

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran CORE

1. Pengertian Pembelajaran CORE

Dalam proses belajar mengajar, guru memperhatikan perkembangan siswa melalui daftar hasil pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *CORE* yaitu model pembelajaran yang mencakup empat aspek kegiatan yaitu *Connecting*, *Organizing*, *Reflecting* dan *Extending*. Model pembelajaran *connecting*, *organizing*, *reflecting*, *extending* atau lebih sering disingkat dengan model pembelajaran CORE. Keempat aspek tersebut sebagai berikut.¹⁶

- a. *Connecting* merupakan kegiatan mengoneksikan informasi lama dengan informasi baru, antar konsep.
- b. *Organizing* merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi.
- c. *Reflecting* merupakan kegiatan memikirkan kembali, mendalami, dan menggali informasi yang sudah didapat.
- d. *Extending* merupakan kegiatan untuk mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

¹⁶ Aris Shoimin, *68 model pembelajaran dalam kurikulum 2013*, (Yogyakarta : AR-RUZZ Media, 2012). Hlm. 39.

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran CORE

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Kooperatif* tipe CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*). Dalam penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran CORE sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran CORE, adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:¹⁷

- a. Mengawali pembelajaran dengan kegiatan yang menarik siswa, seperti menyanyikan sebuah lagu yang berkaitan dengan materi.
- b. Penyampaian konsep lama yang dihubungkan dengan konsep lama oleh guru kepada siswa (*Connecting*).
- c. Pengorganisasian ide-ide untuk memahami materi yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru (*Organizing*).
- d. Pembagian kelompok secara heterogen.
- e. Memikirkan kembali, mendalami dan menggali informasi yang sudah didapat dan dilaksanakan dalam kegiatan belajar kelompok siswa (*Reflecting*).
- f. Pengembangan, memperluas, menggunakan, dan menemukan melalui tugas individu dengan mengerjakan tugas (*Extending*).

3. Kelebihan Model Pembelajaran CORE

- a. Mengembangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran
- b. Mengembangkan dan melatih daya ingat siswa tentang suatu konsep dalam materi pembelajaran

¹⁷ *Ibid.*, Hlm. 39.

- c. Mengembangkan daya berpikir kritis sekaligus mengembangkn ketrampilan pemecahan suatu masalah.
 - d. Memberikan pengalaman belajar kepada siswa karena mereka banyak berperan aktif sehingga pemelajaran lebih bermakana.
4. Kekurangan Model Pembelajaran CORE
- a. Membutuhkan persiapan yang matang dari guru dalam menggunakan model pembelajaran ini
 - b. Jika siswa tidak kritis, maka pembelajaran tidak bisa berlangsung dengan lancar.
 - c. Memerlukan waktu yang lama.
 - d. Tidak semua materi dapat menggunakan pembelajran CORE.

Model Pembelajaran CORE dapat menimbulkan semangat belajar, siswa merasa lebih dekat dengan teman-temannya dan timbulnya suasana yang tidak kaku dalam belajar. Dalam setiap pertemuan keaktifan siswa cenderung meningkat, hal ini dilihat dari antusias siswa dalam bertanya dan memberikan tanggapan. Dengan keaktifan belajar maka berdampak pada hasil belajar siswa menjadi lebih baik.¹⁸

Model Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran CORE (*connecting, organizing, reflecting, extending*). Dalam menerapkan model pembelajaran tersebut, maka

¹⁸M. Yusuf Hidayat dkk., *Penerapan Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Dan Extending) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Di Kelas X SMAN 1 Ciwaringin*, (Cirebon: Jurnal Penelitian, 2014), Vol.3, Hlm. 116.

dalam penelitian ini akan mengikuti langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran CORE.

B. Alat Peraga

Alat peraga sering disamakan dengan media pembelajaran, akan tetapi sedikit berbeda. Media (merupakan jamak dari kata medium) adalah suatu saluran untuk komunikasi. Diturunkan dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah ini merujuk pada sesuatu yang membawa informasi dari pengirim informasi ke penerima informasi. Namun pada dasarnya media terkelompokan menjadi dua yaitu media sebagai pembawa informasi, dan media sekaligus alat untuk menanamkan konsep seperti alat-alat peraga pendidikan matematika guna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.¹⁹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Pengajaran yang baik dan menyenangkan yaitu pengajaran mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat

¹⁹ Erman Suherman Ar, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, hal. 238.

mengembangkan alat-alat yang tersedia, dan juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia agar pembelajaran lebih berinovasi dan tidak membosankan.

Inovasi tersebut dapat dimiliki dengan pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran termasuk alat peraga, yang meliputi :²⁰

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Seluk-beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Melihat pentingnya suatu media dalam proses belajar mengajar, guru harus mampu menentukan media apa yang harus dan dapat dipakai untuk suatu

²⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 2

materi tertentu yang akan di berikan saat pelajaran berlangsung. Karena tidak semua media dapat di gunakan untuk berbagai materi. Selain itu, guru juga harus dapat melihat tingkat kemampuan siswanya dalam menerima suatu materi dengan suatu media.

Dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam : ²¹

1. Media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara seperti radio, cassette recorder dan lain sebagainya.
2. Media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Misalnya film strip, benda – benda yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa dan lain sebagainya.
3. Media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Misalnya video bergambar dan bersuara.

Media pembelajaran visual inilah yang mirip dengan alat peraga. Baik alat peraga maupun media pembelajran visual merupakan alat atau media pembelajaran yang menekankan indra penglihatan dalam proses penggunaannya. Perbedaanya adalah yaitu media pembelajaran terkadang hanya sebagai pembawa informasi dan membantu menjelaskan, sedangkan alat perga untuk menanamkan konsep pembelajaran dalam pendidikan matematika pendidikan matematika.

²¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineika Cipta) hlm. 124

C. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar siswa adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan intruksional.²² Hasil belajar siswa berupa perubahan tingkah laku adalah perubahan yang dihasilkan dan pengalaman (interaksi dengan lingkungan), di mana proses mental dan emosional terjadi. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar tersebut dirumuskan di dalam rumusan tujuan pembelajaran. Belajar dengan pengalaman langsung hasilnya akan lebih baik karena siswa akan lebih memahami, lebih menguasai pelajaran tersebut bahkan pelajaran terasa oleh siswa lebih bermakna.²³

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subyek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam situasi tertentu berkat kemampuannya berulang-ulang. Hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang dibagi menjadi tiga ranah sebagai berikut :²⁴

1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan

²² Gintings dalam Husnul Inayah Saleh dkk., Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba, (Makasar: Jurnal Penelitian), Vol.4, Hlm. 8 .

²³ Winapratama dalam Husnul Inayah Saleh dkk., Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba, (Makasar: Jurnal Penelitian), Vol.4, Hlm. 8 .

²⁴ Bloom dalam Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. 2009.. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009). Hlm. 46.

evaluasi.

2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan jawaban atau reaksi dan penilaian.
3. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan ranah kognitif sebagai penilaian, dimana dalam hasil belajar ranah kognitif atau biasa disebut dengan hasil belajar intelektual mempunyai enam aspek yaitu:²⁵

1. Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi bloom. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk tingkat kognitif yang paling rendah. Tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat untuk bagi tipe hasil belajar berikutnya. Dalam aspek pengetahuan misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan bagaimana menggunakan rumus tersebut.

2. Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

3. Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret atau

²⁵ Nana Sudhana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22.

situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut analisis.

4. Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunanya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga sebelumnya.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai suatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil dll.dalam tes esai, standar atau kriteria tersebut muncul dalam bentuk frase “menurut pendapat saudara”.

Hasil belajar diketahui setelah diadanya evaluasi. Hasil belajar ditunjukkan dengan prestasi belajar yang merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa. Dari proses belajar diharapkan siswa memperoleh prestasi belajar yang baik sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang ditetapkan sebelum proses belajar berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar adalah menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk menilai hasil belajar yang dicapai dalam materi pelajaran yang diberikan guru di sekolah.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam

mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran dari proses pengalaman belajarnya dan perubahan tingkah laku subyek yang terjadi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini peneliti akan mengukur tentang ranah kognitif yang diukur dengan tes.

D. Aritmetika Sosial

Dalam penelitian ini materi yang digunakan berfokus pada menentukan bunga tunggal, pajak dan diskon.

1. Menentukan Bunga Tunggal²⁶

Misal, jika seseorang meminjam uang di bank sebesar M dengan perjanjian bahwa setelah satu tahun dari waktu peminjaman, harus mengembalikan pinjaman tersebut sebesar $(M + B)$, maka orang tersebut telah memberikan jasa terhadap bank sebesar B persatu tahun atau per tahun. Jasa sebesar B disebut dengan **bunga**, sedangkan M merupakan besarnya pinjaman yang disebut dengan **modal**.

Jika pinjaman tersebut dihitung persentase bunga (b) terhadap besarnya modal (M), maka besarnya bunga pertahun diperoleh :

$$B = b \times M$$

Lebih umum lagi, jika besarnya bunga ingin dihitung dalam satuan bulan, maka besarnya bunga (B) tiap bulan dengan persentase bunga (b) dalam tahun adalah

²⁶ Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan , *Matematika*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Hlm. 78

$$B = \frac{1}{12} \times b \times M$$

2. Menentukan Besar Pajak dan Diskon²⁷

Saat kita pergi ke toko, minimarket, supermarket, atau tempat-tempat jualan lainnya kadang kita menjumpai tulisan Diskon 10%, diskon 20%, diskon 50%. Secara umum, diskon merupakan potongan harga yang diberikan oleh penjual terhadap suatu barang. Misal suatu barang bertuliskan harga Rp200.000,00 dengan diskon 15%. Ini berarti barang tersebut mendapatkan potongan sebesar $15\% \times 200.000 = 30.000$. Sehingga harga barang tersebut setelah dipotong adalah $200.000 - 30.000 = 170.000$.

Jika diskon adalah potongan atau pengurangan nilai terhadap nilai atau harga awal, maka sebaliknya pajak adalah besaran nilai suatu barang atau jasa yang wajib dibayarkan oleh masyarakat kepada Pemerintah. Pada materi ini yang perlu dipahami adalah bagaimana cara menghitung besaran pajak secara sederhana. Besarnya pajak diatur oleh peraturan perundang-undangan sesuai dengan jenis pajak. Dalam transaksi jual beli terdapat jenis pajak yang harus dibayar oleh pembeli, yaitu Pajak Pertambahan Nilai (PPN). Pajak Pertambahan Nilai (PPN) adalah pajak yang harus dibayarkan oleh pembeli kepada penjual atas konsumsi/pembelian barang atau jasa. Penjual tersebut mewakili pemerintah untuk menerima pembayaran pajak dari pembeli untuk

²⁷ *Ibid.*, Hlm. 80

disetorkan ke kas negara. Biasanya besarnya PPN adalah 10% dari harga jual.

E. Konsep Model Pembelajaran dalam Islam

Selain pengetahuan umum yang dapat membantu dalam kehidupan manusia, pengetahuan agama seseorang juga sangat penting dalam kehidupan. Agama menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat. Menyadari betapa pentingnya peran agama bagi kehidupan umat manusia maka internalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan setiap pribadi menjadi sebuah keniscayaan, yang ditempuh melalui pendidikan baik pendidikan di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun sosial.

Dengan demikian bahwa tugas dan tanggung jawab guru, terutama guru agama Islam adalah menyampaikan ajaran Allah dan Sunnah rasul sesuai dengan sabda Rasulullah yang berbunyi:²⁸

²⁸ Aat Hidayat, *Ayat Al-Qur'an dan Hadis Nabi Tentang Prinsip Penyampaian Pelajaran Sesuai Kemampuan Siswa*, (STAIN Kudus, Jawa Tengah: Jurnal Penelitian, Vol. 10, No. 1),

" حَدَّثَنَا إِسْحَاقُ بْنُ إِبْرَاهِيمَ قَالَ حَدَّثَنَا مُعَاذُ بْنُ هِشَامٍ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ قَتَادَةَ قَالَ حَدَّثَنَا أَنَسُ بْنُ مَالِكٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ وَمُعَاذُ رَدِيفُهُ عَلَى الرَّحْلِ قَالَ يَا مُعَاذُ بْنُ جَبَلٍ قَالَ لَبَّيْكَ يَا رَسُولَ اللَّهِ وَسَعْدَيْكَ قَالَ يَا مُعَاذُ قَالَ لَبَّيْكَ يَا رَسُولَ اللَّهِ وَسَعْدَيْكَ ثَلَاثًا قَالَ مَا مِنْ أَحَدٍ شَهِدَ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ صِدْقًا مِنْ قَلْبِهِ إِلَّا حَرَّمَ اللَّهُ عَلَى النَّارِ قَالَ يَا رَسُولَ اللَّهِ أَفَلْ أَحْبَبُ بِهِ النَّاسَ فَيَسْتَبْشِرُوا قَالَ لَا إِذَا يَتَكَلَّوْا وَخَبِرَ بِهَا مُعَاذٌ عِنْدَ مَوْتِهِ تَأْتِمَا "

Dari Anas bin Malik, dia berkata: Nabi Muhammad saw. pernah membonceng Mu'adz bin Jabal. Pada saat itu Rasulullah saw. memanggil Mu'adz, "Wahai Mu'adz bin Jabal!" Mu'adz pun menjawab, "Aku sambut seruanmu dan aku taati perintahmu, wahai Rasulullah." Rasulullah saw. memanggil Mu'adz lagi, "Wahai Mu'adz!" Mu'adz menjawab, "Aku sambut seruanmu dan aku taati perintahmu, wahai Rasulullah." Rasulullah saw. mengulangi panggilannya sampai tiga kali. Kemudian Rasulullah saw. bersabda, "Tidak seorang hamba pun yang bersaksi dengan sungguh-sungguh dari lubuk hatinya bahwa tidak ada tuhan selain Allah swt. dan Muhammad saw. adalah hamba dan rasul-Nya, kecuali Allah swt. akan mengharamkan hamba tersebut masuk neraka." Mu'adz bertanya, "Wahai Rasulullah, apakah hal ini dapat aku beri tahukan kepada manusia supaya mereka senang?" Rasulullah saw. menjawab, "Jangan, karena mereka akan enggan beramal." Akan tetapi, Mu'adz kemudian memberitahukan hal tersebut ketika menjelang ajalnya.

Berdasarkan hadist di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan seseorang yang diajarkannya.

Menggunakan model pembelajaran pada saat ini juga diperlukan karena model pembelajaran seorang pendidik tentu akan menyesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa yang diajarnya.

F. Pembelajaran dengan Menggunakan CORE

Dalam pembelajaran matematika pada dasarnya seseorang tidak terlepas dari hasil belajar, karena berhasil atau tidaknya seseorang dalam matematika ditandai dengan adanya hasil belajar yang didapatnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa yang utama bagi siswa adalah hasil belajar kognitif yang didapatnya.

Hasil belajar yang didapat siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran maupun model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran harus ada timbal balik antara guru dan siswa, tidak melulu *teacher centered*. Salah satu timbal balik yang jarang terjadi dalam pembelajaran adalah bertanya. Kegiatan bertanya sangat berguna untuk menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran, guru membimbing siswa untuk menemukan dan menyimpulkan sendiri.²⁹ Model Pembelajaran juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran CORE. Tahapan pertama dari model CORE yakni memahami konsep, hal ini bisa dilakukan dalam tahap Connecting dimana siswa berusaha

²⁹ Anissatul Mufarokah, *Strategi dan Model-Model Pembelajaran*. (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), Hlm. 172-173.

untuk memahami konsep dengan membangun keterkaitan dari data yang terkandung dalam konsep yang diberikan. Setiap materi diajarkan secara berkaitan sehingga ketika soal yang diberikan kepada siswa, mereka memiliki kemampuan untuk mengingat kembali keterkaitan yang telah terbangun dalam memorinya. Connecting membantu siswa untuk lebih mudah memahami soal. Karena mereka sudah memahami konsep yang didapat.

Tahapan kedua yakni merencanakan strategi ketika menghadapi soal dan melaksanakan rencana, hal ini berkaitan erat dengan komponen CORE yang kedua yakni Organizing. Siswa mengorganisasikan pengetahuan yang telah mereka miliki dan mengaitkannya dengan konsep yang diberikan untuk menyusun rencana penyelesaian dari soal yang diberikan oleh guru. Selanjutnya mereka membangun pengetahuan baru untuk menyelesaikan soal melalui sebuah diskusi kelompok maupun dalam diskusi kelas. Dalam Organizing siswa diberi kebebasan untuk mengemukakan ide-ide dan berpendapat dalam sebuah diskusi kelompok, kemudian mereka akan mempresentasikan dan mendiskusikannya dalam sebuah diskusi kelas. Hal ini akan memberikan kesan dalam ingatan siswa karena mereka mengkonstruksi dalam mengerjakan soal tersebut.

Tahap ketiga melihat kembali, dalam model CORE aktivitas ini termuat pada proses Reflecting. Saat Reflecting siswa diberi kesempatan untuk memikirkan materi yang mereka dapatkan dalam sebuah diskusi kelompok dan diskusi kelas. Guru memberi ruang kepada siswa untuk menilai kesalahannya sendiri dan belajar dari kesalahan yang dilakukan. Siswa

mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi selama proses pembelajaran yang telah berlangsung, merenungkan solusi yang didapatkan sampai akhirnya menarik kesimpulan atas kesalahan, kesulitan dan solusi yang telah didapatkan. Pada akhirnya, siswa mampu memahami dirinya sendiri dan memahami cara yang paling mudah/ tepat untuk menyelesaikan persoalan tersebut sesuai dengan kemampuannya dan mau mengakui solusi yang diberikan oleh temannya jika solusi mereka lebih baik dari apa yang dia kerjakan. Proses ini adalah proses yang penting untuk menumbuhkan karakter siswa dan menumbuhkan sikap bertanggungjawab, mandiri, demokratis dan kreatif sesuai tujuan pendidikan nasional.

Komponen CORE yang terakhir adalah Extending, Siswa diberikan motivasi untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang lebih luas secara mandiri berdasarkan pemikiran pada proses sebelumnya. Mereka mengaplikasikan pengetahuan yang telah terbangun untuk menyelesaikan persoalan secara individual. Dalam tahap ini, guru bisa menilai siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan benar dan siswa yang hanya mengikuti pembelajaran tanpa memahami alur yang telah diterapkan.

Model pembelajaran CORE menuntut siswa menjadi seperti berikut ini.³⁰

1. Siswa aktif dalam belajar.

³⁰ Gusti Ayu Nyoman Dewi Satriani dkk., *Pengaruh Penerapan Model Core Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Kovariabel Penalaran Sistematis Pada Siswa Kelas III Gugus Raden Ajeng Kartini Kecamatan Denpasar Barat*, (Singaraja: Jurnal, 2015), Vol.5, Hlm. 5 .

2. Melatih daya ingat siswa tentang suatu konsep/informasi.
3. Melatih daya pikir kritis siswa terhadap suatu masalah.
4. Memberikan pengalaman belajar kepada siswa, karena siswa banyak berperan aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang akan dilakukan merupakan pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya. Sebagai bahan informasi dan untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama, maka peneliti mencantumkan kajian terdahulu yang relevan. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

No.	Aspek	Penelitian Terdahulu			Penelitian Sekarang
1	Peneliti	Rofik Wijayanto	Aidil adha syah		Titis Nurul Hanifah
2	Judul	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Materi Pokok Perbandingan Dengan Adobe Flash CS 3 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Sunan	Pengaruh Media Visual Berbasis Komputer terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa di SMP Negeri 10 Indralaya Utara	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kubus Dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTSN Aryojeding	Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran CORE (<i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i>) Berbasis Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Ranah Kogitif Siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung Materi Aritmetika Sosial

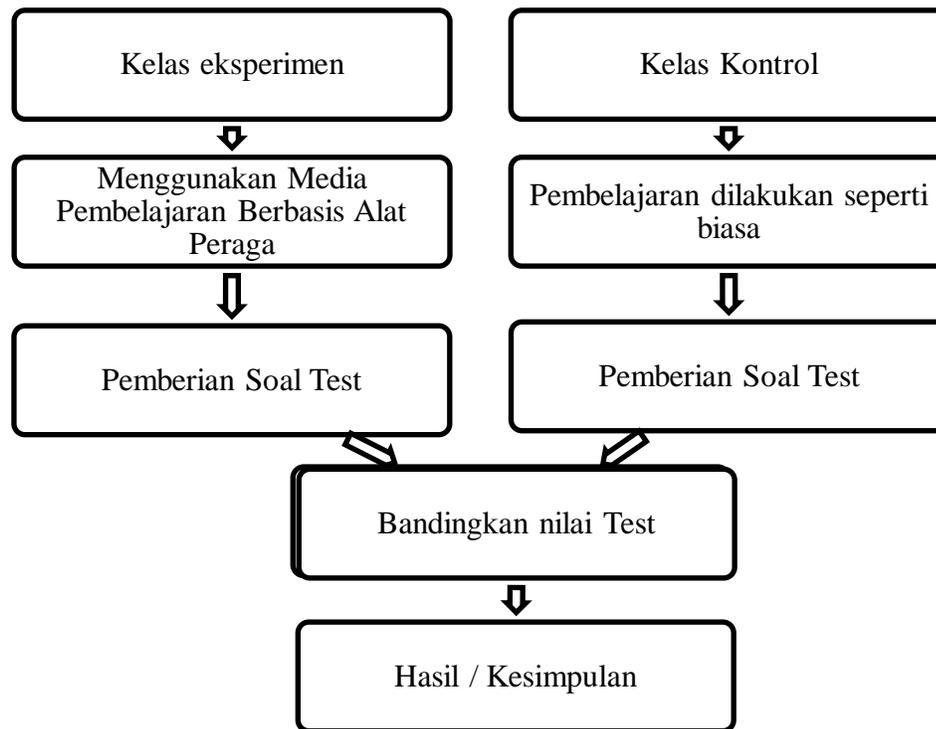
		Gunung Jati			
3	Tahun Penelitian	2011	2011	2014	2018
4	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS 3 terhadap motivasi belajar matematika peserta didik di kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar Pengaruh Media Visual Berbasis Komputer terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa di SMP Negeri 10 Indralaya Utara	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kubus Dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTSN Aryojeding	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan berapa besar pengaruh Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran CORE (<i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i>) Berbasis Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Ranah Kogitif Siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung Materi Aritmetika Sosial
5	Subjek Penelitian	Siswa kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati.	Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Indralaya Utara	Siswa kelas VIII MTSN Aryojeding	Siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung
6	Lokasi Penelitian	SMP Islam Sunan Gunung Jati.	SMP Negeri 1 Indralaya Utara	MTSN Aryojeding	MTs Negeri 8 Tulungagung.
7	Hasil	Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Adobe Flash CS 3 terhadap motivasi belajar matematika peserta didik di kelas VII SMP Islam Sunan Gunung Jati dan bsar pengaruh adalah 56%	Ada pengaruh Pengaruh Media Visual Berbasis Komputer terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa di SMP Negeri 10 Indralaya Utara dan besar pengaruh adalah 53,7%	Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas VIII MTsN Aryojeding dan Besar Pengaruh adalah 41,62%	Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran CORE (<i>Connecting, Organizing, Reflecting, Extending</i>) Berbasis Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Ranah Kogitif Siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung Materi Aritmetika Sosial dan besar pengaruh adalah 76%

H. Kerangka Berpikir Penelitian

Untuk mempermudah pemahaman siswa pada materi Aritmetika sosial yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih kongkrit (nyata) yaitu dengan menggunakan media pembelajaran visual alat peraga. Media merupakan komponen penting dalam aktivitas pembelajaran. Jika digunakan dengan semestinya komponen ini dapat menentukan kualitas,

Kualitas yang baik tentu yang berhubungan dengan penyampaian informasi dan pengetahuan kepada siswa, penyampaian informasi dengan alat peraga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dalam penelitian ini mencoba mengangkat masalah tentang Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) Berbasis Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa kelas VII MTs Negeri 8 Tulungagung Materi Aritmetika Sosial.

Adapun bagan kerangka berpikir penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut :



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir