

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran *Treffinger*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Treffinger*

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.²⁰ Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.²¹ Hal ini berarti model pembelajaran memiliki peran penting dalam memberikan arah dan acuan bagi pengajar untuk membuat kerangka pembelajaran yang memudahkan siswa untuk memahami ilmu pengetahuan.

Model *treffinger* merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kesulitan belajar dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Model ini dikenalkan oleh Donald J. Treffinger yang melibatkan hubungan serta saling ketergantungan antara keterampilan kognitif dan afektif dalam mendorong belajar kreatif. Menurut Treffinger, belajar kreatif adalah proses pembelajaran yang mengupayakan

²⁰ Aris Shoimin, *68 Model ...*, hal. 23

²¹ *Ibid.*, hal. 24

proses belajar mengajar dibuat sekomunikatif mungkin sehingga situasi belajar menjadi menyenangkan bagi siswa.²²

Model *treffinger* adalah suatu strategi pembelajaran yang dikembangkan dari model belajar kreatif yang bersifat *develop* mental dan mengutamakan segi proses.²³ Model ini menggambarkan tingkatan pembelajaran mulai dari unsur-unsur dasar ke fungsi-fungsi yang lebih kompleks. Siswa terlibat dalam kegiatan membangun keterampilan pada dua tingkat pertama dan kemudian menangani masalah kehidupan nyata pada tingkat ketiga.

Model pembelajaran *treffinger* dikenal dengan *creative problem solving treffinger*.²⁴ Menurut Treffinger, digagasnya model CPS *treffinger* adalah karena perkembangan zaman yang terus berubah dengan cepat dan semakin kompleksnya permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting yang ada di lingkungan sekitar kemudian memunculkan berbagai gagasan dan solusi yang tepat sehingga dapat diimplementasikan secara nyata.

Karakteristik yang dominan dari pembelajaran *treffinger* adalah upaya dalam mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif siswa untuk mencari arah-arrah penyelesaian yang akan ditempuhnya untuk memecahkan masalah.²⁵ Dengan demikian, siswa diberi keleluasaan untuk berkeaktifitas menyelesaikan

²² Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), hal. 317

²³ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran ...*, hal. 219

²⁴ Miftahul Huda, *Model-model Pembelajaran ...*, hal. 318

²⁵ *Ibid.*, hal. 318

permasalahannya sendiri-sendiri dengan cara-cara yang dikehendaki. Dari hal tersebut, maka tugas guru adalah membimbing siswa agar tahap-tahap penyelesaian yang ditempuh tidak keluar dari topik permasalahan.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *treffinger* adalah model pembelajaran yang berupaya mengintegrasikan keterampilan kognitif dan afektif siswa dalam mencari arah-arah penyelesaian yang akan ditempuh untuk memecahkan masalah dengan memperhatikan fakta-fakta penting di lingkungan sekitar sehingga solusi yang diperoleh dapat diimplementasikan secara nyata.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Treffinger*

Treffinger menyebutkan bahwa model pembelajaran ini terdiri atas tiga komponen penting, yaitu *understanding challenge*, *generating ideas*, dan *preparing for action*, yang kemudian dirinci ke dalam enam tahapan. Penjelasan mengenai model ini adalah sebagai berikut:²⁶

- a. Komponen I: Memahami Tantangan (*Understanding Challenge*)
 - 1) Menentukan tujuan: guru menginformasikan kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajarannya.
 - 2) Menggali data: guru mendemonstrasikan/menyajikan fenomena alam yang dapat mengundang keingintahuan siswa.
 - 3) Merumuskan masalah: guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi permasalahan.

²⁶ *Ibid.*, hal. 318-319

b. Komponen II: Membangkitkan Gagasan (*Generating Ideas*)

Memunculkan gagasan: guru memberi waktu dan kesempatan pada siswa untuk mengungkapkan gagasannya dan juga membimbing siswa untuk menyepakati alternatif pemecahan yang akan diuji

c. Komponen III: Mempersiapkan Tindakan (*Preparing for Action*)

- 1) Mengembangkan solusi: guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 2) Membangun penerimaan: guru mengecek solusi yang telah diperoleh siswa dan memberikan permasalahan yang baru namun lebih kompleks agar siswa dapat menerapkan solusi yang telah ia peroleh.

Model pembelajaran *treffinger* terdiri dari langkah-langkah berikut:²⁷

a. Tahap I: *Basic Tools*

Basic tools atau teknik kreativitas meliputi keterampilan berfikir divergen dan teknik-teknik kreatif. Adapun kegiatan pembelajaran pada tahap I ini, yaitu:

- 1) Guru memberikan suatu masalah terbuka dengan jawaban lebih dari satu penyelesaian
- 2) Guru membimbing siswa melakukan diskusi untuk menyampaikan gagasan atau idenya sekaligus memberikan penilaian pada masing-masing kelompok.

²⁷ Aris Shoimin, *68 Model ...*, hal. 219-221

b. Tahap II: *Practice with Process*

Practice with process yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari pada tahap I dalam situasi praktis. Kegiatan pembelajaran pada tahap II, yaitu:

- 1) Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan contoh analog
- 2) Guru meminta siswa membuat contoh dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tahap III: *Working with Real Problem*

Working with real problem yaitu menerapkan keterampilan yang dipelajari pada dua tahap pertama terhadap tantangan pada dunia nyata. Kegiatan pembelajaran pada tahap III ini, yaitu:

- 1) Guru memberikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Guru membimbing siswa membuat pertanyaan serta penyelesaian secara mandiri
- 3) Guru membimbing siswa menyebutkan langkah-langkah dalam penyelesaian suatu masalah.
- 4) Guru memberikan *reward*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *treffinger* lebih menekankan belajar kreatif yang dikembangkan dari segi kognitif dan afektif dalam setiap langkah-langkah pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini harus mengoptimalkan langkah-langkah pada

kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *treffinger* agar dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan saat proses pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Treffinger*

Menurut Huda, kelebihan dari menerapkan model pembelajaran *treffinger* adalah sebagai berikut:²⁸

- a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep dengan cara menyelesaikan suatu permasalahan.
- b. Membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- c. Memberi keleluasaan kepada siswa untuk mencari arah-arrah penyelesaiannya sendiri.
- d. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mendefinisikan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, membangun hipotesis, dan percobaan untuk memecahkan suatu permasalahan.
- e. Membuat siswa dapat menerapkan pengetahuan yang sudah dimilikinya ke dalam situasi baru.

Menurut Huda, kelemahan model pembelajaran *treffinger* antara lain:²⁹

- a. Perbedaan tingkat pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah.
- b. Ketidaksiapan siswa untuk menghadapi masalah baru yang dijumpai di lapangan.
- c. Membutuhkan waktu yang lama.

²⁸ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran ...*, hal. 320

²⁹ *Ibid.*, hal. 321

Menurut Shoimin, kelemahan dari model *treffinger* adalah membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan kelebihan dari model ini adalah sebagai berikut:³⁰

- a. Mengasumsikan bahwa kreativitas adalah proses dan hasil belajar.
- b. Dilaksanakan kepada semua siswa dalam berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan.
- c. Mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif dalam pengembangannya.
- d. Melibatkan secara bertahap kemampuan berfikir konvergen dan divergen dalam proses pemecahan masalah.
- e. Memiliki tahapan pengembangan yang sistematis, dengan beragam metode dan teknik untuk setiap tahap yang dapat diterapkan secara fleksibel.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari penggunaan model pembelajaran *treffinger* adalah dengan mengedepankan aspek kognitif maupun afektif saat proses pembelajaran, mampu mendorong siswa lebih kreatif dalam mencari arah-arah penyelesaian dari pengetahuan lama ke situasi yang baru. Sedangkan, kelemahan dari model *treffinger* adalah memerlukan waktu yang lama, sehingga perlu memperhatikan tingkat pemahaman dan kecerdasan siswa serta kesiapan siswa saat proses pembelajaran agar dapat meminimalisir kekurangan tersebut.

³⁰ Aris Shoimin, *68 Model ...*, hal. 221-222

4. Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran *Treffinger*

Pembelajaran matematika dengan *setting* model pembelajaran *treffinger* adalah pembelajaran yang menggunakan tiga langkah model pembelajaran *treffinger* untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil agar dapat saling membantu memahami materi pelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Adapun kegiatan pembelajaran matematika dengan *setting* model pembelajaran *treffinger* dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1
Kegiatan Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran *Treffinger*

Langkah	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Pendahuluan		
	Guru menyampaikan atau menjelaskan tujuan yang akan dicapai setelah pembelajaran	Siswa mendengarkan penjelasan guru
	Guru menjelaskan secara garis besar materi yang akan dipelajari hari itu dan membagi siswa dalam beberapa kelompok	Siswa mendengarkan penjelasan guru, kemudian mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompoknya
Kegiatan Inti		
<i>Basic Tool</i>	Guru memberikan suatu masalah terbuka dengan jawaban lebih dari satu penyelesaian	Siswa membaca dan memahami masalah terbuka
	Guru membimbing siswa melakukan diskusi untuk menyampaikan gagasan atau idenya sekaligus memberikan penilaian pada masing-masing kelompok	Siswa melakukan diskusi untuk menyampaikan gagasan atau idenya dan menuliskannya
<i>Practice with process</i>	Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan memberikan contoh analog	Siswa berdiskusi dan menganalisis contoh analog yang diberikan
	Guru meminta siswa membuat contoh dalam kehidupan sehari-hari	Siswa membuat contoh yang diminta guru
<i>Working with real problems</i>	Guru memberikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari	Siswa membaca dan memahami masalah
	Guru membimbing siswa membuat pertanyaan serta penyelesaian secara mandiri	Siswa membuat pertanyaan serta penyelesaian secara mandiri

Lanjutan Tabel 2.1

	Guru membimbing siswa menyebutkan langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu masalah	Siswa menyebutkan langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu masalah
	Guru memberikan <i>reward</i>	Siswa yang skornya tinggi menerima <i>reward</i> , siswa yang lain turut apresiasi
Penutup		
	Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari	Siswa mencatat kesimpulan

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.³¹ Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Dengan demikian, semakin kuat hubungan diri sendiri dan sesuatu di luar diri maka semakin besar pula minat tersebut.

Minat bermula dari adanya suatu kebutuhan.³² Suatu yang menarik minat menimbulkan dorongan kuat untuk melakukan aktivitas dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu, minat timbul bukannya secara spontan, melainkan timbul atas dorongan sadar dengan perasaan senang karena adanya perhatian, bakat, cita-cita, dkk.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, minat diartikan sebagai hubungan kemauan diri sendiri terhadap sesuatu dan didasari dengan

³¹ Kompri, *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017), hal. 137

³² *Ibid.*, hal. 138

pemenuhan kebutuhan serta kecenderungan dorongan dari luar. Sedangkan belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku berdasarkan pengalaman tertentu.³³ Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.³⁴

Minat belajar adalah gejala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan minat belajar adalah rasa perhatian, rasa suka, rasa senang, ketertarikan seseorang terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan partisipasi dan keaktifan dalam belajar. Jadi, minat belajar matematika dalam penelitian ini adalah ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika setelah dilaksanakan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *treffinger*.

2. Fungsi Minat belajar

Menurut Gie, dalam hubungannya dengan pemusatan perhatian, minat mempunyai peranan diantaranya; melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkannya tercipta konsentrasi, mencegah gangguan dari luar, memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, memperkecil

³³ Aris Shoimin, *68 Model ...*, hal. 20

³⁴ Kompri, *Belajar: Faktor-faktor ...*, hal. 1

kebosanan belajar dalam diri sendiri. Fungsi minat bagi kehidupan anak sebagai berikut.³⁵

- a. Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita
- b. Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- c. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas
- d. Minat yang terbentuk sejak kecil/masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa keputusan.

Fungsi minat dalam belajar sebagai *motivating force* yaitu sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar.³⁶ Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong terus tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima pelajaran, mereka hanya tergerak untuk belajar tetapi tidak konsentrasi dengan pelajaran. Oleh karena itu, seorang siswa harus mempunyai minat terhadap pelajaran sehingga memperoleh hasil yang baik.

3. Indikator Minat Belajar

Indikator minat sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar, hal ini dapat diketahui melalui proses belajar di kelas maupun di rumah, yakni sebagai berikut.³⁷

- a. Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang

³⁵ *Ibid.*, hal. 140

³⁶ *Ibid.*, hal. 141

³⁷ *Ibid.*, hal. 141-142

berhubungan dengan mata pelajaran tersebut. Dalam hal ini tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat belajar pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut.

c. Bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik

Tidak semua siswa menyukai suatu mata pelajaran karena faktor minat belajarnya sendiri. Namun ada pula yang mengembangkan minat belajarnya karena terpengaruh dari gurunya, teman sekelas, bahan pelajaran yang menarik, dsb. Sebagaimana dikemukakan oleh Brown bahwa tertarik kepada guru, artinya tidak membenci atau bersikap acuh tak acuh, tertarik kepada mata pelajaran yang diajarkan, dll.

d. Manfaat dan fungsi mata pelajaran

Setiap mata pelajaran mempunyai manfaat dan fungsinya. Oleh karena itu, jika siswa mempelajari pelajaran tersebut di sekolah dan mengulanginya kembali maka siswa dapat merasakan manfaat dan fungsinya di lingkungan sekitar sehingga lebih tertarik lagi untuk mempelajarinya. Dan sebaliknya, jika siswa hanya mempelajari pelajaran tersebut di sekolah maka siswa tersebut akan gagal dalam merasakan manfaat dan fungsinya sehingga pula tidak akan tertarik untuk mempelajari lebih lanjut.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat seseorang tidak muncul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dua faktor, yaitu:³⁸

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari diri sendiri. Faktor-faktor tersebut antara lain:

- 1) Faktor jasmani yaitu berupa kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis yang mencakup intelegensi, perhatian, minat bakat, kematangan dan kesiapan
- 3) Faktor kelelahan yang terdiri dari kelelahan jasmani dan rohani.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya berasal dari luar diri. Faktor-faktor tersebut antara lain; tujuan pengajaran, guru yang mengajar, bahan pelajaran, metode pengajaran, media pengajaran, dan lingkungan.

Menurut Kompri, faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar adalah sebagai berikut:³⁹

a. Belajar

Siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan setelah belajar dan bertambahnya pengetahuan mengenai

³⁸ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 200

³⁹ Kompri, *Belajar: Faktor-Faktor ...*, hal. 146

pelajaran tersebut, minat belajar pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut.

b. Bahan pelajaran dan sikap guru

Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan dan sebaliknya dikesampingkan oleh siswa jika kurang menarik minat belajar. Selain itu, kepribadian guru dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru harus peka terhadap situasi dan kondisi siswa maupun lingkungan kelas yang akan diajar.

c. Keluarga

Orang tua adalah orang terdekat dalam keluarga. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa anak. Dalam proses perkembangan minat belajar diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua.

d. Teman pergaulan

Pengaruh teman sangat besar dalam pergaulan karena seseorang akan memupuk pribadinya dan melakukan aktivitas bersama dengan temannya untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang ia alami.

e. Lingkungan

Lingkungan adalah keluarga tempat mengasuh anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul dan bermain peran dalam kehidupan sehari-hari. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap

pertumbuhan dan perkembangan bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

f. Cita-cita

Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat belajar seseorang dalam prospek kehidupan di masa mendatang.

g. Bakat

Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar. Namun, jika seseorang dipaksakan untuk menyukai sesuatu maka ia akan membencinya atau akan menjadi beban bagi dirinya. Oleh karena itu, dalam memberikan pilihan baik sekolah maupun aktivitas lainnya sebaiknya disesuaikan dengan bakat yang dimiliki.

h. Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar. Seperti halnya jika seseorang memiliki hobi terhadap suatu pelajaran maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat belajar untuk menekuni ilmu tersebut, begitupun dengan hobi lainnya.

i. Media Massa

Apa yang ditampilkan di media massa, baik media cetak atau pun media elektronik, dapat menarik khalayak untuk memperhatikan dan menirunya. Oleh sebab itu, minat belajar pula dapat terpengaruh pada apa yang dilihat, didengar, atau diperoleh para khalayak tersebut.

j. Fasilitas

Fasilitas yang mendukung upaya pendidikan lengkap tersedia maka perkembangan minat belajar juga bagus. Sebaliknya, fasilitas yang ada justru mengikis minat belajar pendidikannya, maka hal ini berdampak negatif bagi pertumbuhan minat belajar tersebut.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.⁴⁰ Begitu pula dalam belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri seseorang dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴¹

Belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati.⁴² Perubahan itu diperoleh melalui usaha dan menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Selanjutnya, perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁴³

⁴⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil ...*, hal. 44

⁴¹ *Ibid.*, hal. 43

⁴² Kompri, *Belajar: Faktor-faktor ...*, hal. 1

⁴³ Purwanto, *Evaluasi Hasil ...*, hal. 45

Proses pengajaran merupakan sebuah aktivitas sadar untuk membuat siswa belajar. Dalam konteks demikian, maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran. Oleh karena itu, tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar harus mengukur apa yang dipelajari dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan instruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku.⁴⁴

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang sebagai akibat proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Perubahan perilaku sebagai hasil pencapaian penguasaan terhadap materi yang diberikan yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan demikian hasil belajar matematika adalah pencapaian penguasaan terhadap materi matematika baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku tersebut dibagi menjadi dalam tiga ranah, yakni sebagai berikut:

a. Domain Kognitif

Kognitif adalah kemampuan yang berkenaan dengan kawasan kognisi. Bloom membagi dan menyusun secara hirarkhi tingkat hasil

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 46

belajar kognitif yaitu hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).⁴⁵

b. Domain Afektif

Afektif adalah kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan kognisi. Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi.⁴⁶

c. Domain Psikomotorik

Psikomotorik adalah kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani. Simpson mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam bagian yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks dan kreativitas.⁴⁷

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya adalah sebagai berikut:⁴⁸

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Seseorang yang sedang belajar dengan fisik yang sehat dan seimbang, tentu proses dan hasil belajarnya akan optimal. Faktor fisiologis terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indra.

⁴⁵ *Ibid.*, hal. 50

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 51

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 53

⁴⁸ S. Shoimatul Ula, *Revolusi Belajar: Optimalisasi Kecerdasan melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 18-29

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis diantaranya yang mempengaruhi hasil belajar seseorang antara lain; minat, bakat, intelegensi, motivasi, kognitif, kematangan dan perhatian.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.

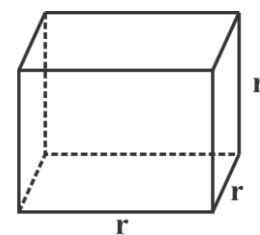
2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental yang dimaksud antara lain kurikulum, program, sarana dan prasarana pendidikan.

D. Tinjauan Materi Bangun Ruang Sisi Datar

1. Kubus

Kubus merupakan sebuah bangun ruang beraturan yang dibentuk oleh enam buah persegi yang mempunyai bentuk dan ukurannya sama.⁴⁹ Sebuah kubus mempunyai 8 titik sudut, 12 rusuk, 6 sisi, 12 diagonal sisi, 6 bidang



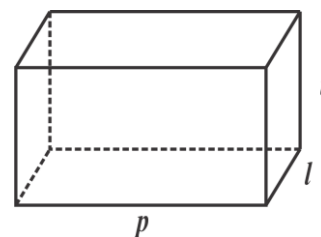
Gambar 2.1 Kubus

diagonal, dan 4 diagonal ruang. Luas permukaan kubus terdiri atas enam persegi berukuran sama, yaitu dengan panjang rusuk adalah r , maka luas permukaan kubus yaitu $L = 6r^2$ dan volume kubus yaitu $V = r \times r \times r = r^3$.

⁴⁹ Sukino, *KaFe: Three in One Matematika Jilid 8*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012), hal. 344

2. Balok

Balok merupakan bangun ruang beraturan yang dibentuk oleh tiga pasang persegi panjang yang masing-masingnya mempunyai bentuk dan ukuran yang sama.⁵⁰ Sebuah balok mempunyai 8 titik sudut,

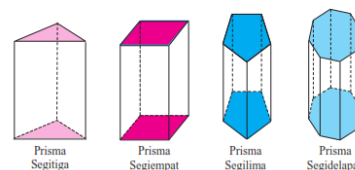


Gambar 2.2 Balok

12 rusuk, 6 sisi, 12 diagonal sisi, 6 bidang diagonal, dan 4 diagonal ruang. Luas permukaan balok dengan panjang = p , lebar = l , dan tinggi = t , maka $L = 2(pl + pt + lt)$ dan volume balok yaitu $V = p \times l \times t$.

3. Prisma

Prisma merupakan bangun ruang sisi datar yang mempunyai sepasang sisi identik (kongruen) dan sejajar serta rusuk-rusuk

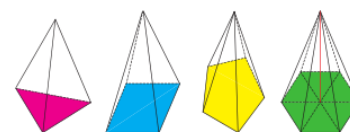


Gambar 2.3 Macam-Macam Prisma

tegaknya saling sejajar.⁵¹ Luas permukaan prisma adalah jumlah semua luas sisi prisma atau $L = 2 \times \text{luas alas} + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi})$ dan volume prisma yaitu $V = \text{luas alas} \times \text{tinggi}$.

4. Limas

Limas merupakan bangun ruang sisi datar yang selimutnya terdiri atas bangun datar dengan satu titik persekutuan yang disebut



Gambar 2.4 Macam-macam Limas

sebagai titik puncak limas.⁵² Luas permukaan limas yaitu $L = \text{luas alas} + \text{luas selimut}$. Dan volume limas yaitu $V = \frac{1}{3} \times \text{luas alas} \times \text{tinggi}$.

⁵⁰ *Ibid.*, hal. 346

⁵¹ *Ibid.*, hal. 350

⁵² *Ibid.*, hal. 352

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan merupakan pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya. Sebagai bahan informasi dan untuk menghindari tindakan plagiasi maka diperlukan literatur dari penelitian terdahulu yang relevan. Dilihat dari teknik ataupun analisis data serta kemampuan kognitif dan afektif yang hendak dicapai, beberapa penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Rika Rihadatul Ais dengan judul skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Gondang Tahun Pelajaran 2016/2017”. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *treffinger*. Perbedaannya adalah meninjau motivasi dan hasil belajar sedangkan penelitian sekarang meninjau minat dan hasil belajar. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah ada pengaruh model pembelajaran *treffinger* terhadap motivasi dan hasil belajar.⁵³
2. Umi Mazidatul Khorida dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Treffinger* Berbantuan LKS dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 1 Campurdarat”. Persamaannya adalah penggunaan model pembelajaran *treffinger*. Akan tetapi perbedaannya adalah penggunaan model pembelajaran *treffinger* berbantuan LKS yang meninjau hasil belajar yang dipengaruhi oleh variabel moderator berupa motivasi. Kesimpulan dari penelitian tersebut

⁵³ Rika Rihadatul Ais, *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Gondang Tahun Pelajaran 2016/2018*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 134

adalah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *treffinger* berbantuan LKS dan motivasi terhadap hasil belajar.⁵⁴

3. Ummiy Mitsla Khusnika dengan judul skripsi “Pengaruh Metode Resitasi Berbasis LKS terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Tahun Ajaran 2017/2018”. Persamaannya adalah sama-sama meninjau minat dan hasil belajar. Perbedaannya adalah penggunaan metode resitasi berbasis LKS sedangkan penelitian sekarang penggunaan model pembelajaran *treffinger* dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah ada pengaruh metode resitasi berbasis LKS terhadap hasil belajar dan minat belajar.⁵⁵

Adapun kajian penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian Sekarang
		Rika Rihadatul Ais	Umi Mazidatul Khorida	Ummiy Mitsla Khusnika	
1.	Judul	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Treffinger</i> terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Gondang Tahun Pelajaran 2016/2017	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Treffinger</i> Berbantuan LKS dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 1 Campurdarat	Pengaruh Metode Resitasi Berbasis LKS terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Tahun Ajaran 2017/2018	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Treffinger</i> terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kras Kediri

⁵⁴ Umi Mazidatul Khorida, *Penagruh Penggunaan Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan LKS dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 1 Campurdarat*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 103

⁵⁵ Ummiy Mitsla Khusnika, *Pengaruh Metode Resitasi Berbasis LKS terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon Tahun Ajaran 2017/2018*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2018), hal. 81

Lanjutan Tabel 2.2

2.	Pendekatan	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
3.	Jenis	Eksperimen	Eksperimen	Eksperimen	Eksperimen
4.	Populasi	Seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Gondang	Seluruh siswa kelas X MIA SMAN 1 Campurdarat	Seluruh siswa kelas VIII MTs Darul Falah Bendiljati Kulon	Seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kras Kediri
5.	Teknik Sampling	<i>Probability sampling</i> tipe <i>cluster random sampling</i>	<i>Probability sampling</i> tipe <i>cluster random sampling</i>	<i>Non probability sampling</i> tipe <i>purposive sampling</i>	<i>Non probability sampling</i> tipe <i>purposive sampling</i>
6.	Variabel Bebas	Model pembelajaran <i>treffinger</i>	Model pembelajaran <i>treffinger</i> berbantuan LKS	Metode resitasi berbantuan LKS	Model pembelajaran <i>treffinger</i>
7.	Variabel Terikat	Motivasi dan hasil belajar	Hasil belajar	Hasil dan minat belajar	Minat dan hasil belajar
8.	Materi	Himpunan	Trigonometri	Statistika	Bangun ruang sisi datar
9.	Kesimpulan	Ada pengaruh model pembelajaran <i>treffinger</i> terhadap motivasi dan hasil siswa dengan diperoleh $f_{hitung} = 52,645 > f_{tabel} = 3,98$ sehingga kesimpulan tolak H_0 dan terima H_1	Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>treffinger</i> berbantuan LKS terhadap hasil belajar matematika dengan diperoleh nilai $sig. 0,007 < 0,05$ dan nilai $f_{hitung} = 7,007$ sedangkan $f_{tabel} = 4,00$ sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$	Ada pengaruh metode resitasi berbasis LKS terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa dengan nilai $sig. 0,000 < 0,050$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima	-

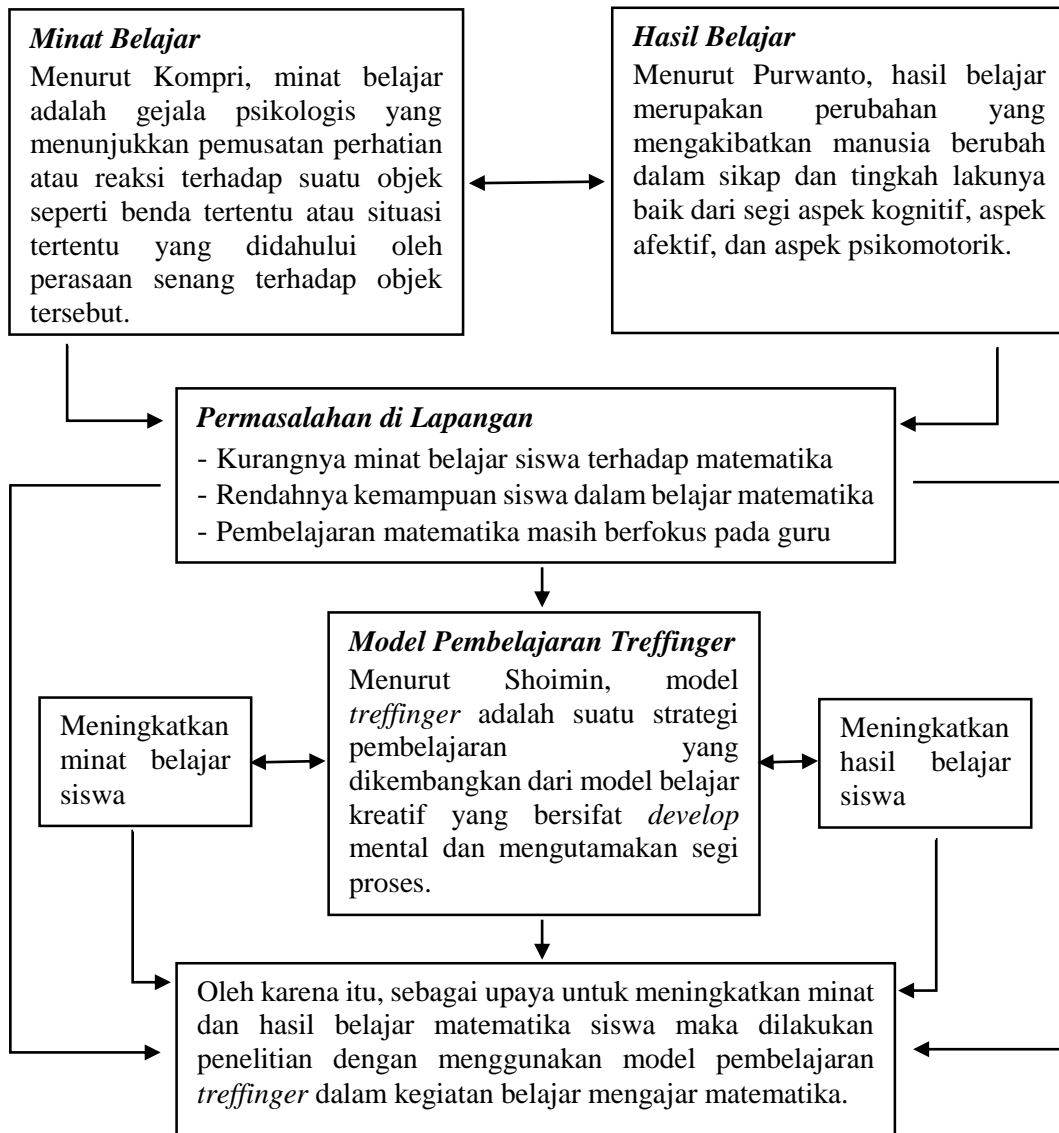
F. Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka berfikir digunakan untuk memperjelas arah dan maksud dari penelitian yang akan dilakukan. Kerangka berfikir ini disusun berdasarkan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *treffinger*, minat belajar, dan hasil belajar. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.⁵⁶

Matematika sebagai ilmu dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di setiap jenjang pendidikan. Namun, ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika masih rendah dilihat dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Dalam hal ini, proses kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang mendasar untuk membangkitkan minat belajar agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan saat proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *treffinger*.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2016), hal. 91

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 2.5 Kerangka Berfikir Penelitian