

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Strategi Pembelajaran

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Terdapat berbagai pendapat tentang strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh para ahli pembelajaran (*instructional teknologi*), di antaranya adalah sebagai berikut.¹⁴

a. Kozna

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

b. Gerlay dan Ely

Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.

c. Dick dan Carey

Strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

d. Gropper

Strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk

¹⁴Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 1-2.

menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami atau menerima materi pembelajaran, dan pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing*

Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* (Berbagi Pengetahuan Secara Aktif) adalah sebuah teknik yang bagus untuk menarik para peserta didik dengan segera kepada materi pelajaran.¹⁵ Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap fokus selama pembelajaran berlangsung sehingga juga akan berpengaruh pada minat dan hasil belajar siswa.

Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* adalah salah satu strategi yang dapat membawa peserta didik untuk siap belajar materi pelajaran dengan cepat dipahami.¹⁶ Strategi ini digunakan untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik untuk membentuk kerjasama tim atau kelompok. Strategi ini efektif dan dapat dilakukan pada hampir semua mata pelajaran. Model *active knowledge sharing* lebih menekankan siswa untuk saling berbagi dalam membantu menyelesaikan pertanyaan yang diberikan.¹⁷ Atau dengan kata lain, ketika ada siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan, atau mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah, maka siswa lain yang mampu menjawab pertanyaan dapat membantu temannya untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk berfikir kreatif untuk memecahkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi yang disampaikan dan membuat siswa lebih bersemangat, dan menumbuhkan minat dalam belajar matematika.

¹⁵Mohammad Yamin, "Penerapan Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Batukliang Tahun Pelajaran 2017/2018", dalam *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Volume 2 Nomor 3, 2018, hal. 109.

¹⁶Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani, *Strateg Pembelajaran....*, hal. 22.

¹⁷Erdi Surya dan Rayani Fitri, "Pengaruh Penerapan Model *Active Knowledge Sharing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pencernaan di Kelas VIII SMP Negeri 9 Banda Aceh", dalam *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*, Volume 27 Nomor 2, 2016, hal.272.

3. Langkah-langkah Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Active Knowledge Sharing* adalah sebagai berikut:¹⁸

- a. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat berupa:
 - 1) Definisi suatu istilah
 - 2) Pertanyaan dalam bentuk multiple choice
 - 3) Mengidentifikasi seseorang
 - 4) Menanyakan sikap atau yang mungkin dilakukan
 - 5) Melengkapi kalimat
- b. Mintalah peserta didik untuk menjawab dengan sebaik-baiknya.
- c. Minta semua peserta didik untuk berkeliling mencari teman yang dapat membantu menjawab pertanyaan yang tidak diketahui atau diragukan jawabannya. Tekankan pada mereka untuk saling membantu.
- d. Minta peserta didik untuk kembali ke tempat duduk mereka kemudian periksalah jawaban mereka. Jawablah pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh peserta didik. Gunakan jawaban-jawaban yang muncul sebagai jembatan untuk mengenalkan topik yang penting di kelas.

4. Kelebihan *Active Knowledge Sharing*

Active Knowledge Sharing memiliki beberapa kelebihan yaitu adanya kolaborasi melibatkan siswa bukan hanya mental tetapi juga melibatkan fisik, memberikan efek sosial dari belajar aktif melalui model pembelajaran. *Active Knowledge Sharing* juga memotivasi siswa untuk berinteraksi sesama siswa secara langsung yang dapat

¹⁸*Ibid*, hal. 22-23.

membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.¹⁹ Selain itu *Active Knowledge Sharing* juga membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, suasana pembelajaran aktif akan lebih hidup dan dapat membantu siswa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dengan cara bertukar pengetahuan.

5. Kelemahan Strategi Active Knowledge Sharing

Active Knowledge Sharing memiliki kekurangan diantaranya adalah membutuhkan waktu yang lama.

B. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar merupakan proses.²⁰ Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/ nilai-nilai.²¹ Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku setiap individu.

Selain itu belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis.²² Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses berpikir atau praktik, misalnya melakukan eksperimen. Latihan,

¹⁹Ariasa, Wiyasa, dan RiniKristiantari, "Pengaruh Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus Penelitian Ubud", dalam *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 2 Nomor 1, 2014, hal. 3.

²⁰Muhammad Thombroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 22.

²¹Sunhaji, "Strategi Pembelajaran"..., hal. 13.

²²Rusman, *Pembelajaran Tematik*..., hal.12.

kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya. Berikut pengertian belajar menurut para ahli:

a. Surya

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Witherington

Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

c. Crow & Crow

Belajara adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.

d. Hilgard

Belajar adalah proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi.

e. Di Vesta dan Thompsom

Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari suatu pengalaman.

f. Gagne & Berliner

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman.

g. James O. Whitaker dalam Djamarah

Belajar adalah proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.

h. Howard L. Kingskey

Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktik atau latihan.²³

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah perubahan perilaku siswa.

2. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.²⁴ Menurut UU No. 3 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berikut pengertian pembelajaran menurut para ahli:

a. Warsita

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

b. Hamalik

Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

²³*Ibid*, hal. 13.

²⁴*Ibid*, hal. 21.

c. Sudjana

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* (antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa.

C. Definisi Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan.²⁵ Dengan kata lain sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.²⁶ Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal.²⁷

²⁵Thombroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal.24.

²⁶Rusman, *Pembelajaran Tematik...*,hal. 33.

²⁷Ibid, hal. 33-34.

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik, dan lingkungan sosial.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

D. Hakikat dan Lingkup Penilaian Hasil dan Proses Belajar-Mengajar

1. Pengertian, dan Tujuan Penilaian Hasil dan Proses Belajar-Mengajar

Belajar-mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran, pengalaman (proses) belajar mengajar, dan hasil

belajar. Mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan (bahan pelajaran) kepada siswa atau anak didik supaya ilmu itu dikuasai dan dipahami.²⁸

Tujuan mengajar adalah penguasaan pengetahuan oleh anak atau siswa.²⁹ Selain itu, juga untuk merubah tingkah laku pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperiksa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya. Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan-tujuan pengajaran, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Dengan kata lain, hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya perbaikan proses belajar-mengajar.

Penilaian adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan informasi tentang proses dan hasil belajar peserta didik dalam rangka membuat keputusan-keputusan berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu.³⁰ Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga obyek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Misalnya untuk dapat mengatakan baik, sedang, kurang, diperlukan ketentuan atau ukuran yang jelas sebagaimana yang baik, yang sedang, yang kurang. Keputusan penilaian terhadap hasil belajar sangat bermanfaat untuk membantu peserta didik merefleksikan apa yang mereka ketahui, bagaimana mereka belajar, dan mendorong tanggung jawab dalam belajar.

²⁸Sunhaji, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 09.

²⁹Ibid, hal. 10.

³⁰Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 4.

2. Jenis-jenis Penilaian

Penilaian proses hasil belajar dibagi menjadi empat jenis, yakni.³¹

a. Penilaian Formatif

Penilaian formatif digunakan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan balikan (*feed back*) bagi penyempurnaan program pembelajaran, serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan, sehingga hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran guru menjadi lebih baik. Tujuan utama penilaian formatif adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran, bukan untuk menentukan tingkat kemampuan peserta didik.

b. Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif berarti penilaian yang dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pelajaran dianggap telah selesai. Tujuan penilaian sumatif adalah untuk menentukan nilai (angka) berdasarkan tingkatan hasil belajar peserta didik yang selanjutnya dipakai sebagai angka raport.

c. Penilaian Penempatan

Pada umumnya penilaian penempatan dibuat sebagai *prates (pretest)*. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah peserta didik telah memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk mengikuti suatu program pembelajaran dan sejauh mana peserta didik telah menguasai kompetensi dasar sebagaimana yang tercantum dalam silabus dan RPP.

d. Penilaian Diagnostik

Penilaian diagnostik dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik berdasarkan hasil penilaian formatif sebelumnya. Penilaian diagnostik biasanya

³¹Ibid, hal. 35-37.

dilaksanakan sebelum suatu pelajaran dimulai. Tujuannya adalah untuk menjajagi pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasi oleh peserta didik. Dengan kata lain, apakah peserta didik sudah mempunyai pengetahuan dan keterampilan tertentu untuk dapat mengikuti materi pelajaran lain.

E. Minat

Kegiatan belajar yang didasari dengan minat akan lebih mendorong siswa belajar lebih baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.³² Minat akan muncul jika siswa merasa tertarik terhadap berbagai hal yang akan dipelajari, atau jika siswa tersebut menyadari kaitan hal-hal yang akan dipelajarinya tersebut terhadap pertumbuhan dan perkembangan pribadinya.³³ Minat menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah atau keinginan.³⁴ Berikut pengertian minat menurut para ahli:

1) J.P. Chaplin

Minat adalah suatu sikap yang berlangsung secara terus menerus yang mampu membuat pola perhatian seseorang sehingga mampu membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya.

2) Syah

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

³²Slameto, *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

³³Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung: PT Rejama Rosdakarya, 2007), hal. 110-111.

³⁴Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pengembangan Bakat dan Minat Siswa SMK*, (Jakarta: Kemendikbud Gedung E, 2016), hal. 12.

3) Slameto

Minat bisa berhubungan dengan daya gerak dan pandang seseorang untuk merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan ataupun dapat berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan sendiri. Ciri-ciri minat yang ada pada masing-masing individu adalah sebagai berikut:

- a) Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan dibentuk dan dipelajari kemudian.
- b) Minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lain.
- c) Minat dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.
- d) Minat mempunyai segi motivasi dan perasaan. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap suatu obyek akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap obyek tersebut.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu hal yang diinginkan. Minat bersifat pribadi, namun juga dipengaruhi oleh dorongan dari lingkungan sekitar.

F. Aritmatika Sosial

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering melakukan kegiatan jual-beli. Misalnya membeli buku, pensil, pulpen dsb. Istilah-istilah yang berkaitan dengan jual-beli atau perdagangan, seperti harga beli, harga jual, untung, rugi, bunga, diskon, bruto, neto, tara dll. kejadian di atas pasti memiliki proses hitung-menghitung. Perhitungan tersebut merupakan suatu contoh dalam aritmatika sosial. Jadi, Aritmatika sosial merupakan bagian dari ilmu matematika yang membahas perhitungan keuangan

dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari beserta aspek sosialnya.³⁵ Dalam kegiatannya uang dijadikan sebagai alat pengukur suatu barang dan sebagai alat penukar.

1. Nilai Keseluruhan, Nilai per-Unit, dan Nilai Sebagian

Nilai keseluruhan merupakan nilai dari seluruh unit dikalikan dengan nilai per unit. Nilai per unit merupakan nilai setiap unitnya, sedangkan nilai sebagian merupakan nilai per unit dikalikan banyaknya barang yang terjual.

Contoh: harga 70 buku tulis Rp. 105.000,00 dijual eceran dengan harga Rp. 1.700,00 per buku dan terjual 50 buku. Artinya Rp. 105.000,00 merupakan nilai keseluruhan dari 70 buku, Rp. 1.700,00 merupakan nilai per unit, sedangkan $50 \times \text{Rp. } 1.700,00$ yaitu Rp. 85.000,00 merupakan nilai sebagian.

2. Menentukan Besar dan Persentase Laba, Rugi, Harga Jual, Harga Beli, Diskon, Netto, Pajak dan Bunga.

a. Pengertian Harga Beli, Harga Jual, Untung dan Rugi

Seorang pedagang kecil (eceran) membeli suatu barang pada pedagang besar (grosir). Kemudian dia menjual lagi dengan harga yang lebih tinggi, dengan harapan akan memperoleh suatu keuntungan. Dengan berapapun rupiah barang itu dibelinya, kita namakan “harga pembelian” atau disingkat dengan “B”. Kemudian berapapun rupiah barang itu dijual kembali, kita namakan “harga penjualan” atau “J”.

Umumnya (J) lebih tinggi dari (B), maka selisih harga jual dengan harga beli dinamakan keuntungan/laba “U”. Dengan demikian berlaku:

$$J = B + U$$

Namun kadangkala dalam situasi tertentu terpaksa pedagang menjual barangnya lebih murah dari harga beli. Selisih antara harga beli dengan harga jual disebut rugi “R”. Dengan demikian berlaku:

³⁵Irianto dan Rahmat Kamil, *Matematika 1...*, hal.74-83.

$$R = B - J$$

Bila harga pembelian sama dengan harga penjualan, keadaan ini di sebut dengan impas atau kembali modal.

b. Menentukan Besar dan Presentase Untung dan Rugi

- 1) Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui persentase keuntungan dari penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.³⁶Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

- 2) Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui persentase kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.³⁷Persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus:

$$PR = \frac{HB - HJ}{HB} \times 100\%$$

c. Menentukan Besar Diskon, Bruto, Tara dan Neto

Diskon adalah potongan harga penjualan pada saat transaksi jual beli. Bruto merupakan berat kotor. Neto adalah berat bersih suatu barang. Tara adalah potongan berat suatu barang atau merupakan suatu selisih antara bruto dan neto.

Secara umum dapat didefinisikan bahwa:

$$\text{Tara} = \text{bruto} - \text{neto}$$

Dimana: tara < neto < bruto

³⁶Abdul Rahman As'ari, dkk, *Matematika: Buku Siswa/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*,(Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal. 70.

³⁷Ibid, hal. 71.

d. Pajak dan Bunga Tunggal

1. Pajak

Pernahkan kalian mendengar istilah pajak bumi dan bangunan (PBB)? PBB adalah iuran wajib yang harus dibayarkan oleh masyarakat yang memiliki bangunan dan tanah. Selain PBB juga ada yang dinamakan pajak penghasilan (PPh). Apabila kita sebagai pegawai suatu instansi maka penghasilan atau gaji yang kita peroleh setiap bulannya dikenakan wajib pajak.

2. Bunga Tunggal

Bunga tunggal yaitu bunga yang dihitung berdasarkan besar modal dalam kurun waktu tertentu atau bunga diambil tiap jangka waktu tertentu, misalnya pada deposito.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian menggunakan strategi *Active Knowledge Sharing* pernah dilakukan oleh :

1. Lina Farisshana pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Active Knowledge Sharing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dunia Hewan”. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Group Pretest-Posttest Control and Comparison Group Design*. Hasil penelitian penggunaan model *Active Knowledge Sharing* pada kelompok eksperimen ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Active Knowledge Sharing* dalam konsep dunia hewan pada kelompok eksperimen pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) berpengaruh terhadap hasil belajar biologi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang dalam pembelajaran menggunakan model *direct instruction*.
2. Salmawati, pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Active Knowledge Sharing* Terhadap Keterampilan Bertanya Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar”. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu

(*Quasi experimental research*), yaitu jenis penelitian dengan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang diperlihatkan bahwa nilai dari perhitungan $t_{hitung} = 5,667$ lebih besar daripada nilai (t) yang diperoleh dari tabel distribusi $t_{tabel} = 3,33$ dengan taraf signifikan sebesar 5% maka $t_{hitung} > t_{tabel}(5,667 > 3,33)$ membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran *active knowledge sharing* terhadap keterampilan bertanya dan motivasi belajar siswa di kelas XI IPA SMA Negeri 11 makassar.

3. Yoky Ariski Chandra, pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Strategi *Active Knowledge Sharing* Untuk Peningkatan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Matematika”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru matematika kelas VIII BI, yang dilakukan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode alur. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Peningkatan tanggung jawab yaitu (a) melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh pada kondisi awal 7 siswa (31,82%), siklus I 11 siswa (50%), siklus II 16 siswa (72,73%), (b) menepati janji pada kondisi awal 9 siswa (40,91%), siklus I 13 siswa (59,09%), siklus II 18 siswa (81,82%), (c) mau menerima akibat dari perbuatannya pada kondisi awal 6 siswa (27,27%), siklus I 9 siswa (40,91%), siklus II 14 siswa (63,64%), dan 2) peningkatan hasil belajar pada kondisi awal 5 siswa (22,73%), siklus I 8 siswa (36,36%), siklus II 15 siswa (68,18%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran *active knowledge sharing* dapat meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Tabel. 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian Sekarang
	Lina Farisshana	Salmawati	Yoky Ariski Chandra	Mustafatin Janatun. A. R. A
Judul	Pengaruh Penggunaan Model <i>Active Knowledge Sharing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dunia Hewan	Pengaruh Strategi Pembelajaran <i>Active Knowledge Sharing</i> Terhadap Keterampilan Bertanya Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar	Penerapan Strategi <i>Active Knowledge Sharing</i> Untuk Peningkatan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Matematika	Pengaruh Strategi <i>Active Knowledge Sharing</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 2 Tugu
Lokasi	MAN 11 Jakarta	SMA Negeri 11 Makassar	SMP Muhammadiyah 7 Surakarta	SMP Negeri 2 Tugu
Subjek	Siswa Kelas X	Siswa Kelas XI	Siswa Kelas VIII	Siswa Kelas VII
Teknik pengumpulan data	Tes, Dokumentasi	Angket, Dokumentasi	Observasi, Tes, Catatan Lapangan, dan Dokumentasi	Tes, Angket, Dokumentasi
Hasil penelitian	Hasil penelitian penggunaan model <i>Active Knowledge Sharing</i> pada kelompok eksperimen ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model <i>Active Knowledge Sharing</i> dalam konsep dunia hewan pada kelompok eksperimen pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) berpengaruh terhadap hasil belajar biologi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang dalam pembelajaran menggunakan model <i>direct instruction</i>	Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang diperlihatkan bahwa nilai dari perhitungan $t_{hitung} = 5,667$ lebih besar daripada nilai (t) yang diperoleh dari tabel distribusi $t_{tabel} = 3,33$ dengan taraf signifikan sebesar 5% maka $t_{hitung} > t_{tabel} (5,667 > 3,33)$ membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran <i>active knowledge sharing</i> terhadap keterampilan bertanya dan motivasi belajar siswa di kelas XI IPA SMA Negeri 11 makassar.	Penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran <i>active knowledge sharing</i> dapat meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika	

H. Kerangka Berfikir Penelitian

Berangkat dari permasalahan diatas maka dibuatlah suatu kerangka konseptual dan paradigma yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman tentang konsep yang digunakan dalam penelitian ini.

Kerangka konseptual dan paradigmanya sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

Dari bagan diatas dapat dijelaskan bahwa, minat memiliki peran penting dalam menentukan seberapa banyak siswa akan belajar dan menyerap materi yang diberikan. Pentingnya minat belajar siswa dalam pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan pada siswa. Minat belajar siswa yang kurang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di sekolah.

Banyak kemungkinan penyebab kurangnya minat siswa dalam pembelajaran yaitu guru terkadang memakai metode ceramah sehingga menimbulkan kesan monoton dan membosankan, selain itu pengaruh lingkungan belajar siswa juga akan membawa dampak terhadap proses belajar.

Oleh sebab itu, perlu adanya penerapan strategi mengajar yang dapat mendorong minat siswa, sehingga mampu memaksimalkan hasil belajar siswa. Penulis berasumsi bahwa strategi pembelajaran yang dianggap sesuai dalam hal ini adalah

strategi *Active Knowledge Sharing* yang merupakan salah satu strategi yang dapat membawa siswa untuk siap belajar dengan cepat, dimana siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran.³⁸ Selain menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran *Active Knowledge Sharing* juga menuntut siswa untuk bekerjasama tim.

Penggunaan strategi *Active Knowledge Sharing* memungkinkan siswa untuk belajar secara rileks dan menyenangkan tanpa menghilangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, sehingga pembelajaran matematika tidak terkesan membosankan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Dimana penerapan strategi pembelajaran *Active Knowledge Sharing* ini telah terbukti dapat meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dalam sebuah skripsi dengan judul “Penerapan Strategi *Active Knowledge Sharing* Untuk Peningkatan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Matematika”. Yang ditulis oleh Yoky Ariski Chandra dari Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Diharapkan dengan penerapan strategi pembelajaran *Active Knowledge Sharing* ini, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang materi aritmatika sosial. Siswa yang selama ini sering hanya menghafal rumus-rumus diharapkan mampu memahami rumus-rumus tersebut dengan baik sehingga siswa akan lebih mampu menerapkan pemahamannya tersebut dalam berbagai permasalahan. Sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan.

³⁸Hisyam Zaini, Bermawy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 22.