

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam mendapatkan suatu perubahan yang kemudian baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Darmawan Harefa, Dkk 2023:8). Sejalan dengan itu, Slameto (2018:2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selain itu ada pendapat lain juga bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang berproses dan juga merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggara setiap jenis dan jenjang pendidikan (Syah, 2018:63). Zainal Aqib (2020:31) Belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidaklah dapat dikatakan bahwa padanya telah berlangsung proses belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang baik dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman yang didapatkan dan terjadi dalam jangka waktu tertentu.

##### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa hasil

belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Sejalan dengan itu, hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017:129).



Setiap individu akan menjadi dewasa akibat belajar dan pengalaman yang dialami sepanjang hidupnya (Lestari, 2017). Pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana: "Pada hakikatnya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai bukti hasil belajar." (Haryanto, 2022). Hasil belajar menurut Bloom definisi hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang. Kognitif terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian atau penentuan hubungan, pengorganisasian, serta penilaian. (Herneta Fatirani, 2022).

Berdasarkan pengertian beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses yang didapatkan oleh seseorang ketika sudah melakukan pembelajaran terhadap sesuatu yang baik yang hasilnya dapat diukur dari hasil tes belajar.

### **2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar (faktor internal) dan ada pula dari luar dirinya (faktor eksternal).

Ihsana (2017:33-45) menjelaskan faktor yang mempengaruhi proses belajar dibagi menjadi dua yaitu:

- a) Faktor Internal (dalam diri individu), dapat digolongkan ke dalam menjadi 3 yaitu:
  1. Faktor Jasmani dibagi lagi menjadi dua, yaitu kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar akan terganggu apabila kesehatan terganggu dan memiliki cacat tumbuh seperti buta, tuli, bisu dan pincang.
  2. Faktor Psikologis, meliputi: intelegensi, minat, emosi, bakat, kematangan dan kesiapan.
  3. Faktor Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani. Kelelahan jasmani bisa karena kelaparan, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan kebosanan sehingga menghilangkan minat.
- b) Faktor Eksternal (dari luar diri individu), dapat digolongkan ke dalam menjadi 3 yaitu:

1. Faktor lingkungan keluarga, karena keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama bagi anak. Adapun bagian dari faktor keluarga yakni: cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.
2. Faktor lingkungan sekolah, merupakan tempat bagi anak untuk belajar secara formal. Faktor sekolah meliputi: kurikulum, keadaan sarana prasarana, waktu sekolah, metode pembelajaran, hubungan pendidik dengan peserta didik, hubungan peserta didik dengan peserta didik.
3. Faktor lingkungan masyarakat, dalam hal ini pengawasan orang tua sangat dibutuhkan untuk mengontrol secara proporsional teman bergaul anak.

#### **2.1.4 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Andi Setiawan (2017:21), pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistemik untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu. . Sedangkan menurut Suardi (2018: 7), belajar adalah proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Menurut Ihsana (2017:52) “Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”.

Sehingga dari pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

### 2.1.5 Pembelajaran Matematika SD

Ahmad Susanto (2016:186-187) menyatakan “Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika”.

Samidi dan Istarani (2016:10) menyatakan bahwa “Pembelajaran Matematika adalah pengetahuan atau ilmu mengenai logika dan problem-problem numerik, matematika menolong manusia menafsirkan secara eksak berbagai ide dan kesimpulan-kesimpulan”. Kemudian Yurniwati (2019:8) menyatakan “Matematika tidak hanya mengembangkan keterampilan komputasi (operasi hitung) tetapi juga soft skill, seperti menemukan konsep, mengolah informasi, mengomunikasikan ide dalam bentuk simbol, bagan, gambar, atau kalimat secara lisan dan tulisan”.

Atas dasar-dasar teori konsep matematika menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang susunan atau struktur yang terorganisasikan yang dimulai dengan unsur yang tidak di definisikan/ diartikan, ke dalam unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan yang pada akhirnya ke dalil yang mana fungsi praktisnya berguna mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif serta keruangan sehingga fungsi teoritisnya ialah guna memudahkan berfikir.

#### a. Materi Matematika ( Membandingkan Pecahan)

Menurut Heruman ( 2017:43) pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari suatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan biasanya ditandai dengan arsiran. Maka bilangan pecahan yaitu bilangan yang dapat dinyatakan sebagai  $\frac{a}{b}$  dengan a dan b adalah bilangan bulat dan  $b \neq 0$ , pada bilangan pecahan terdapat pembilang dan penyebut. Pembilang adalah angka dalam pecahan yang menunjukkan angka yang dibagi pembilang terletak disebelah atas yaitu a dan penyebut adalah angka dalam pecahan yang menunjukkan pembagiannya.

Miftakul Jannah (2016:29) menyatakan bahwa pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, yang dimaksud dengan bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap susunan, dan dinamakan pembilang dan yang dianggap satuan dinamakan penyebut. Tri Astari (2017:2) menyatakan bahwa pecahan adalah satu bagian utuh dibagi menjadi beberapa bagian yang sama besar. Pecahan dapat digunakan untuk menyebutkan bagian dari suatu kelompok.

b. Membandingkan Pecahan Dengan Pembilang Yang Sama

Jika membandingkan bilangan pecahan yang pembilangnya sama, maka lihatlah penyebutnya. Apabila penyebutnya kecil maka nilainya akan semakin besar, apabila penyebut lebih besar maka nilainya akan semakin kecil, sebaliknya apabila penyebut lebih kecil maka nilainya akan semakin besar.

c. Membandingkan Pecahan Dengan Penyebut Yang Sama

Jika membandingkan bilangan pecahan yang penyebutnya sama maka lihatlah pembilangnya. Apabila pembilangnya lebih kecil maka nilainya akan semakin kecil.

### 2.1.6 Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yakni:

Tujuan pembelajaran matematika adalah memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah

Tujuan pembelajaran matematika adalah menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika. Memecahkan masalah, tujuan pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model

matematika, dan memberi solusi yang tepat.

Mengomunikasikan Gagasan, Tujuan pembelajaran matematika adalah mengomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Tujuan pembelajaran matematika menurut NCTM (*National Council of Teachers of Mathematics*) yaitu:

1. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk memecahan masalah
2. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk menalar.
3. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk komunikasi
4. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk menghubungkan.

#### **2.1.6 Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. (Ibadullah Malawi & Ani Kadarwati, 2017).

Sedangkan menurut Joyce & Weil ( dalam Mulyani Sumantri, dkk, 2017) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Sesuai dengan pengertian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan pengertian model pembelajaran adalah suatu pola atau acuan perencanaan pembelajaran yang mencakup pendekatan, sedangkan strategi adalah seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

### 2.1.7 Model Collaborative Learning Menggunakan Jumping Task

Belajar kolaborasi digambarkan sebagai suatu model pengajaran yang mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang sama (Sukasmo, 2016). Menurut Andayani (2015:363) “*Collaborative Learning* adalah pembelajaran yang menciptakan situasi ditandai dengan adanya dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama”. Jadi *Collaborative Learning* adalah suatu proses mendapatkan ilmu pengetahuan secara bekerja sama. Peserta didik berinteraksi saling bertukar gagasan, mengeksplorasi suatu pertanyaan, dan menyelesaikan suatu tugas yang diberikan oleh pendidik.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan pengetahuan model *Collaborative Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan lebih dari satu individu yang saling berkolaborasi yang membentuk kelompok dengan suatu tujuan yang sama

#### a. Ciri-Ciri Model *Collaborative Learning*

Pembelajaran kolaboratif melibatkan siswa dalam tugas-tugas bersama, setiap siswa tergantung dan bertanggung jawab satu sama lain (Rustanuarsi & Karyati, 2019). Pembelajaran kolaboratif dapat menyediakan peluang untuk menuju pada kesuksesan praktik-praktik pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimalisasi perbedaan-perbedaan antarindividu.

Menurut Tukiran dalam (Mulyati & Parwati, 2021, hlm 47) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran *Collaborative Learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Belajar bersama dengan teman
2. Selama proses belajar terjadi tatap muka antara teman
3. Saling mendengarkan pendapat di antara anggota kelompok
4. Belajar dari teman sendiri dalam kelompok
5. Belajar dalam kelompok kecil
6. Saling mengemukakan pendapat



7. Keputusan tergantung pada mahasiswa sendiri

Menurut Djali dalam (Haqqi, 2017, hlm 10) ciri ciri pembelajaran

*Collaborative* adalah

1. Saling ketergantungan secara positif
2. Adanya interaksi saling ketemu muka dalam kerjasama
3. Rasa tanggung jawab individu untuk menyelesaikan tugas-tugas secara bersama
4. Dibutuhkan keterampilan interpersonal dan kerjasama kelompok kecil.

**b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Collaborative Learning***

Kelebihan model *Collaborative Learning* menurut Barkley (Dayana:2015)

adalah sebagai berikut:

1. Siswa mencari cara untuk merenungkan
2. Siswa mencari cara untuk menghargai penilaian orang lain
3. Dapat menumbuhkan nalar dasar dan waras
4. Dapat menumbuhkan rasa kerjasama
5. Ada persaingan yang adil

Mengingat sebagian dari penilaian diatas, bahwa kelebihan dari model *Collaborative Learning* termasuk memiliki kemampuan untuk menghidupkan inovasi siswa, menumbuhkan mentalitas, memperluas perspektif siswa, memberikan kolaborasi dan kemampuan untuk menanggung penilaian orang lain, mendorong siswa untuk saling menguntungkan dalam pekerjaan kelompok, dan membiasakan diri untuk memperbaiki kesalahan mereka.

Selain menikmati manfaat, model pembelajaran *Collaborative Learning* juga memiliki kekurangan. Kelebihan Model *Collaborative Learning* (Dayana,2015) yaitu,

1. Siswa belajar bermusyawarah
2. Siswa belajar menghargai pendapat orang lain,
3. Dapat mengembangkan cara berpikir kritis dan rasional,
4. Dapat memupuk rasa kerja sama,
5. Adanya persaingan yang sehat, dalam.

Kekurangan ini dikomunikasikan oleh beberapa ahli. Alwasilah menjelaskan beberapa kelemahan dari model *Collaborative Learning* (<http://.ModelPembelajaranKolaborasi/Guraru.html> 13 September diposkan oleh Sukasmo diunduh pada tanggal 07 Januari 2016).

1. Memerlukan pengawasan yang baik dari guru, karena jika tidak
2. dilakukan pengawasan yang baik, maka proses kolaborasi tidak
3. akan efektif.
4. b. Ada kecenderungan untuk saling mencontoh pekerjaan orang lain.
5. c. Memakan waktu yang cukup lama, karena itu harus dilakukan
6. dengan penuh kesabaran.
7. d. Sulitnya mendapatkan teman yang dapat bekerjasama.

### **c. Langkah-Langkah Model *Collaborative Learning***

Setiap model pembelajaran yang akan di terapkan memiliki langkah masing-masing dalam penerapannya untuk mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan.

Dalam (Mulyati & Parwati, 2021, hlm 47) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran yang akan di terapkan memiliki langkah masingmasing dalam penerapannya untuk mencapai hasil dan tujuan yang diinginkan. langkah-langkah dalam model pembelajaran *Collaborative Learning* adalah:

1. Para siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri
2. Semua siswa dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis
3. Kelompok *Collaborative* bekerja secara bersinergi menginvestigasi dan memformulasikan jawaban – jawaban tugas atau masalah dalam LKS atau masalah yang ditemukan sendiri.
4. Setelah kelompok *Collaborative* menyepakati hasil pemecahan masalah, masing masing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap
5. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya di upayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskus kelompok *Collaborative*-nya di depan kelas,

siswa pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi tersebut, dan menanggapi kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 20-30 menit

6. Masing-masing siswa dalam kelompok *Collaborative* melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila di perlukan) terhadap laporan yang akan di kumpulkan
7. Laporan masing-masing siswa terhadap tugas yang telah di kumpulkan, di susun berkelompok berkelompok *Collaborative*
8. Laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya dan diskusikan.

Dalam (Putri & Silalahi, 2018, hlm 4) menyebutkan bahwa Langkah - langkah pembelajaran Collaborative Learning sebagai berikut :

1. Siswa dikelompokkan ke dalam 1 sampai 4 anggota tim.
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda.
3. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan subbab mereka.
4. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang subbab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan saksama.
5. Tiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi.

#### ***d. Jumping Task***

Strategi–strategi pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru, yang mungkin telah digunakan dengan cukup baik pada masa lalu belum tentu cukup baik untuk digunakan pada masa sekarang. Guru perlu mengubah strategi–strategi pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih baik, dan tempat untuk memulainya adalah dalam kelas.

*Jumping Task* merupakan sebuah strategi yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dimana siswa dipacu untuk kritis, diberi kebebasan berfikir namun tetap beretika dan punya kesepakatan sosial. Dengan kata lain, “ guru

diharapkan membudayakan siswa untuk berfikir kritis dan mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi, dengan caranya sendiri. Guru memantau dan memberi arahan”. Strategi ini disebut *Jumping Task*. *Jumping Task* adalah pemberian soal/tugas yang menantang /berada di atas tingkatan tuntutan kurikulum. Praktik ini sudah lama dilaksanakan di berbagai negara maju seperti Jepang. Di Jepang sendiri, mereka tidak memberi nama praktik ini sebagai suatu model atau metode pembelajaran namun sudah menjadi praktik umum di kalangan guru terutama mereka yang sudah menerapkan reformasi sekolah yang disebut “*Lesson Study*”.

Konsep ini yang disampaikan oleh Manabu Sato yang disebut dengan reformasi kelas dengan fokus pada aktivitas belajar berupa terciptanya dialog, interaksi dan kolaborasi di antara peserta didik (Sato, 2013:21-34) Keunggulan metode “*Jumping Task*” ini adalah mampu menciptakan aktivitas belajar di kalangan siswa seperti terjadinya dialog, interaksi dan kolaborasi yang efektif. Untuk kepentingan penelitian ini, penulis membuat penataan pembelajaran dengan merancang pola-pola dialog dan kolaborasi antara peserta didik yang terdiri dari “*individual activity*”, “*activity in pair*”, “*activity in group*” dan “*classical activity*”.

Dalam praktiknya, penulis mengakomodasi konsep *Zone of Proximal Development/ZPD* oleh Vygotsky yang menjelaskan bahwa seorang anak dapat melakukan dan memahami lebih banyak hal jika mereka mendapat bantuan dan berinteraksi dengan orang lain, termasuk teman sebayanya.

*Zone of Praximal devolopment (ZPD)* adalah istilah vygotsky untuk serangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak secara sendirian tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dari orang dewasa atau anak anak yang lebi mampu. Penekanan vygotsky pada ZPD menegaskan keyakinannya akan arti penting dari pengaruh sosial terutama pengaruh intruksi atau pengajaran terhadap perkembangan anak. ( Naniek Kusumawati, 2022).

Hobri (2015) menjelaskan, tugas soal *jumping* adalah level berupa aplikasi atau lebih berkembang, dimana tidak semua siswa harus mampu memecahkannya. Empat hal yang dilakukan dalam memberikan soal *jumping*.

1. Apa yang telah dipahami melalui pengerjaan tugas/soal sharing, dapat diaplikasikan atau diperdalam lebih jauh,
2. Tugas/soal digali dan diselidiki dari berbagai sudut dengan menggunakan referensi terbaru,
3. Tugas/soal yang berfikir dan dapat memaknai suatu gejala/peristiwa/kejadian tersebut,
4. Tugas/soal yang memikirkan hal baru dengan mengaitkan pengetahuan dan konsep yang telah dipelajari.

Melalui *Jumping Task*, siswa dididik untuk berfikir mandiri dan tumbuh berkembang dengan sesamanya. Melalui proses pembelajaran yang kreatif berdasarkan *learning community* dan mengutamakan dialog dalam kegiatan pembelajaran, sekolah menjamin hak belajar setiap anak, mengembangkan kemampuan akademis yang solid dan membina anak yang mampu berfikir secara mandiri serta dapat tumbuh berkembang dengan sesamanya. Sekolah, masyarakat setempat dan keluarga siswa secara bersama-sama membina anak sehingga menjadi anak yang periang, sehat, dan aktif, anak yang mencari tugas/tantangan, dan belajar mandiri, anak yang bersikap pantang menyerah, dan bermental ulet. Dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *Shinsetuna* yaitu anak yang baik hati dan saling membantu.

*Collaborative learning* akan terlaksana jika ingin menyelesaikan masalah menantang secara bersama dengan perspektif yang berbeda. *Collaborative Learning* terjadi jika siswa saling bergantung satu sama lain karena perbedaan pengetahuan dan perspektif (Kaendler et al, 2014:505). Masalah menantang yang diberikan pada siswa dengan perbedaan pengetahuan dan perspektif akan memberikan kesempatan untuk berkontribusi menyumbangkan ide dan persepsi masing-masing.

Pelaksanaan *Collaborative Learning* juga tergantung pada tingkat kesulitan masalah yang ditemui, semakin mudah maka akan semakin kecil kemungkinan siswa akan berkolaborasi, sehingga dibutuhkan materi yang diberikan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda setiap tahapannya. Kegiatan seperti ini dapat dilakukan dengan sebuah teknik *Jumping Task*, yaitu memberikan soal yang

berjenjang tingkat kesulitannya dari soal tingkat rendah sampai ke soal yang tingkat kesulitannya tinggi.

*Jumping Task* atau lompatan belajar, merupakan sebuah teknik pembelajaran dalam *Collaborative Learning* dengan memberikan siswa masalah di atas tingkat ZPD siswa agar terjadi interaksi antara kemampuan tinggi dan rendah.

Sato (2014) menjelaskan bahwa *collaborative learning* dalam komunitas belajar berdasarkan teori Vygotsky ada tingkatan yang dicapai anak dengan bantuan orang lain dan ada tingkatan anak dapat mencapainya sendiri, tugas dalam komunitas belajar diatur di atas garis ZPD nya, sehingga belajar menjadi sebuah lompatan bersama rekan-rekannya. Siswa yang masih belum sampai pada tingkatan ZPD nya boleh meminta bantuan kepada yang telah melewati ZPD tersebut. Bantuan yang dimaksud hanya sebagai bantuan sementara sampai bisa melakukan dan memahami secara mandiri, bantuannya pun hanya bantuan untuk sampai pada tingkat ZPD nya bukan bantuan menyeluruh.

Langkah-langkah dalam melaksanakan model *Colaborative Learning* menggunakan *Jumping Task* dikembangkan oleh Sato (2015) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa
2. Guru memberikan penjelasan materi matematika dan berdiskusi dengan siswa mengenai materi tersebut
3. Guru memberikan tugas/kegiatan/soal *Jumping Task*
4. Para siswa dalam kelompok melakukan diskusi antar kelompok dan teman anggota kolaborator mengamati aktifitas siswa dan mencatatnya pada lembar observasi,
5. Kelompok *collaborative* bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemostrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan soal *jumping task* yang diberikan oleh guru

6. Setelah kelompok *collaborative* menemukan dan menyepakati hasil soal jumping task yang diberikan oleh guru, masing-masing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap
7. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya di upayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok *collaborativenya* di depan kelas, siswa pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi tersebut, dan menanggapi kegiatan ini di lakukan selama kurang lebih 20-30 menit.
8. Masing-masing siswa dalam kelompok *collaborative* melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan di kumpulkan.
9. Laporan masing-masing siswa terhadap tugas yang telah di kumpulkan, di susun perkelompok-perkelompok *collaborative*
10. Laporan siswa di koreksi, dikomentari, dinilai, dan didiskusikan hingga tuntas.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019:95), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Masalah dalam penelitian ini adalah guru mengajar matematika dengan menggunakan model ceramah dari hari ke hari. Metode ceramah merupakan metode paling baik, tetapi dalam situasi lain mungkin sangat tidak efisien, yang dimana dengan penyampaian ilmu matematika tidak cukup hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru tapi juga harus ada praktek yang dimana maksudnya adalah langsung dibarengi dengan siswa yang turun tangan untuk memecahkan permasalahan tersebut bersama dengan temannya. Guru yang bijaksana senantiasa menyadari kondisi-kondisi yang berhubungan dengan situasi pengajaran yang dihadapinya.

Hasil belajar matematika siswa merupakan kemampuan yang diperoleh

oleh siswa selama mengikuti pelajaran matematika. Hasil belajar memberikan manfaat kepada siswa dalam melihat relevansi antara matematika dengan pelajaran lain atau dunia nyata.

*Metode Collaborative Learning* akan memberi pengaruh yang baik terhadap hasil belajar matematika siswa karena dengan menempatkan peserta didik dalam kelompok dan memberinya tugas dimana mereka saling tergantung satu dengan yang lainnya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru sehingga menimbulkan tanggung jawab bersama.

Pembelajaran kolaboratif membuat anggota kelompok aktif berinteraksi dengan berbagi pengalaman yang dimilikinya. Pembelajaran kolaboratif berintikan usaha bersama, baik antara siswa maupun antar siswa dengan guru, dalam membangun pemahaman, pemecahan masalah sehingga semangat dan minat siswa akan meningkat dan berdampak pada nilai yang akan diperolehnya.

Model *Colaborative Learning* akan lebih baik apabila diterapkan bersamaan dengan model *Jumping Task*. Guru akan memberikan soal yang sulit untuk dipecahkan oleh siswa secara berkelompok sehingga akan meningkatkan daya kritis dan berpikir siswa, siswa akan dihadapkan dengan soal-soal yang sulit sehingga akan lebih mahir dan terbiasa untuk menjawab soal tersebut.

Jadi, jelas bahwa model *Collaborative Learning* mempunyai pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran, karena melibatkan partisipasi aktif dari setiap siswa sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dan sikap kerja sama yang baikpun dapat terjadi antar anggota kelompok, sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa baik dari dirinya sendiri, teman maupun gurunya dapat tertanam dengan baik dan dapat memberikan hasil belajar yang baik pula.

### **2.3 Definisi Operasional**

Dalam suatu penelitian memiliki istilah dengan makna tersendiri. Dengan itu, untuk menghindari kesalahpahaman pembaca maka peneliti memberikan penjelasan yang perlu terdapat dalam judul penelitian ini.

1. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh seseorang baik dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai



hasil dari pengalaman yang didapatkan dan terjadi dalam jangka waktu tertentu.

2. Hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan atau penguasaan seorang siswa terhadap bidang studi matematika setelah menerima pengalaman belajar atau setelah menempuh proses belajar mengajar yang terlihat pada nilai yang diperoleh (berupa angka atau huruf) dari tes hasil belajarnya.
3. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.
4. Model *Collaborative Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan lebih dari satu individu yang saling berkolaborasi yang membentuk kelompok dengan suatu tujuan yang sama.
5. *Jumping Task* adalah pemberian soal/tugas oleh guru yang menantang atau sulit dan berada di atas tingkatan tuntutan kurikulum.
6. Model pembelajaran adalah suatu pola atau acuan perencanaan pembelajaran yang mencakup pendekatan, sedangkan strategi adalah seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu, ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *Collaborative Learning* dengan menggunakan *Jumping Task* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 101740 Tanjung Selamat.