

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Suardi(2020:15) “Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan”. Menurut Ihsana El Khuluqo(2016:1)”belajar adalah suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari tidak tau menjadi tau, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal”. Sudjana (2005) dalam (Prihantini, 2020:14)mengatakan ”belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk mengubah tingkah lakunya, baik dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Setiap guru seharusnya dapat mengajar di depan kelas. Bahkan mengajar itu dapat dilakukan pada sekelompok siswa di luar kelas atau di mana saja. Dan setiap guru harus menguasainya serta terampil dalam melaksanakan mengajar itu.

Dequeliy dan Gazali dalam (Slameto, 2015:30) menyatakan “mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat. Dalam hal ini pengertian waktu yang singkat sangat penting. Guru kurang memperhatikan bahwa diantara siswa memiliki kemampuan individual, sehingga memerlukan pelayanan yang berbeda-beda.

Slameto (2015:30) “mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar”. Defenisi ini menunjukkan bahwa yang aktif adalah siswa, yang mengalami proses belajar. Sedangkan guru hanya membimbing, menunjukkan jalan dan memperhitungkan kepribadian siswa.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suardi (2020:16) “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar ditentukan dengan evaluasi”.

Menurut Abdurrahman dalam (Suardi, 2020:18) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa setelah melalui proses belajarnya.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, menurut Slameto (2015:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Faktor intern yaitu (1) faktor jasmaniah: faktor kesehatan, cacat tubuh. (2) faktor psikologis: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. (3) Faktor kelelahan: kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk Membaringkan tubuh. Kelelahan jasani terjadi karena kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak lancar pada bagian-bagian tertentu. Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

Faktor ekstern yaitu (1) faktor keluarga: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. (2) faktor sekolah: metode mengajar,

kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah. (3) faktor masyarakat: kegiatan siswa di dalam masyarakat, mas media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Dimiyati dan Mudjiono (1999) dalam (Ihsana El Khuluqo, 2016:51) “mengartikan pembelajaran sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik. Erwin widiasworo (2017:15) ”pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif atau efisien”.

Prihantini (2020:19) ”pembelajaran adalah aktivitas yang diciptakan oleh pendidik agar peserta didik mengalami proses belajar”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2.1.6 Model Pembelajaran *Make A Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce dan Weil dalam (Siti Anisatun Nafi’ah, 2018:17) menyatakan “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, serta untuk memandu pengajaran di dalam kelas atau pada situasi pembelajaran yang lain. Supriyono dalam (Siti Anisatun Nafi’ah, 2018:17) menyatakan “model pembelajaran adalah pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, pengaturan materi, dan memberi petunjuk kepada guru di dalam kelas.”

Arends dalam (Siti Anisatun Nafi’ah, 2018:17) menyatakan “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang disusun oleh guru untuk mengatur dan menyusun materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Model Pembelajaran *Make A Match*

Isjoni dalam (Aris Shoimin, 2019:98) menyatakan “Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran, ciri utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran”. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* akan mengundang keributan dalam kelas tetapi sangat asyik dan menyenangkan. Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang bersifat kerja sama dalam membangun intraksi antar peserta didik dan juga melalui model ini siswa tidak mudah bosan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

c. Karakteristik *Make A Match*

Karakteristik model pembelajaran *Make A Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan pertanyaan atau jawaban dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *Make A Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

d. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang

menyenangkan. Aris Shoimin (2019:98) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*, yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Dan demikian seterusnya
7. Kesimpulan/penutup.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Make A Match*

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Suatu model pembelajaran cocok untuk materi dan tujuan tertentu, tetapi kurang cocok untuk materi dan tujuan yang lainnya. Model pembelajaran *Make A Match* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Aris Shoimin (2019:99).

Kelebihan:

- 1) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 2) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- 3) Munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa.

Kekurangan:

- 1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- 2) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Manfaat aplikasi Matematika tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi diperlukan juga di dalam dunia kerja nantinya. Oleh karena itu, Matematika sebagai ilmu dasar wajib dikuasai dengan baik oleh siswa terutama sejak usia sekolah dasar. Hakikat pembelajaran Matematika adalah proses yang dirancang untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa untuk melaksanakan kegiatan Matematika. Pembelajaran Matematika juga harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang Matematika.

Kata Matematika berasal dari bahasa latin *Mathematika* yang awalnya dari kata Yunani *Mathematike*, dan juga dari kata *Mathema* dengan arti pengetahuan atau ilmu. Matematika dapat mengajarkan anak-anak cara memahami dan menghargai dunia di sekitar dan memperkaya pikiran mereka yang sempit.

2.1.8 Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pengertian Pembelajaran Konvensional Pembelajaran konvensional adalah kegiatan yang dilakukan yang hanya berpusat pada guru saja atau hanya guru yang berperan aktif dalam proses belajar mengajar sedangkan siswa kurang aktif. Djamarah dalam Daryanto dan Saiful Karim (2017:117) menyatakan bahwa “Metode pembelajaran adalah pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antar guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan.

Zainal Aqib dan Ali Murtadlo (2016: 38) menyatakan “Metode ceramah yang dimaksud adalah cara menyampaikan suatu pelajaran tertentu dengan jalan penuturan secara lisan kepada peserta didik atau khalayak ramai. Metode ceramah merupakan teknik pengajaran yang dilakukan oleh pendidik secara monolog dan

hubungan satu arah (*one way communication*).” Ekawati (2016: 24) menyatakan “pembelajaran konvensional adalah bentuk kegiatan yang bisa dikenal yakni terjadinya interaksi antara guru, siswa dan bahan belajar dalam suatu lingkungan tertentu (sekolah, laboratorium, kelas dan sebagainya)”. Dari pendapat para ahli diatas, disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat kepada guru yang berperan aktif dalam proses belajar mengajar sedangkan siswa kurang aktif.

1. Langkah-langkah Pembelajaran Konvensional

Moestofa dan Sondang (2013:257) menyatakan, tahap-tahap dalam pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap pembukaan: pada tahap ini guru mengkondisikan siswa untuk memasuki suasana belajar dengan menyampaikan salam dan tujuan.
- 2) Tahap pengembangan: tahap ini merupakan tahap dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang diisi dengan penyajian materi secara lisan didukung oleh penggunaan media. Hal lain yang perlu dilakukan dalam ceramah adalah mengatur irama suara, kontak mata, gerakan 17 tubuh dan perpindahan posisi berdiri untuk menghidupkan suasana pembelajaran.
- 3) Tahap evaluasi: guru mengevaluasi hasil belajar siswa dengan membuat kesimpulan atau rangkuman materi pembelajaran, pemberian tugas, dan akhiri dengan menyampaikan trimakasih atas keseriusan siswa dalam pembelajaran.

2. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional itu mempunyai keunggulan dan juga kelemahan. Drayanto dan Syaiful Karim (2017: 118) menyatakan keunggulan pengajaran model ini adalah :

- 1) Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain.
- 2) Menyampaikan informasi dengan cepat.

- 3) Membangkitkan minat akan informasi.
- 4) Mengajari peserta didik yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan.
- 5) Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.

Drayanto dan Syaiful Karim (2017:118) menyatakan kelemahan pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak semua peserta didik memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan.
- 2) Setiap terjadi kesulitan untuk menjaga agar peserta didik tetap tertarik dengan apa yang dipelajari.
- 3) Peserta didik tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu.
- 4) Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.
- 5) Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

2.1.9 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran mengenal statistika.

Kompetensi Dasar :

- a. Menenal statistika

Indikator :

- a. Menjelaskan cara membuat data yang disajikan dalam diagram batang
- b. Menjelaskan cara membaca data dalam bentuk diagram batang
- c. Menganalisis cara membuat data dengan menggunakan diagram batang dan menggunakan konsep diagram batang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari

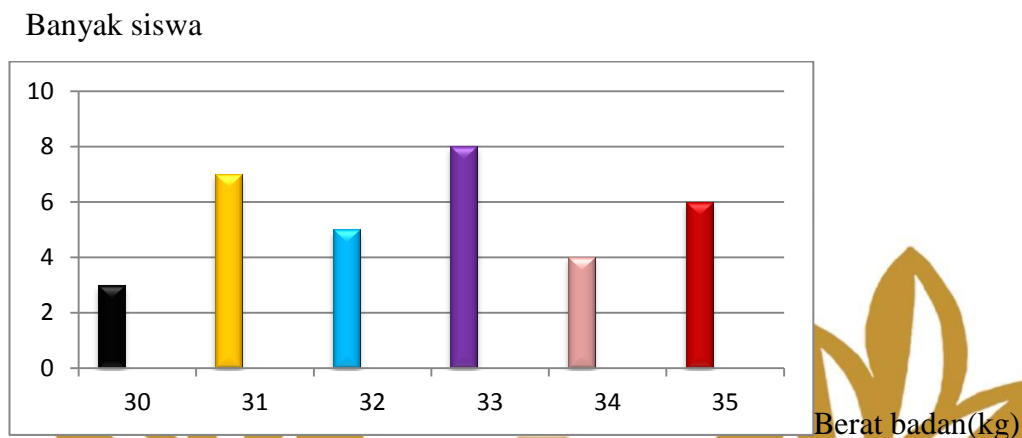
Tujuan Pembelajaran :

- a. Siswa dapat menjelaskan cara membuat data yang disajikan dalam diagram batang
- b. Siswa dapat membaca data dalam bentuk diagram batang
- c. Siswa dapat menggunakan konsep diagram batang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari

d. Materi Mengenal Statistika

1) Membaca Data Pada Diagram Batang

Statistika adalah data yang disajikan dalam bentuk tabel atau diagram. Bu Mira seorang guru olahraga. Pada suatu hari, ia mengadakan penimbangan berat badan siswa kelas IV SD. Dari hasil penimbangan berat badan tersebut diperoleh data berat badan. Kemudian Bu Mira membuat diagram sebagai berikut.



Gambar 2.1 Grafik Berat Badan Siswa Kelas IV

Gambar 2.1 dinamakan diagram batang. Diagram tersebut menyajikan data berat badan siswa kelas IV SD. Cara membacanya yaitu: sumbu mendatar menunjukkan berat badan (kg) dan sumbu tegak lurus menyatakan banyak siswa. kemudian perhatikan batang berwarna hitam menunjukkan berat badan 30 kg dan perhatikan ke arah sumbu tegak lurus menunjukkan angka 3. Jadi banyak siswa dengan berat badan 30 kg adalah 3 orang, begitulah seterusnya.

2) Mengumpulkan Data Untuk Membuat Diagram Batang

Sekarang kamu sudah mahir membaca data dalam diagram batang, tetapi pernahkah kamu membayangkan darimana data pada diagram batang diperoleh? Misalnya kamu ingin mengetahui mata pelajaran apa yang paling banyak disukai teman-teman kamu di kelas. Kamu harus mengumpulkan informasi tentang mata pelajaran favorit teman-temanmu. Tanyakanlah satu persatu kepada temanmu dan catat hasilnya. Proses menanyakan kepada teman dan mencatat hasilnya merupakan kegiatan mengumpulkan data. Misalnya, telah terkumpul data mata pelajaran favorit kelas IV SD, seperti pada tabel berikut

Tabel 2.1 Data Mata Pelajaran Favorit Kelas IV

No.	Nama	Pelajaran favorit
1	Binar	Bahasa Indonesia
2	Faisal	Bahasa Indonesia
3	Keysa	Matematika
4	Salsa	Penjas
5	Rudi	Penjas
6	Ami	Matematika
7	Dewi	Matematika
8	Azhar	IPA
9	Isna	Bahasa Indonesia
10	Wayan	Kesenian
11	Indri	IPA
12	Susan	IPS
13	Laras	Matematika
14	Tiara	Bahasa Indonesia
15	Taufik	Bahasa Indonesia
16	Kira	IPS
17	Cepi	IPS
18	Nisa	IPA
19	Ari	Matematika
20	Gunawan	Kesenian

Dari tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa:

1. Jumlah siswa yang menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 5 orang
2. Jumlah siswa yang menyukai mata pelajaran Matematika adalah 5 orang
3. Jumlah siswa yang menyukai mata pelajaran Penjas adalah 2 orang
4. Jumlah siswa yang menyukai mata pelajaran IPA adalah 3 orang
5. Jumlah siswa yang menyukai mata pelajaran Kesenian adalah 2 orang
6. Jumlah siswa yang menyukai mata pelajaran IPS adalah 3 orang

Data pada kesimpulan di atas dapat disajikan pula dalam bentuk tabel dan dibuat dalam bentuk diagram batang. Berikut langkah-langkah dalam membuat diagram batang berdasarkan data di atas:

- a. Siapkan kertas berpetak dan pensil warna
- b. Buat sumbu koordinat pada kertas berpetak. Beri judul untuk diagram batang tersebut dengan ”diagram pelajaran favorit”

- c. Beri pula nama pada sumbu tegak dengan "banyak siswa" dan sumbu mendatar dengan "mata pelajaran"
- d. Tentukan skala sumbu tegak dan mendatar
- e. Gambar batang pertama dengan tinggi sama dengan 5 siswa dan beri nama di bawah batang tersebut dengan "bahasa indonesia"
- f. Buatlah jarak antara batang pertama dan batang berikutnya sama dengan lebar batang
- g. Ulangi langkah 3 dan 4 untuk setiap mata pelajaran lainnya.

3)Menyelesaikan Masalah Sehari-hari Menggunakan Diagram Batang

Diagram batang mempunyai bentuk uang sederhana tetapi lebih menarik daripada data dalam bentuk tabel. Adanya diagram batang dapat mempermudah orang dalam membaca suatu kumpulan data. Seperti contoh berikut, yaitu diagram batang membantu dalam membuat data ukuran sepatu.

Pada tahun ajaran baru sebuah sekolah akan membagikan seragam dan sepatu kepada siswanya. Seorang guru diberi tugas oleh kepala sekolah untuk membuat analisa data ukuran sepatu Para siswa. Oleh karena itu, guru tersebut mencatat ukuran no sepatu siswa di sebuah kelas sebagai berikut:

28, 27, 33, 34, 31, 32, 33, 27, 28, 29,
30, 31, 33, 32, 34, 30, 33, 34, 28, 27,
30, 29, 28, 31, 28, 35, 29, 32, 32, 28.

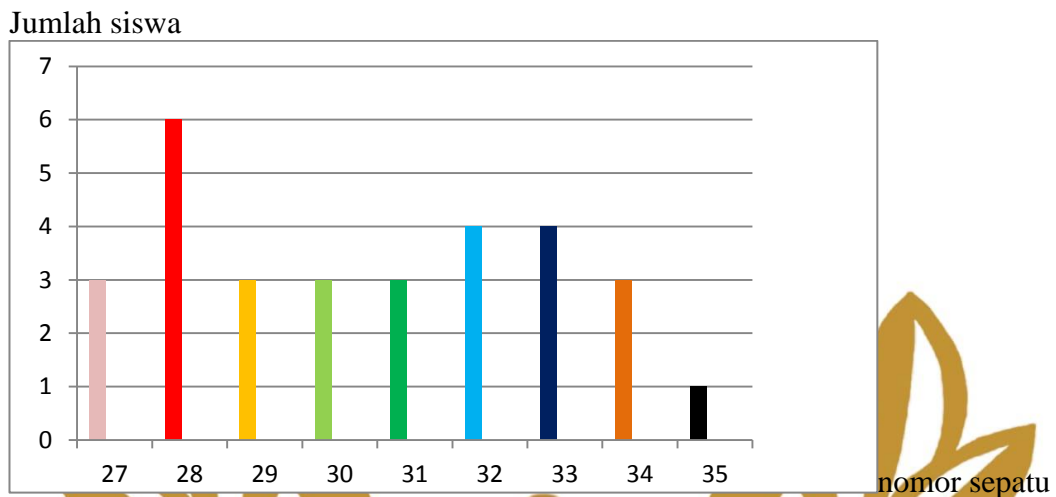
Bagaimana cara guru itu membuat laporan kepada kepala sekolah? dengan konsep diagram batang dapat diketahui ukuran sepatu yang paling banyak digunakan siswa dan ukuran sepatu yang paling sedikit digunakan siswa. Pertama guru harus mendaftarkan data hasil pencatatannya seperti berikut:

Tabel 2.2 Data Ukuran No Sepatu siswa

Ukuran sepatu	Jumlah siswa
27	3
28	6
29	3
30	3
31	3

32	4
33	4
34	3
35	1
Jumlah	30

Selanjutnya dibuat diagram batang seperti berikut:



Gambar 2.2 Grafik Nomor Sepatu Siswa

2.2 Kerangka Berpikir

Pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi ketika Pelajaran sedang berlangsung. Oleh sebab itu, salah satu cara agar pembelajaran yang di sampaikan mudah diserap oleh siswa, maka guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, membuat siswa semakin aktif dan hasil belajarnya pun semakin maksimal.

Adapun model pembelajaran yang tepat untuk membuat pembelajaran Matematika semakin menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* khususnya pada materi mengenal statistika. Model pembelajaran *Make A Match* bisa membuat suasana belajar semakin menyenangkan, membuat siswa semakin aktif, dan menuntut kerjasama antar siswa. Untuk melihat hasil belajar siswa, guru perlu melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran, sehingga melalui evaluasi tersebut guru dapat memberi

kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dalam proses belajar mengajar berhasil atau tidak.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis yang diajukan adalah: Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal statistika di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022.

2.4 Definisi Oprasional

1. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa saat menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
2. Mengajar adalah suatu aktivitas sebagai upaya untuk menanamkan pengetahuan dan membimbing siswa dalam belajar menggunakan model *Make A Match*.
3. Pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
5. Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu pola yang digunakan sebagai perencanaan di dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengenal statistika.
6. Pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar untuk menciptakan kemampuan berpikir secara intraksi menggunakan model pembelajaran *Make A Match* antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.
7. Statistika adalah data yang disajikan dalam bentuk diagram atau tabel.