BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Teori Belajar

a. Teori Belajar Brunner

Romzah (2006:18-19), menyatakan bahwa teori belajar Brunner menekankan bahwa setiap individu pada waktu mengalami atau mengenal peristiwa atau benda di dalam lingkungannya, menemukan kembali peristiwa atau benda tersebut dalam pikirannya, yaitu satu tipe mental tentang peristiwa atau benda yang dialaminya atau dikenalnya. Menurut Brunner dalam Romzah (2006: 23-25), hal-hal tersebut dapat dinyatakan sebagai proses belajar yang terbagi menjadi dua tahapan yaitu:

1. Tahapan Enaktif atau tahapan kegiatan.

   Tahap pertama anak belajar konsep adalah hubungan dengan benda-benda real atau mengalami peristiwa di dunia sekitarnya. Pada tahap ini anak masih bergerak refleks dan mencoba-coba, belum harmonis. Ia memanipulasikan, menyusun, menjejerkan, mengotak-atik, dan bentuk-bentuk gerak lainnya (serupa tahap sensori motor dai Peaget)

2. Tahap Ikonik atau tahap gambar bayangan

   Pada tahap ini anak telah mengubah, menandai, dan menyimpan peristiwa atau benda dalam bentuk bayangan mental. Dengan kata lain anak dapat membayangkan kembali atau memberikan gambaran dalam pikirannya tentang benda atau peristiwa yang telah dialami atau dikenalnya dengan tahap enaktif, walaupun peristiwa itu telah berlalu atau benda real itu tidak ada lagi dihadapnnya (tahap Pra Operasional dari Peaget).

b. Teori Belajar Kognitif

Menurut teori belajar kognitif, belajar merupakan satu proses terpadu yang berlangsung di dalam diri seseorang dalam upaya memperoleh pemahaman dan struktur kognitif baru, atau untuk mengubah pemahaman dan struktur kognitif lama (Asra dan Sumiati, 2007:47). Memperoleh pemahaman berarti menangkap makna suatu subjek yang dihadapi. Sedangkan strutur kognitif adalah persepsi atau tanggapan seseorang tentang keadaan dalam lingkungan sekitarnya.

Belajar merupakan transfer pengetahuan dengan tujuan bahwa siswa setelah memperoleh pembelajaran yang baru dapat pandangan luas. Mampu mengembangkan pengetahuan yang telah didapatkan, sehingga belajar yang dialami siswa bermanfaat bagi dirinya dan orang disekitarnya. Unsur penting yang memberi pengaruh terhadap keberhasilan dari belajar adalah proses belajar antara lain, yaitu:

1. Pengalaman belajar yang dimiliki sebelum melakukan proses belajar,

2. Situasi lingkungan yang memberi rangsangan untuk terjadinya proses belajar,
3. Respon atau reaksi terhadap suatu rangsangan tersebut (Asra dan Sumiati, 2007:48).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Istilah hasil belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu hasil dan belajar. Istilah hasil di dalam Kamus Ilmiah Populer (Satrio, 2005: 467) didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai.

Hasil belajar diperoleh pada akhir proses pembelajaran dan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu bahan yang telah diajarkan. Menurut Dimyati (2006:38), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari sisi siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar.

Hasil belajar siswa di sekolah dapat dilihat pada angka raport atau pada daftar nilai ulangan harian, sumatif atau nilai ebtanas pada akhir kelulusam siswa. Ditinjau dari segi didaktis maka penilaian proses belajar ini sangat penting, karena mereka ingin mengetahui kemajuan yang telah dicapai yang dapat mempengaruhi pekerjaan-pekerjaan sebelumnya, sehingga diharapkan hasil berikutnya akan lebih meningkat. Setelah mengetahui nilai mereka, setidaknya dapat

menjadikan motivasi untuk lebih giat dalam belajar sehingga mencapai hasil yang lebih baik. Sedangkan bagi guru tidak hanya menilai hasil murid saja, tetapi sekaligus ia juga menilai hasil usahanya sendiri.

Ketuntasan hasil belajar didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran matematika SDN 2 Sawah Lama yaitu 60. Bila nilai siswa ≥ 60, maka dikategorikan tuntas (T), bila nilai siswa < 60, maka dikategorikan belum tuntas (BT).

Kesimpulan tentang hasil belajar adalah akhir proses pembelajaran dimana guru dapat mengklasifikasikan tingkat kemampuan belajar siswa melalui hasil belajar siswa yang berupa nilai. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat termotivasi dan terus meningkatkan kemampuannya. Sedangkan bagi guru, hasil belajar siswa merupakan penilaian apakah seorang guru berhasil menyampaikan ilmu yang ia miliki atau tidak.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan. Semakin banyak aktivitas belajar yang dilakukan siswa, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik. Aktivitas belajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan tingkah laku. Seseorang melakukan aktivitas belajar dalam keadaan sadar baik dalam fisik maupun mentalnya.

Sanjaya (2007 : 132) menyatakan bahwa belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai tujuan yang diharapkan. Aktivitas tidak terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental.

Hamalik (2007:91) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan atau aktivitas dalam pembelajaran bermanfaat bagi siswa yaitu, siswa memperoleh pengalaman langsung, mengembangkan pribadi, memupuk kerjasama, disiplin belajar, mengembangkan minat, kemampuan berfikir, kritis, dan terakhir suasana proses belajar mengajar di kelas menjadi hidup atau dinamis.

Aktivitas belajar meliputi aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar dua aktivitas tersebut saling terkait, sehingga dalam pembelajaran peserta didik diharapkan mempunyai keserasian antara aktivitas fisik dengan aktivitas mental yang dilakukan sehingga akan menghasilkan pembelajaran yang optimal.

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberi tanggapan positif terhadap suatu peristiwa dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh seseorang secara sadar yang meliputi kegiatan fisik maupun mental yang diharapkan bisa menghasilkan pembelajaran yang optimal.

2.2 Tipe Pembelajaran *Make A Match*

Tipe pembelajaran sangat penting dan berpengaruh sekali terhadap hasil belajar siswa, terutama pada pelajaran matematika. Dalam hal ini tipe pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak hanya terpaku pada satu tipe pembelajaran saja, akan tetapi harus bervariasi yang disesuaikan dengan konsep yang diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru matematika harus bisa memilih dan menentukan tipe pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Perkembangan pembelajaran sekarang ini, banyak tipe pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif sehingga siswa tertarik dan tidak merasa bosan. Salah satu tipe pembelajaran tersebut adalah tipe pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match.*

a. Pengertian *Make A Match*

Menurut Lorna Curran dalam Triastuti (2013: 04), *Make A Match* atau mencari pasangan adalah tipe pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan kartu soal/jawaban yang dimiliki sebelum batas waktu yang ditetapkan. Siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban dan dibacakan di depan kelas.

b. Kelebihan dan kekurangan *Make A Match*

Kelebihan dari tipe pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah : 1) mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, 2) materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian, dan 3) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Kekurangan *Make A Match* adalah 1) diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan; 2) waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa bermain-main dalam pembelajaran, dan 3) guru perlu persiapan alat dan bahan yang memadai.

c. Beberapa langkah yang diterapkan dalam menerapkan tipe Pembelajaran *Make A Match* (dalam Suyatno, 2009 : 121) yaitu:

1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaiknya satu bagian kartu berisi soal dan bagian lainnya berisi jawaban.
2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya
4) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
5) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
6) Demikian seterusnya

7) Kesimpulan /penutup

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan, hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah jika pembelajaran matematika operasi hitung bilangan dilaksanakan menggunakan tipe pembelajaran *Make A Match* dengan langkah-langkah yang tepat maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 2 Sawah Lama Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013/2014

2.4 Penelitian yang Relevan

Arbaroni (2011), dengan judul penelitian "Penerapan Tipe Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengenai Fungsi Menu dan Icon pada Program Pengolah Data (PTK pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Kalasan)". Penelitian ini membuktikan bahwa tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar TIK khususnya mengenai Fungsi Menu dan Icon pada program pengolahan data.

Penelitian Ambarwati (2011) yang berjudul "Penerapan Tipe Pembelajaran *Make A Match* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah (PTK pada Siswa Kelas X SMA Kristen Satya Wacana Salatiga)". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah

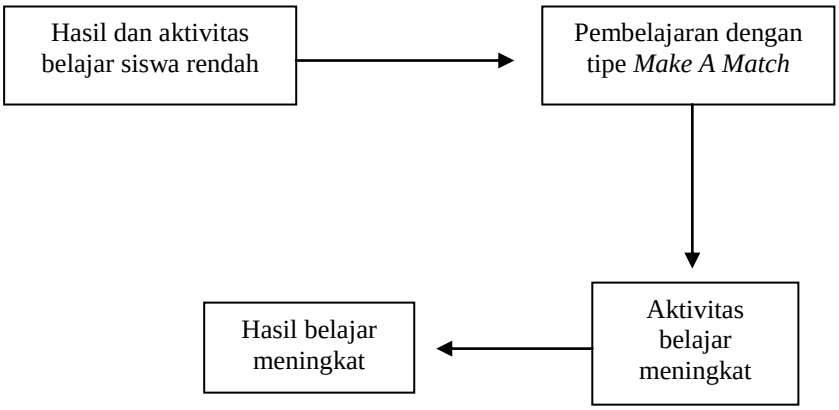
melalui *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

2.5 Kerangka Berpikir

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari tingkat aktivitas siswa melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Siswa dengan aktivitas dan hasil belajar yang rendah menjadi masalah jika tidak segera diperbaiki. Pemecahan masalah ini dilakukan dengan menerapkan tipe pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Tipe pembelajaran aktif yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah tipe *Make A Match*.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir