

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Dasar Teori

1. Hakikat Pembelajaran Matematika

Belajar merupakan proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto, 2014: 18-19). Menurut E. Mulyasa (2004: 100) bahwa, definisi pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2014: 19).

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses interaksi antar siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (E. Mulyasa, 2003). Djohar dalam Sutarsih (2010: 9) menyatakan bahwa dalam proses belajar matematika merupakan perwujudan

dari interaksi subjek (siswa) dengan objek yang terdiri dari benda, kejadian, proses, dan produk. Interaksi tersebut memberikan peluang kepada siswa untuk berlatih belajar dan mengerti bagaimana belajar, mengembangkan potensi rasional pikir, keterampilan, dan kepribadian, serta mengenal permasalahan matematika dan pengkajiannya.

Puasati dalam Syaifudin (2013) menyebutkan bahwa belajar matematika memiliki beragam aktivitas yang menuntut pendekatan maupun metode pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aktivitas pembelajaran. Agar minat siswa tinggi serta pembelajaran efektif perlu variasi model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik materi dan gaya belajar siswa.

2. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher centered*. Menurut Arends (1997) dalam Trianto (2014: 93) model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Model pengajaran langsung (*direct instruction*) sering disebut juga sebagai *explicit instruction*. *Explicit instruction* menurut Kardi (dalam Uno dan Nurdin, 2011: 118), dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok (Huda, 2013: 186). Pengajaran langsung digunakan untuk

menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.

Model pembelajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan penjelasan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru (Trianto, 2014: 95). Sintaks model pembelajaran langsung disajikan dalam tahap, antara lain:

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Lansung (*Direct Intruction*)

Fase	Peran Guru
Fase 1 : Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan TPK informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2: Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3: Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
Fase 4: Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberi umpan balik.
Fase 5: Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

(Sumber: Kardi & Nur, (2008: 8) dalam Trianto, 2014: 95)

Tujuan utama model pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah memaksimalkan waktu belajar siswa dan mengembangkan kemandirian dalam mencapai dan mewujudkan tujuan pendidikan (Joyce, Weil & Calhoun, 2009: 422). Selain model pembelajaran langsung (*direct instruction*), masih terdapat

berbagai model pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya (Trianto, 200: 56). Dalam pembelajaran kooperatif, sinergi yang muncul melalui kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada melalui lingkungan kompetitif individual (Huda, 2013: 111).

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil serta kolaborasi yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok (Rusman, 2012: 202-203). Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*). Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer-teaching*) lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru (Rusman, 2012: 203-204).

Berdasarkan pengertian diatas dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang *heterogen*, saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan (Lie, 2002: 29). Adapun unsur dalam model pembelajaran kooperatif meliputi lima unsur yang harus diterapkan antara lain:

- a. Saling ketergantungan positif
- b. Tanggung jawab perseorangan
- c. Tatap muka
- d. Komunikasi antar anggota
- e. Evaluasi proses kelompok (Lie, 2002: 31)

Sintaks dalam pembelajaran kooperatif yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok belajar dan bekerja, evaluasi, dan memberi penghargaan. Dalam implementasinya, pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran sekaligus memotivasi siswa untuk belajar dan diakhiri dengan pemberian penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Selanjutnya enam sintaks pembelajaran kooperatif itu dirangkum pada tabel 2.2.

Zamroni (2010) dalam Trianto (2010: 57) menyatakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khusus dalam wujud input mengembangkan solidaritas sosial di kalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang

kuat (Trianto, 2010: 57). Selain memiliki manfaat, model pembelajaran kooperatif juga memiliki tujuan.

Tabel 2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase/Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Rusman (2012: 211)

Zamroni (2010) dalam Trianto (2010: 57) menyatakan bahwa manfaat penerapan belajar kooperatif adalah dapat mengurangi kesenjangan pendidikan khusus dalam wujud input mengembangkan solidaritas sosial di kalangan siswa. Dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi baru yang memiliki prestasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat (Trianto, 2010: 57). Selain memiliki manfaat, model pembelajaran kooperatif juga memiliki tujuan.

Johnson & Johnson (1994) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara berkelompok (Trianto, 2010: 57). Selain itu, adapun tujuan pembelajaran kooperatif yaitu dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan sikap saling menghormati dan bekerja sama, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, serta dapat memecahkan masalah dengan cara yang lebih baik.

Tujuan pembelajaran kooperatif tersebut dapat dicapai dengan adanya berbagai macam variasi dalam pembelajaran kooperatif. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan antara model pembelajaran dengan karakteristik materi pembelajaran. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai. Salah satu variasi model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *take and give*.

4. Model Cooperative Learning Tipe Take and Give

Menurut Huda (2013: 241) istilah *Take And Give* sering diartikan “saling memberi dan saling menerima”. pembelajaran *Take And Give* merupakan proses pembelajaran yang berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa (Shoimin, 2014: 195). Pendekatan yang digunakan proses pembelajaran ini adalah pendekatan komunikatif. Dimana pendekatan pembelajaran yang berbasis komunikasi memungkinkan siswa untuk mampu: membaca dan menulis dengan baik, belajar dengan orang lain, menggunakan media, menerima informasi, dan menyampaikan informasi (Huda, 2013: 215).

Media yang digunakan dalam pembelajaran *Take And Give* adalah kartu ukuran 10 x 15, dimana tiap kartu berisi submateri yang berbeda antara satu kartu dengan kartu lainnya (Uno & Hamzah, 2011: 94). Dengan demikian komponen penting dalam pembelajaran *Take And Give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan *sharing* informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya (Huda, 2013: 242).

Dalam proses pembelajaran *Take And Give* siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak bergantung guru. Hal ini yang membuat pembelajaran *Take And Give* menjadi pembelajaran yang interaktif. Menurut Suparno (2001: 10-11) dalam Shoimin 2014 peran guru dalam proses pembelajaran *Take And Give* lebih mengarah sebagai mediator dan fasilitator.

Sintak langkah-langkah tipe pembelajaran *Take And Give* dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- b) Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya dicapai.
- c) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- d) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Tiap-tiap kelompok terdiri dari beberapa siswa.
- e) Guru memberikan kartu yang berisi materi kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan.

- f) Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi kesempatan untuk mempelajari atau menghafal.
- g) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.
- h) Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take And Give*).
- i) Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
- j) Kesimpulan.
- k) Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- l) Guru menutup pembelajaran. (Huda, 2013: 242-243).

Adapun kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Take And Give* antara lain:

- 1) Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan siswa yang lain.
- 2) Dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi.
- 3) Meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dan bersosialisasi.
- 4) Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap-tingkah laku selama bekerja sama.
- 5) Upaya mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri.

- 6) Meningkatkan motivasi belajar (partisipasi dan minat), harga diri dan sikap-tingkah laku yang positif serta meningkatkan prestasi belajarnya (Shoimin, 2014: 197).

Adapun kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Take And Give* antara lain:

- a. Bila informasi yang disampaikan siswa kurang tepat (salah), informasi yang diterima siswa lain pun akan kurang tepat.
- b. Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
- c. Ketidakesesuaian *skill* antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik (Huda, 2013: 243).

5. Metode *Gallery Of Learning*

Gallery Of Learning disebut juga *gallery walk* atau galeri belajar. *gallery walk* terdiri dari dua kata yaitu *gallery* dan *walk*. *Gallery* adalah pameran, yaitu merupakan kegiatan untuk memperkenalkan produk, karya, atau gagasan kepada khalayak ramai. Sedangkan *walk* artinya berjalan (Ismail, 2008: 89). Menurut Silberman (2006: 274). *Gallery Of Learning* atau galeri belajar merupakan suatu cara untuk menilai dan mengingat apa yang telah siswa pelajari selama ini.

Adapun langkah-langkah dalam penerapan metode *Gallery Of Learning* yaitu:

- a) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- b) Kelompok diberi kertas plano/flip cart
- c) Tentukan topik/tema pelajaran

- d) Hasil kerja kelompok ditempel di dinding
- e) Masing-masing kelompok berputar mengamati hasil kerja kelompok lain.
- f) Salah satu wakil kelompok menjelaskan setiap apa yang dinyatakan oleh kelompok lain
- g) Koreksi bersama-sama
- h) Klarifikasi dan penyimpulan (Ismail, 2008: 89)

Tujuan dari metode pembelajaran *Gallery Of Learning* yaitu membangun kerjasama kelompok (*Cooperative Learning*) dan saling memberi apresiasi dan koreksi dalam pembelajaran (Ismail, 2008: 89). Selain itu metode ini juga mempunyai tujuan yaitu agar masing-masing anggota kelompok mendapat kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota lainnya (Asmani, 2011: 50).

6. Minat Belajar

Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Syah (2014: 133) menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu Winkel (1984: 30). Pada dasarnya minat adalah suatu sifat yang melekat pada diri manusia yang berfungsi sebagai pendorong untuk melakukan apa saja yang diinginkannya.

Slameto (2003: 2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi

dengan lingkungannya. Belajar merupakan proses perubahan perilaku tetap dan belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri (Trianto, 2014: 18-19).

Disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Sehingga dapat diketahui bahwa minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi lingkungannya.

Minat seseorang tidak dengan tiba-tiba sehingga perlu adanya rangsangan yang dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Apabila siswa sudah merasa berminat mengikuti pembelajaran, maka ia akan dapat mengerti dengan mudah. Selain itu, minat siswa juga dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Syah (2011: 152) menyatakan bahwa faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan. Sedangkan faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri. Faktor eksternal tersebut antara lain: dorongan orang tua, dorongan dari guru, tersedianya sarana dan prasarana atau fasilitas yang memadai, dan lingkungan.

Menurut Slameto (2003: 58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: a) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, b) ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, c) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, d) ada rasa ketarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati, e) lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya, f) dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Slameto, (2003: 180) menyatakan bahwa: minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu. Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang dalam aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian yang besar dalam belajar.

Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan belajar siswa. Siswa yang menaruh minat pada suatu bidang tertentu, maka akan

berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibanding siswa yang tidak menaruh minat. Sehingga minat sangat erat kaitannya dengan kegiatan belajar, karena tanpa adanya minat, maka proses kegiatan belajar tidak akan berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal dan pada akhirnya keberhasilan dalam proses belajar tidak akan bisa mencapai hasil yang maksimal.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2005: 5). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Mudjiono, 2006: 3). Hamalik, (2007: 155) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan,. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan telah dicapai. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar diklasifikasikan berdasarkan taksonomi bloom menjadi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektik, dan aspek psikomotorik (Nana Sudjana, 2010: 22-31).

a) Aspek Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut aspek kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud adalah :

- 1) *Knowledge* (pengetahuan/mengingat), dalam hal ini siswa diminta untuk mengingat kembali satu atau lebih dari fakta-fakta yang sederhana. Dalam hal ini siswa mengingat kembali pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang.
- 2) *Comprehension* (pemahaman), yaitu siswa diharapkan mampu untuk menginstruksikan makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru.
- 3) *Application* (penerapan/aplikasi), disini siswa dituntut untuk mampu menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu.
- 4) *Analysis* (menganalisis/menguraikan), siswa diharapkan mampu memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan.
- 5) *Evaluation* (mengevaluasi), siswa diharapkan mampu mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar.
- 6) *Create* (mencipta), siswa diharapkan mampu memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal (Krathwohl, 2010: 44-45).

b) Aspek Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut.

1) *Receiving/attending* (Penerimaan)

2) *Responding* (Jawaban)

3) *Valuing* (Penilaian)

4) *Organization* (Organisasi)

5) *Characterization* (Karakteristik nilai atau internalisasi nilai)

(Suprijono, 2009: 6-7).

c) Aspek Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan ketrampilan yaitu, gerak refleks, ketrampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2009: 23).

Hasil belajar merupakan penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 23). Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan,

melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Keberhasilan aspek afektif dan psikomotorik dapat dilihat setelah siswa melakukan proses belajar mengajar.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mega Puspita Dewi, et.al (2014) dalam jurnal yang berjudul “ Model Pembelajaran *Take and Give* berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Pkn SD” menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and give* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jurnal di atas dianggap relevan dengan penelitian ini, ditinjau dari model pembelajaran yang digunakan yaitu *Take and Give*. Hal yang membedakan skripsi ini dengan penelitian diatas adalah variabel bebasnya adalah metode *Take and Give* berbantu media grafis, sedangkan pada penelitian ini variabel bebasnya metode *Take and Give*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyaningsih (2014) dalam jurnal yang berjudul “Keefektifan Model *Take and Give* Terhadap Aktifitas dan Hasil Belajar MATEMATIKA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Widarti, Sri., et.al. (2013) dalam jurnal yang berjudul “Pembelajaran *Gallery Walk* Berpendekatan *Contextual Teaching*

Learning Materi Integral di SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *Gallery Walk* berpendekatan *Contextual Teaching Learning* berpengaruh positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

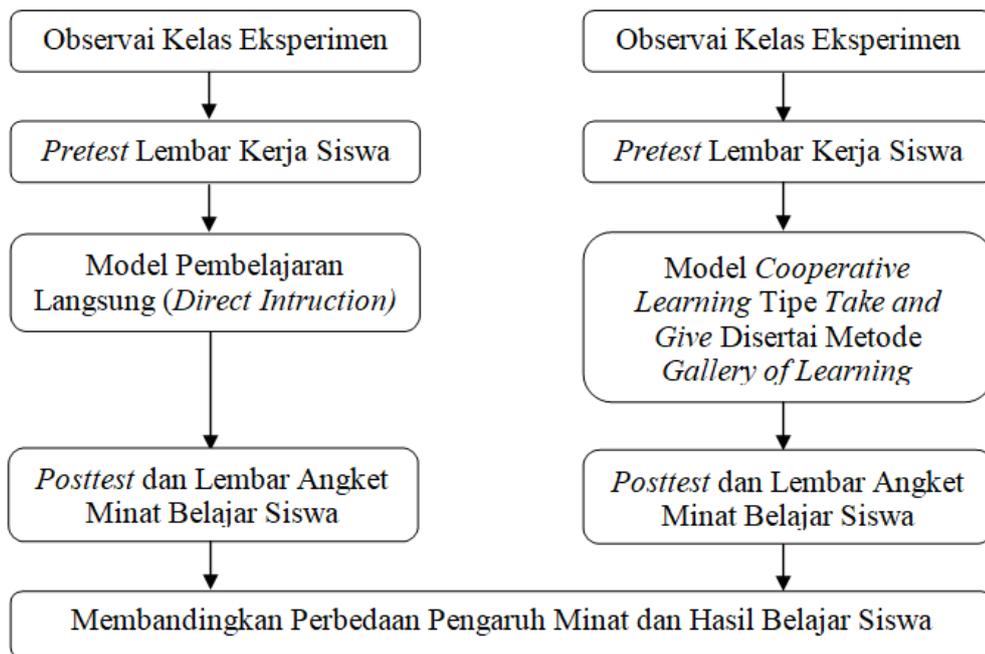
Berdasarkan penelitian di atas adapun kesamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode *Gallery Walk* atau *Gallery of Learning*. Adapun perbedaannya yaitu pada penelitian di atas variabel bebasnya *Gallery Walk* berpendekatan *Contextual Teaching Learning* sedangkan pada penelitian ini variabel bebasnya adalah model pembelajaran tipe *Take and Give* disertai metode *Gallery of Learning*. Perbedaan yang lain adalah materi dan lokasi penelitian yang berbeda.

C. Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran matematika secara umum belum melibatkan siswa secara aktif. Dimana masih banyak pembelajaran yang didominasi dengan ceramah. Penggunaan metode diskusi pun masih belum maksimal karena masih banyak siswa yang tidak aktif dalam diskusi dan hanya mengobrol dengan teman yang lainnya. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu inovasi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat memenuhi nilai KKM.

Model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* disertai dengan metode *Gallery of Learning*. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* disertai dengan metode *Gallery of Learning* diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam

mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggabungan kedua model dan metode pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa. Sehingga, kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian ini adalah “Model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* disertai metode *Gallery of Learning* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar matematika kelas VII SMP N 4 Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018.”