dapat langsung diamati pada saat proses pembelajaran berlangsung;
  - d. Perubahan perilaku terjadi akibat adanya bimbingan atau pengalaman;
  - e. Pengalaman atau bimbingan itu dapat berupa penguatan. Dengan penguatan itu dapat memberikan semangat atau motivasi untuk merubah perilaku.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan aktivitas dari kehidupan manusia serta perubahan perilaku yang bersifat tetap atau permanen dan berlangsung secara terus menerus berupa hasil dari suatu pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman, keterampilan, dan sikap.

## **2. Pembelajaran Matematika**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran hampir sama dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui, ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti suatu proses, pembuatan, dan cara mengajar agar peserta didik mau belajar. kegiatan pembelajaran merupakan suatu usaha untuk menciptakan suasana dan pelayanan untuk mengembangkan kemampuan, minat, bakat, potensi, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi yang terarah antara peserta didik dengan guru (Rusman, 2017: 2).

Matematika menurut Simamora (2014:24). Berasal dari kata latin *mathematica* yang diambil dari kata Yunani *mathematike* yang artinya bertalian dengan pengetahuan. Kata Yunani itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti ilmu, pengetahuan (*Science, knowledge*). Jadi menurut kata asalnya istilah matematika semula berarti pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan belajar. Secara terminologis matematika adalah bidang pengetahuan yang termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan pasti dan menelaah secara langsung berbagai hubungan dan sifat dari pengertian-pengertian yang abstrak dengan menggunakan aneka angka dan lambang-lambang. Menurut Ainy (2009: 15) matematika adalah ide abstrak yang digunakan untuk mengelompokkan terhadap objek matematika.

Menurut Susanto (2016: 186) Pembelajaran matematika adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang diciptakan oleh guru agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitas berpikir sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta mampu untuk membangun pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan kemampuan yang baik terhadap materi matematika.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran matematika memerlukan proses belajar yang diciptakan oleh guru, yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berperan secara aktif agar peserta didik dapat mengembangkan kreativitas berfikirnya dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

### **3. Pembelajaran Kooperatif**

Arti dari kooperatif adalah kerja sama. Sehingga Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas atau permasalahan dengan bersama-sama dalam suatu kelompok yang telah ditentukan.

Slavin (2013: 4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah belajar dengan cara berkelompok atau tim kecil untuk bekerja sama dan saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Menurut Chomaidin (2018: 250) pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil, yaitu antara empat sampai dengan enam orang yang memiliki latar belakang yang berbeda baik dari kemampuan akademik, jenis kelamin, ras ataupun suku. Suprpti (2016: 59) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif juga mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif diterapkan dengan membentuk kelompok kecil (2 sampai 4 peserta) agar mereka dapat mudah berinteraksi diantara mereka. Dalam pembentukan kelompok yang heterogen, latar belakang anggota kelompok bukan hal yang penting. Semua memiliki kesetaraan dalam proses pembentukan kelompok, namun mereka dapat menerima tugas yang berbeda-beda untuk dapat terlihat bagaimana proses sinergi dalam kelompok dapat terjadi. Keberhasilan

individu berarti akan menjadi keberhasilan kelompok. Semua berkontribusi. Untuk terjadi sinergi maka akuntabilitas individu dan dukungan teman pada penyelesaian tugas adalah sangat penting (Sulisworo et al, 2018: 6).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mana peserta didik belajar dengan cara bekerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

#### **4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model *Make a Match* dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh *Lorna Curran*, model *make a match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang penting dalam ruang kelas. Tujuan dari model ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) edutainment. Prosedur pelaksanaannya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan untuk melaksanakan model ini (Huda, 2014: 251).

Suyanto (2009: 72) pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilakukan dengan cara guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan atau permasalahan dan kartu yang berisi jawaban dari permasalahan tersebut. Setiap peserta didik memperoleh kartu soal dan akan berusaha mencari jawaban yang cocok dengan persoalan kartunya. peserta didik yang dapat lebih dulu mencari pasangan kartunya akan diberikan poin. permainan dapat dilakukan berulang-ulang dan peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda-beda dilanjutkan penyimpulan, evaluasi, dan refleksi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif *make a match* adalah pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan dengan menggunakan media kartu. Sehingga peserta didik seperti tidak sedang belajar, pembelajaran ini dapat menjadi salah satu cara untuk pemahaman dan pendalaman materi, serta dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut beberapa ahli dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

**Tabel 2.1 Langkah-langkah Pelaksanaan Make A Match Menurut 3 Ahli**

No.	Huda (2013: 252-253)	Rusman (2014: 223-224)	Hamid (2011: 228)
1.	Pembahasan materi yang disampaikan oleh guru atau guru meminta kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah.	Guru mempersiapkan beberapa kartu yang berisi materi sesuai dengan topik yang dibahas sebagai sesi <i>review</i> . Sebagian kartu berisi soal bagian lainnya berisi jawaban.	Guru mempersiapkan beberapa kartu yang berisi materi sesuai dengan topik yang terdiri dari kartu yang memuat soal dan kartu yang memuat jawaban dari soal.
2.	Pembagian kelompok dalam satu kelas peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok besar, misalnya kelompok A (kelompok soal) dan kelompok B (kelompok jawaban). kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan.	Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang didapatkan.	Setiap peserta didik mendapatkan satu buah kartu.
3.	guru memberikan masing-masing kelompok kartu soal untuk kelompok A (kelompok soal) dan kartu jawaban untuk kelompok B (kelompok jawaban).	Setiap peserta didik mencari pasangannya yang mempunyai kartu yang cocok dengannya (kartu soal atau kartu jawaban).	Setiap peserta didik memikirkan soal atau jawaban dari kartu yang dipegang.
4.	Guru memberikan arahan kepada seluruh peserta didik bahwa mereka harus mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain, dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh guru.	Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartu sebelum batas waktu yang telah ditentukan, diberi poin.	Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengannya (soal dan jawaban).
5.	Guru meminta kepada seluruh anggota kelompok A (kelompok soal) untuk mencari pasangannya di kelompok B (kelompok jawaban). Jika mereka telah menemukan pasangannya mereka melaporkan diri kepada guru. Kemudian guru mencatat mereka pada lembaran kertas yang telah dipersiapkan.	Setelah satu babak selesai, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.	Peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang telah ditentukan akan diberi poin.
6.	Apabila waktu telah usai, mereka harus diberi tahu bahwa kegiatan mencocokkan kartu telah berakhir. Peserta didik yang belum menemukan	Kesimpulan	Setelah satu babak selesai, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik dapat mendapatkan kartu yang berbeda dari kartu sebelumnya.

No.	Huda (2013: 252-253)	Rusman (2014: 223-224)	Hamid (2011: 228)
	pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.		
7.	Guru memanggil satu pasangan untuk menampilkan atau mempresentasikan kartu soal dan jawaban yang telah mereka cocokkan. Pasangan yang lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan tentang kecocokan pasangan yang melakukan presentasi.		Kesimpulan atau penutup.
8.	guru memberikan tanggapan tentang kebenaran dan kecocokan soal dan jawaban dari pasangan yang telah melakukan presentasi.		

## 5. Multimedia

Multimedia adalah perpaduan dari berbagai media, seperti teks, gambar, grafik, animasi, sound, video, dan lain sebagainya yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Setiap orang dapat memiliki pengertian multimedia yang tidak sama karena sudut pandang yang berbeda. Secara umum, multimedia perpaduan lebih dari satu media dalam menyajikan informasinya. Misalnya, *Television* merupakan bentuk multimedia, karena informasinya menggunakan teks, audio, dan video. Jika, hanya menggunakan satu media disebut dengan monomedia, seperti radio dan rekaman musik yang hanya menggunakan media audio atau suara (Munir, 2012: 2-3).

Menurut Ariyus (2009: 2) multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi adalah banyak dan media dapat diartikan alat untuk menyampaikan informasi seperti majalah, surat kabar, atau televisi. Apabila diartikan dengan

pemrograman komputer, media merupakan suatu alat yang dapat menampilkan gambar, teks, grafik, musik, suara, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan multimedia adalah suatu alat yang berupa teks, grafis, audio, video, animasi, interaksi, dan sebagainya. Yang dapat digunakan untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi yang dapat dikemas menjadi file digital yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis.

Dari beberapa definisi diatas, Munir (2012: 4) menyatakan bahwa multimedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu:

- a. Ada yang berbentuk *network-online* (internet) dan multimedia yang *offline/stand alone* (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari dua, yaitu berdiri sendiri (*stand alone/offline*) seperti internet. Sistem multimedia *stand alone* merupakan sistem komputer multimedia yang memiliki minimal penyimpanan/*storage* (*harddisk, CD-ROM/DVD-ROM/CD-RW/DVD-RW*), alat input (*keyboard, mouse, scanner, mic*), dan alat output (*speaker, monitor, LCD Proyektor*), *VGA* dan *Soundcard*. Sistem multimedia berbasis jaringan yang mempunyai *bandwidth* besar. Perbedaanya adalah adanya *sharing* sistem dan pengaksesan terhadap sumber daya yang sama. Contohnya *video conference* dan *video broadcast*. Jika *bandwidth* kecil maka akan menimbulkan masalah yaitu terjadi kemacetan jaringan, penundaan (*delay*) dan masalah infrastruktur yang belum siap.
- b. Multimedia pun bisa dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contoh multimedia linier seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk langkah selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah aplikasi game, pembelajaran interaktif, dan lain-lain. Multimedia pembelajaran merupakan suatu aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia tersebut untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) serta dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.

c. Merujuk pada elemen-elemen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi:

- 1) Multimedia bukan temporal (non-temporal multimedia). Jenis multimedia ini tidak bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari teks bergantung pada waktu.
- 2) Multimedia temporal (temporal multimedia). Jenis multimedia ini bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari audio, video dan animasi.
- 3) Dari beberapa jenis atau kategori multimedia diatas yang akan digunakan pada penelitian ini adalah multimedia interaktif. Menurut Munir (2012: 128) multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia yang dibuat oleh pendesain agar tampilannya dapat memenuhi fungsi dalam menginformasikan pesan serta memiliki interaksi kepada penggunanya.

Pada penelitian ini penggunaan multimedia interaktif adalah sebagai media bantu untuk menerapkan model *make a match* pada evaluasi belajar. Karena, penggunaan multimedia akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

#### **6. Make A Match Berbasis Multimedia**

Penerapan model *make a match* berbasis multimedia dengan *make a match* pada umumnya ada perbedaan pada media yang digunakan dan langkah-langkah pembelajarannya. Pada umumnya, media yang digunakan adalah kartu soal dan kartu jawaban. Dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok soal dan kelompok jawab, kemudian dua kelompok besar tersebut dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anggota. Kelompok yang telah mendapatkan kartu soal akan berusaha mencari jawaban yang cocok, sedangkan kelompok yang mendapatkan kartu jawaban berusaha untuk mencari soal yang cocok dengan jawabannya.

Pada model *Make a match* berbasis multimedia ini media yang digunakan adalah kartu yang berisi kode dan *smartphone*. Kartu yang berisi kode tersebut digunakan untuk membuka soal beserta jawaban yang terdapat pada aplikasi yang telah terinstal pada *smartphone*, akan tetapi soal beserta jawaban tersebut bukan

jawaban dari soal. Dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 anggota. Setiap kelompok mengerjakan soal dan berusaha menemukan jawaban yang cocok dengannya. Aplikasi tersebut dibuat dengan berbantuan software *adobe flash professional CS 6*. Ada beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan model *make a match* berbasis multimedia antara lain:

- a. Menyusun beberapa paket soal beserta jawaban sesuai dengan materi (jumlah soal bernilai genap, karena jika ganjil dipastikan terdapat peserta didik yang tidak mendapatkan pasangan).
- b. Membuat kode dari soal beserta jawaban, dimana jawaban dari soal telah diacak.
- c. Mengkonstruksikan semua soal dan jawaban yang telah diacak beserta kode pada aplikasi.
- d. Membuat kartu yang berisi kode dengan kode yang telah dibuat sebelumnya.
- e. Membuat lembar kerja pencocokan soal dan jawaban.

Berdasarkan pendapat tiga ahli (Huda, 2013: 252-253; Rusman, 2014: 223-224; Hamid, 2011: 228) tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dikombinasikan dengan multimedia, maka langkah-langkah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Persiapan guru dan peserta didik

Guru mempersiapkan media yang berupa kartu kode, sedangkan peserta didik mempersiapkan *smartphone* yang telah di instal aplikasi yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum memulai materi pokok guru melakukan apersepsi, dengan cara tanya jawab untuk mengingatkan kembali tentang materi yang diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari materi pokok tersebut dan guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan antara soal dan jawaban pada pertemuan sebelumnya.

- b. Pengelompokan peserta didik

Pengelompokan peserta didik dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimana setiap kelompok beranggotakan 2-3 orang, dengan posisi tempat duduk berada di sisi ruang kelas. Sehingga, terdapat ruang kosong di bagian tengah yang digunakan untuk kegiatan pencocokan soal dan jawaban. Jumlah kelompok

menyesuaikan soal yang telah dibuat yaitu bernilai genap, agar setiap kelompok dapat memiliki pasangan pada saat kegiatan pencocokan soal dan jawaban. Pengelompokkan bersifat heterogen dari tingkat prestasi, ras, maupun jenis kelamin.

c. Pembahasan materi

Model *make a match* berbasis multimedia bisa diterapkan sebagai sesi review terhadap materi yang telah dipelajari ataupun setelah guru melakukan apersepsi tentang pelajaran, melalui latihan soal yang disajikan dalam bentuk aplikasi. Jadi, sebelum melakukan permainan menemukan pasangan (*make a match*) berbasis multimedia ada kegiatan pembahasan materi atau apersepsi untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

d. *Make a match* berbasis multimedia

Berikut adalah prosedur penerapan model *make a match* berbasis multimedia yang harus dilakukan oleh guru:

- 1) Masing-masing kelompok mendapatkan kartu kode dan lembar kerja pencocokan soal dan jawaban.
- 2) Setiap kelompok membuka aplikasi *make a match* berbasis multimedia pada *smartphone* dan memasukkan kode agar dapat melihat soal beserta jawaban.
- 3) Kemudian, setiap kelompok menulis soal dan jawaban beserta kodenya pada lembar pencocokan soal dan jawaban dilanjutkan dengan berdiskusi dan menyelesaikan soal yang telah mereka dapat dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- 4) Setelah waktu berdiskusi habis, masing-masing kelompok mencocokkan jawaban dari soal yang telah mereka kerjakan dengan jawaban yang diperoleh kelompok lain dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- 5) Peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan dan mencari solusi dari jawaban yang telah mereka cocokkan, kemudian menuliskan hasil diskusi pada lembar kerja pencocokan soal dan jawaban dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- 6) Peserta didik mengumpulkan hasil diskusi yang telah mereka selesaikan.
- 7) Guru memberikan umpan balik positif dan pengetahuan yang berbentuk tulisan, lisan maupun isyarat atau suatu penghargaan terhadap keberhasilan kelompok.

## **7. Aktivitas Belajar**

Pada dasarnya perubahan perilaku dapat dilakukan dengan proses belajar. Aktivitas pembelajaran akan sangat berpengaruh pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan pembelajaran akan lebih berarti jika peserta didik diikutsertakan dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran. Menurut Afridati (2018) aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang disusun secara sadar untuk dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, perubahan perilaku, pengetahuan yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan.

Menurut Apriliawati (2011: 34) aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran. Meier (dalam Darmayanti, 2007: 64) membagi aktivitas belajar menjadi empat kategori, yakni:

- a. Somatis adalah belajar dengan fisik atau belajar dengan berbuat dan bergerak.
- b. Auditori adalah belajar dengan menggunakan indra pendengaran atau belajar dengan mendengar dan berbicara.
- c. Visual adalah belajar dengan menggunakan indra penglihatan atau belajar dengan mengamati dan menggambarkan.
- d. Intelektual adalah belajar dengan menalar, merencanakan, berpikir abstrak dan memecahkan masalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar tersebut dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan cara memperhatikan kondisi saat proses pembelajaran berlangsung. Seperti materi pembelajaran, ruang kelas dan lain sebagainya. Sehingga aktivitas yang dilakukan peserta didik dapat menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri peserta didik, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu menjadi mampu melakukan kegiatan.

## **8. Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan kehidupan manusia. Perolehan dari belajar tersebut dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri seseorang yang diperoleh dari proses belajar. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat ditandai dengan hasil belajar peserta didik. Penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik pula. Hasil belajar adalah hasil seseorang

setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui tes yang berbentuk nilai hasil belajar (Sinar, 2018: 22). Menurut Shoffa (2017: 181) hasil belajar dapat menunjukkan kemampuan peserta didik dalam menguasai dan memahami materi yang berupa nilai.

Menurut Sujana (2008: 22) hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Dimiyati (2010: 22) hasil belajar adalah hasil evaluasi berupa tes yang ditampilkan dengan nilai atau angka-angka tertentu yang digunakan sebagai ukuran atau tingkat keberhasilan yang diperoleh peserta didik berdasarkan pengalaman yang didapat, kemudian menyebabkan terjadinya perubahan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik yang awalnya tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2011: 30).

Dijelaskan oleh Bloom (1956: 7) proses belajar, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan 3 pembentukan kemampuan yang dikenal sebagai *Taksonomi Bloom*, yaitu kemampuan pengetahuan kognitif (Pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, menggambarkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang merupakan hasil dari aktivitas belajar yang ditunjukkan dalam bentuk angka yang dapat dilihat pada nilai raport. Hasil belajar juga diartikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan program pendidikan yang ditetapkan.

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tisha Fatimasari pada tahun 2017 dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan TKJ Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta pada mata pelajaran kompetensi kejuruan. Hal ini dapat dilihat dari

nilai rata-rata keaktifan peserta didik dari siklus I sebesar 53,85% mengalami peningkatan menjadi 72,02% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari persentase peserta didik. Peserta didik yang tuntas KKM sebesar 68% kemudian meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari siklus I sebesar 76 meningkat menjadi 80 pada siklus II.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wirawan Andianto Abdullah pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas III SD Negeri 3 Palar, Klaten”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* pada Peserta didik kelas III SD Negeri 3 Palar, Klaten dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan nilai rata-rata minat belajar dan hasil tes evaluasi. Pada siklus I nilai rata-rata minat belajar peserta didik berdasarkan skala meningkat dari 3,20 menjadi 3,37. Sedangkan nilai rata-rata tes evaluasi meningkat dari 5,78 menjadi 7,62. Pada siklus II nilai rata-rata minat belajar peserta didik berdasarkan skala meningkat dari 3,37 menjadi 3,95. Sedangkan nilai rata-ratan tes evaluasi meningkat dari 6,74 menjadi 8,14. Nilai rata-rata minat belajar telah memenuhi kriteria yaitu berada di atas 3,40/berada pada kategori baik dan nilai hasil tes evaluasi peserta didik telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu 75% dari peserta didik telah memperoleh nilai  $\geq 70$ .
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mifta Dyah Rosmala pada tahun 2015 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo pada mata pelajaran kompetensi kejuruan multimedia.

Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata persentase sub indikator partisipasi peserta didik sebesar 62,50%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 71,15%. Pada pertemuan pertama siklus II, meningkat menjadi 77,88% dan kembali meningkat pada pertemuan kedua menjadi 83,65%. Rata-rata sub indikator partisipasi peserta didik pada siklus I mencapai 65,50% dan meningkat pada siklus II menjadi 80,77%. Peningkatan rata-rata sub indikator siklus I ke siklus II adalah 15,27% diikuti dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut dilihat dari kenaikan persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebanyak minimal 75% dari jumlah total peserta didik. Dari hasil *pre-test*, hanya 10 peserta didik atau 31,25% yang mencapai KKM. Pada siklus I jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 20 peserta didik atau 62,50%. Dan pada siklus II, meningkat menjadi 26 peserta didik atau sebanyak 81,25%.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ike Oktaria pada tahun 2012 dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas III SDN Cemorokandang 2 Malang”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Cemorokandang 2 Malang pada mata pelajaran PKn. Hasil yang diperoleh dari aktivitas peserta didik pada siklus 1 yaitu 76,5 dan pada siklus 2 sebesar 82,1. Rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada pratindakan sebesar 68, pada siklus 1 sebesar 76,22 dan pada siklus 2 sebesar 87,79.
5. Penelitian yang telah dilakukan oleh Petrus Paulus Sebo pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X2 SMA Sarswati Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014”. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 17,41%, dimana pada siklus I total aktivitas belajar peserta didik sebesar 64,44% meningkat menjadi 81,85% pada siklus II. Dan hasil belajar geografi juga mengalami peningkatan sebesar

18,74%, dimana pada siklus I peresentase hasil belajarnya sebesar 68,85% meningkat menjadi 87,59% pada siklus II. Selanjutnya ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan sebesar 55,56% yaitu dari 44,44% meningkat menjadi 100%.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tisha Fatimasari dan Petrus Paulus Sebo yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik, hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Begitu juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Wirawan Andianto Abdullah dan Mifta Dyah Rosmala yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ike Oktaria dan Petrus Paulus Sebo yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa model pembelajaran *make a match* berbasis multimedia dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

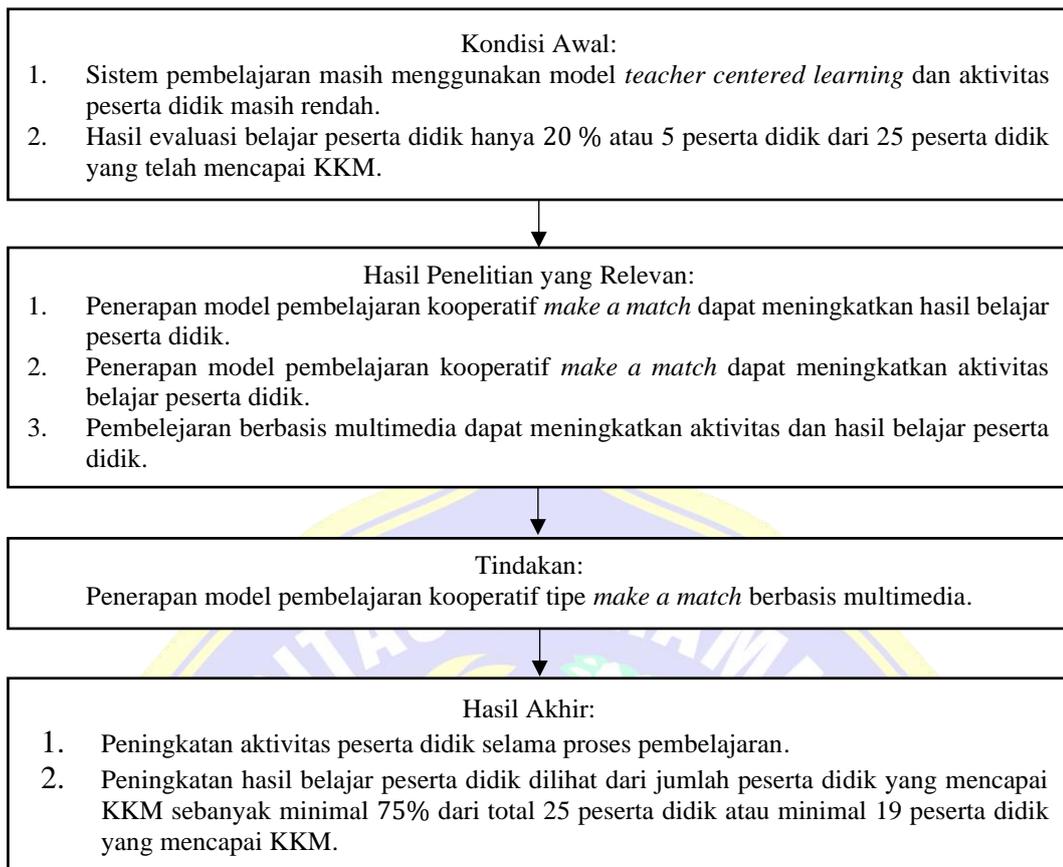
### **C. Kerangka Berpikir**

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran Matematika di kelas VIII-A MTs. YATABU Surabaya yaitu sistem pembelajaran model *teacher centered learning*. Dengan metode tersebut, proses pembelajaran hanya memberikan informasi satu arah sehingga, pembelajaran hanya didominasi oleh guru. hal tersebut menyebabkan kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti aktivitas pembelajaran didalam kelas. Kurangnya aktivitas peserta didik dalam pembelajaran akan berpengaruh pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang mengakibatkan kurang optimalnya hasil belajar peserta didik, dimana saat dilaksanakan ulangan harian terdapat banyak peserta didik yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Oleh karena itu,

diperlukan adanya penerapan suatu model pembelajaran yang menjadikan semua peserta didik menjadi lebih aktif.

Alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia. Pada pembelajaran ini, dalam satu kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 2-3 orang. Setiap kelompok akan mendapatkan sebuah kartu yang berisikan kode. Kode tersebut digunakan untuk membuka soal beserta jawaban yang ada pada aplikasi, akan tetapi soal beserta jawaban tersebut bukan jawaban dari soal. Setiap kelompok mengerjakan soal dan berusaha menemukan jawaban yang cocok. Metode pembelajaran ini melatih peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lain, saling memberikan informasi antar peserta didik, memecahkan masalah sesuai dengan waktu yang ditentukan, dan melatih kepercayaan diri peserta didik untuk tampil berprestasi, sehingga dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya.

Kerangka pikir penelitian ini secara singkat dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya.



HALAMAN SENGAJA DI KOSONGKAN