

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.<sup>14</sup> Adapun Arends menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaknya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya.<sup>15</sup> Sedangkan Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran termasuk tujuan, sintak, lingkungan maupun pengelolaan di kelas. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa (LKS).

##### **2. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)**

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas

---

<sup>14</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 51.

<sup>15</sup> Annisatul Mufarokah, *Strategi & Model-Model Pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 67.

<sup>16</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 133.

John Hopkin.<sup>17</sup> Asneli Lubis menjelaskan bahwa model pembelajaran STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen.<sup>18</sup> Menurut Miftahul Huda model pembelajaran STAD adalah salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang didalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran STAD adalah model pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat kelompok dengan jumlah anggota 4-5 orang siswa secara heterogen yang saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran.

b. Langkah- Langkah Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran STAD yaitu, sebagai berikut:<sup>20</sup>

- 1). Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran, misal, dengan metode penemuan terbimbing atau metode ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi lebih dari satu pertemuan.
- 2). Guru memberikan tes/ kuis kepada setiap siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
- 3). Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Jika

---

<sup>17</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran ...*, hal. 213.

<sup>18</sup> Asneli Lubis, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar fisika Siswa pada Materi Pokok Gerak Lurus di Kelas X SMA Swasta UISU Medan, *Jurnal Pendidikan Fisika*" Vol. 1, No. 1, Juni 2012.

<sup>19</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran ...*, hal. 201.

<sup>20</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran ...*, hal. 187.

mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memerhatikan kesetaraan gender.

- 4). Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain serta membahas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh guru agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai.
- 5). Guru memberikan tes/ kuis kepada setiap siswa secara individu.
- 6). Guru memfasilitasi dalam membuat rangkuman, mengarahkan dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- 7). Guru memberi penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Adapun kelebihan pada model pembelajaran STAD, yaitu sebagai berikut:<sup>21</sup>

- 1). Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok
- 2). Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- 3). Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4). Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

---

<sup>21</sup> Rismah Gaib, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Tolitoli pada Materi Pengukuran Waktu”, Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4, No. 11.

d. Kelemahan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Adapun kelemahan pada model pembelajaran STAD, yaitu sebagai berikut:<sup>22</sup>

- 1). Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang.
- 2). Siswa berprestasi tinggi akan mengarah pada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
- 3). Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- 4). Membutuhkan waktu yang lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
- 5). Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
- 6). Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

### 3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media dalam Pembelajaran

Ditinjau dari segi bahasa, istilah media (jamak) medium (tunggal) mengandung arti perantara.<sup>23</sup> Dalam pembelajaran, media diartikan sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media sebagai alat atau sarana fisik penyampai pesan dibedakan menjadi dua, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat lunak lazim disebut sebagai alat penampil pesan, misalnya pesawat radio, pesawat televisi digunakan sebagai alat untuk menampilkan pesan berupa suara, gambar dan kombinasi gambar dan suara. Sedangkan perangkat lunak adalah sarana menuangkan atau menyimpan pesan, misalnya kaset untuk menyimpan suara, film untuk menyimpan gambar, buku untuk menyimpan tulisan atau gambar.

---

<sup>22</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif ...*, hal. 189.

<sup>23</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya...*, hal. 104.

Dalam proses pembelajaran, pesan itu berupa materi pelajaran, sumber diperankan oleh guru, saluran berupa media, penerima adalah siswa, sedangkan hasil berupa bertambahnya pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses menyimpan informasi, terjadi pada saat siswa harus menghafal, memahami dan mencerna pelajaran. Sedangkan proses mengungkap kembali informasi terjadi pada saat siswa harus menerapkan pengetahuan yang telah dimilikinya untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, perlu dikemukakan bahwa informasi masuk ke dalam kesadaran manusia melalui pancaindra, yaitu indera pendengaran, penglihatan, penciuman, perabaan dan pengecap.

#### b. Fungsi Media dalam Pembelajaran

Secara garis besar, fungsi media dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*), dan kedua sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instructional media*).<sup>24</sup> Media sebagai alat bantu pengajaran mengandung makna bahwa penggunaan media tersebut tergantung pada guru. Media tersebut digunakan untuk membantu guru dalam mengajar. Contoh media sebagai alat bantu pembelajaran misalnya, kapur, papan tulis, peta bola dunia, bagan, grafik, proyektor slide, transparansi, OHP, dsb. Semua media tadi merupakan alat bantu bagi guru dalam mengajar. Media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri dengan sedikit atau tanpa bantuan guru, misalnya modul, komputer multimedia, paket pengajaran berprogram, buku resep, buku petunjuk pengoperasian suatu peralatan (*user manual*).

#### c. Klasifikasi Media

Klasifikasi berbagai jenis media perlu dipelajari agar kita dapat memilih media dengan tepat. Media dapat diklasifikasikan dengan menggunakan berbagai kriteria. Berikut disajikan klasifikasi media ditinjau dari segi fungsinya, yaitu sebagai alat bantu mengajar (*teaching*

---

<sup>24</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya...*, hal. 109.

aid) atau sebagai media yang digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instructional media*):<sup>25</sup>

**Tabel 2.1**

**Daftar Tabel Klasifikasi Media menurut Fungsi**

<b>Kelompok Media</b>	<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Alat Bantu Pengajaran</b>
Audio (suara)	Audio tape ( <i>open reel, cassette tape</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Telepon</li> <li>• Intercom</li> </ul>
Bahan cetak (termasuk gambar/ foto)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks terprogram</li> <li>• Manual</li> <li>• Modul</li> <li>• Buku pedoman/ petunjuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hand out</i></li> <li>• Papan tulis</li> <li>• Grafik</li> <li>• Transparasi</li> <li>• Peta</li> <li>• Globe</li> </ul>
Gambar mati yang diproyeksikan	Slide, film strip (bisa disertai narasi/ penjelasan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Slide</i></li> <li>• Transparasi</li> <li>• Film strip</li> </ul>
Audio-cetak (kombinasi 1 dan 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembaran kerja disertai tape</li> <li>• Peta/ diagram disertai narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lembaran kerja disertai tape</li> <li>• Peta/ diagram disertai narasi</li> </ul>
Audio visual yang diproyeksikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film strip diberi narasi</li> <li>• <i>Sound-slide</i></li> </ul>	-
Gambar bergerak	Film tanpa suara	Film tanpa suara
Gambar/ film bersuara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film bersuara</li> <li>• Video-tape</li> <li>• Audio-vision (video disertai alat</li> </ul>	Film bersuara video tape

<sup>25</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya...*, hal. 111.

Kelompok Media	Media Pembelajaran	Alat Bantu Pengajaran
	peraga benda nyata)	
Objek/ benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benda nyata</li> <li>• Model/ tiruan benda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Specimen</i></li> <li>• Benda nyata</li> <li>• Model/ tiruan benda</li> </ul>
Hubungan antar pribadi dan pengalaman langsung (guru, teman sejawat)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permainan</li> <li>• Simulasi</li> <li>• Kunjungan lapangan</li> <li>• Diskusi kelompok</li> </ul>
Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komputer alat bantu ajar (CAI)</li> <li>• Internet Web Course Tool (WBCT)</li> </ul>	Komputer multimedia

d. Faktor-Faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Media Pengajaran

Dibawah ini akan dijelaskan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pengajaran, yaitu sebagai berikut:<sup>26</sup>

1. *Objektivitas*

Unsur subjektifitas guru dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya, guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Apabila secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efisiensi yang tinggi, maka guru jangan merasa bosan menggunakannya. Untuk menghindari pengaruh unsur subjektivitas guru, alangkah baiknya apabila dalam memilih media

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 128.

pengajaran itu guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat atau melibatkan siswa.

## 2. Program Pengajaran

Program pengajaran akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program itu sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan banyak membawa manfaat, bahkan mungkin hanya menambah beban, baik bagi anak didik maupun bagi guru disamping akan membuang-buang waktu, tenaga dan biaya. Terkecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, daripada anak didik bermain-main tidak karuan.

## 3. Sasaran Program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berfikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu maka media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya.

## 4. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pengajaran yang akan digunakan. Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi:

- a). Situasi dan kondisi sekolah atau tempat ruangan yang akan dipergunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya.
- b). Situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi dan kegairahannya. Anak didik



yang sudah melakukan praktik yang berat, seperti praktik olahraga, biasanya kegairhan belajarnya sangat menurun.

#### 5. Kualitas Teknik

Dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman audionya atau gambar-gambar atau alat-alat bantu yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan saja tidak menarik, tetapi juga dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

#### 6. Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin. Ada media yang dipandang sangat efektif untuk mencapai suatu tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun di penggunaannya. Demikian pula sebaliknya, ada media yang efisien dalam pengadaannya atau penggunaannya, namun tidak efektif dalam pencapaian hasilnya. Memang sulit untuk mempertahankan keduanya (efektif dan efisien) secara bersamaan, tetapi di dalam memilih media pengajaran guru sedapat mungkin menekan jarak diantara keduanya.

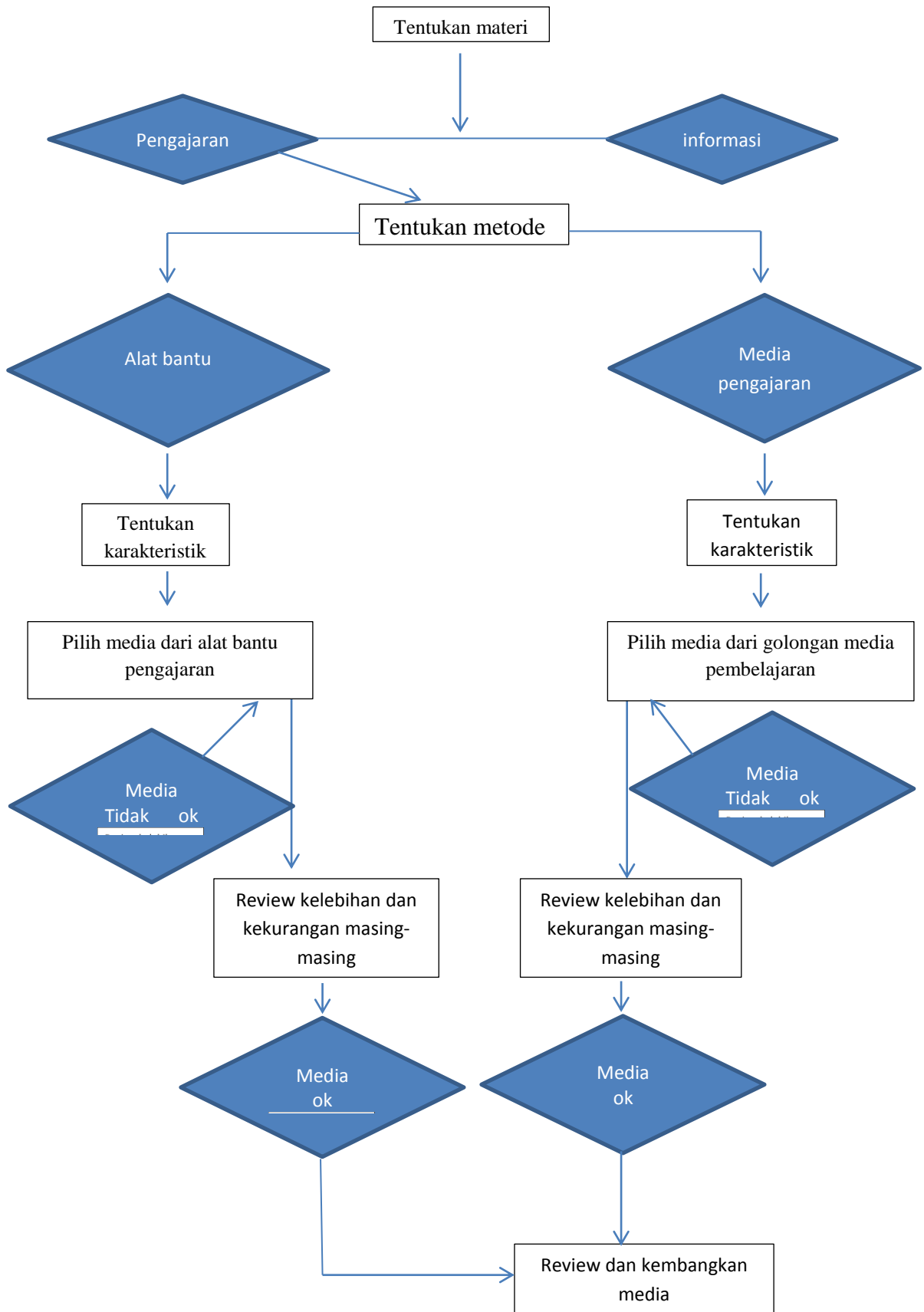
#### e. Langkah-Langkah Pemilihan Media

Adapun langkah-langkah dalam pemilihan media, yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model...*, hal. 117.

**Gambar 2.1**  
**Bagan Langkah-Langkah Pemilihan Media**



#### 4. *Puzzle*

*Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan siswa, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang berdasarkan pasangannya.<sup>28</sup> Peneliti menggunakan media *puzzle* karena media sangat menarik dan sangat mudah untuk didapat serta proses pembuatannya tidak begitu rumit. Dengan menggunakan media ini diharapkan suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Adapun manfaat media pembelajaran *puzzle* yaitu sebagai berikut:<sup>29</sup>

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Melatih koordinasi mata dan tangan
3. Melatih logika
4. Memperkuat daya ingat
5. Mengenalkan anak pada konsep hubungan
6. Dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
7. Bisa belajar sambil bermain menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan.

#### 5. Hasil Belajar

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>30</sup> Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>31</sup> Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak

---

<sup>28</sup> Oktarina Afidatul M., *Penggunaan Media Blank Map Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Materi Kenampakan Alam Amerika Siswa MI Al-Fatah Malang*, (Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 29.

<sup>29</sup> Edy Suroso, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW Berbantuan Media Pembelajaran Puzzle Foam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Materi Kubus dan Balok di MTsN Karangrejo Tulungagung Tahun 2016*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 30.

<sup>30</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Prose Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 22.

<sup>31</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2003), hal. 36.

mengajar.<sup>32</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh dari suatu interaksi dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan belajar terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan intruksional.

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. *Ranah psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan intepretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Dia antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> I Wayan Raka Saputra, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bawah Bola Voli", *e-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganेशha*, Vol. 8, No. 2, Tahun 2017.

<sup>33</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses...*, hal. 23.

*Ranah kognitif* tipe hasil belajar: pengetahuan. Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Meskipun maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, maupun nama-nama kota. Ada beberapa cara untuk dapat mengingat dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik memo, jembatan keledai, mengurutkan kejadian, membuat singkatan yang bermakna. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi pemahaman.

*Ranah kognitif* tipe hasil belajar: pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori yakni: tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya; tingkat yang kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan bukan yang pokok; pemahaman tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi, pada tingkat ini diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

*Ranah kognitif* tipe hasil belajar: aplikasi. Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah.

*Ranah kognitif* tipe hasil belajar: analisis. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis, diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang

komprehensif dan *dapat* memilahkannya menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistemkannya. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.

*Ranah kognitif* tipe hasil belajar: sintesis. Pernyataan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluru. Berfikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah daripada berpikir divergen. Dalam berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

Berfikir sintensis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Mensintensiskan unit-unit tersebar tidak sama dengan mengumpulkannya ke dalam satu kelompok besar. Mengartikan analisis sebagai memecah integritas menjadi bagian-bagian dan sintensis sebagai menyatukan unsur-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telaah. Berfikir sintensis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreativitas juga beroperasi dengan cara berpikir divergen. Dengan kemampuan sintensis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu.

*Ranah kognitif* tipe hasil belajar: evaluasi. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materiil, dll. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu. dalam tes esai, standar atau kriteria tersebut muncul dalam bentuk frase “menurut pendapat saudara” atau “menurut teori tertentu”. Frase yang pertama sukar diuji mutunya, setidaknya-tidaknya sukar diperbandingkan atau lingkupan variasi kriterianya sangat luas. Frase yang kedua lebih jelas

standarnya. Untuk mempermudah mengetahui tingkat kemampuan evaluasi seseorang, item tesnya hendaklah menyebutkan kriterianya secara eksplisit.

Mengembangkan kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggungjawabnya sebagai warga negara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis dan sintensis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

## 6. Aritmatika Sosial

Bunga tunggal merupakan imbalan jasa untuk penggunaan uang atau modal yang dibayar pada waktu tertentu berdasarkan ketentuan atau kesepakatan.<sup>34</sup> Bersarya bunga biasanya berbeda untuk setiap bank, sesuai dengan kebermafaatan uang dan kesepakatan kedua pihak. Bunga umumnya dinyatakan sebagai persentase dari modal pokok.

Sebuah tabungan atau modal sebesar  $M$  yang ada di bank mendapat bank mendapat bunga  $p\%$  per tahun berlaku:

$$\text{Bunga } n \text{ tahun} = n \times p\% \times M$$

$$\text{Bunga } n \text{ bulan} = \frac{n}{12} \times p\% \times M$$

$$\text{Bunga } n \text{ bulan} = \frac{n}{360} \times p\% \times M$$

Selain tabungan, bank juga melayani pinjam meminjam uang. Misalkan seseorang atau badan usaha meminjam uang sebesar  $M$  dengan angsuran selama  $n$  bulan dengan  $p\%$  per tahun

Besar angsuran setiap bulan:

$$\text{Angsuran} = \frac{\text{pinjaman} + \text{bunga pinjaman}}{\text{lama meminjam}}$$

Berikut ini contoh soal beserta penjelasannya:

1. Pak Tomo menabung di bank sebesar Rp. 2.000.000,00. Jika besar bunga bank  $8\%$  per tahun, berapa jumlah tabungan pak Tomo setelah 18 bulan?

**Jawaban:**

---

<sup>34</sup> Anna Yuni Astuti, dkk., *Matematika SMP/ MTs Kelas VII Semester 2*, (Klaten: Intan Pariwara, 2016), hal. 36.

Besar tabungan awal =  $M = 2.000.000$

Bunga =  $p\% = 8\%$  per tahun

Periode =  $n = 18$  bulan

Tabungan setelah 18 bulan merupakan jumlah antara tabungan awal dengan besar bunga.

Besar bunga:

$$\begin{aligned} &= \frac{n}{12} \times p\% \times M \\ &= \frac{18}{12} \times 8\% \times 2.000.000 \\ &= \frac{3}{2} \times \frac{8}{100} \times 2.000.000 \\ &= 240.000 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Jumlah tabungan} &= 2.000.000 + 240.000 \\ &= 2.240.000 \end{aligned}$$

Jadi, tabungan pak Tomo setelah 18 bulan sebesar Rp. 2.240.000,00

2. Dimas menyimpan uang Rp. 5.000.000,00 di sebuah bank. Setelah sepuluh bulan, uang Dimas menjadi Rp. 5.750.000,00. Berapakah besar suku bunga per tahun yang diberikan oleh pihak bank?

**Jawaban:**

Tabungan awal =  $M = 5.000.000$

Periode =  $n = 10$  bulan

Tabungan setelah mendapat bunga = 5.750.000,00

Diperoleh besar bunga:

$$\begin{aligned} \text{Bunga} &= 5.750.000 - 5.000.000 \\ &= 750.000 \end{aligned}$$

Besar suku bunga:

$$\begin{aligned} \text{Bunga} &= \frac{n}{12} \times p\% \times M \\ 750.000 &= \frac{10}{12} \times p\% \times 5.000.000 \\ 750.000 &= \frac{10 \times p\% \times 5.000.000}{12} \end{aligned}$$



$$p\% = \frac{750.000 \times 12}{10 \times 5.000.000}$$

$$p\% = 0,18$$

$$p\% = 18\%$$

Jadi, suku bunga yang diberikan oleh pihak bank sebesar 18% per tahun.

3. Sebuah koperasi memberikan bunga pinjaman 1% per bulan kepada anggotanya. Pak Hendri meminjam uang sebesar Rp. 3.000.000,00 yang akan diangsur selama setahun. Berapakah besar angsuran pak Hendri setiap bulannya?

**Jawaban:**

$$\text{Pinjaman awal} = M = 3.000.000$$

$$\text{Bunga} = p\% = 1\% \text{ per bulan}$$

$$\text{Periode} = n = 1 \text{ tahun} = 12 \text{ bulan}$$

Pinjaman yang harus dikembalikan merupakan jumlah antara pinjaman awal dengan besar bunga. Menghitung besar angsuran dapat digunakan cara sebagai berikut:

Pinjaman yang harus dikembalikan setiap bulan

$$= \frac{\text{pinjaman awal}}{\text{lama meminjam}}$$

$$= \frac{3.000.000}{12}$$

$$= 250.000$$

Bunga setiap bulan:

$$= 250.000 + 30.000$$

$$= 280.000$$

Jadi, angsuran pak Hendri setiap bulan sebesar Rp. 280.000,00

## B. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan/ menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD maupun media *puzzle* pada beberapa pokok bahasan yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Daftar Tabel Penelitian Terdahulu**

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Edy Suroso: Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>jigsaw</i> berbantuan media pembelajaran <i>puzzle foam</i> terhadap hasil belajar siswa kelas VIII materi kubus dan balok di MTsN Karangrejo Tulungagung tahun 2016	1. Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> 2. Sama-sama meneliti hasil belajar	1. Judul 2. Materi matematika 3. Sekolah 4. Subjek dan populasi 5. Sumber data 6. Metode dan instrumen 7. Jenis penelitian 8. Kelas yang dijadikan penelitian
Ni Made Sunilawati, Nyoman Dantes dan I Made Candiasa: Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kemampuan	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran STAD 2. Sama-sama meneliti hasil belajar	1. Judul 2. Materi matematika 3. Sekolah 4. Subjek dan populasi 5. Sumber data 6. Metode dan instrumen 7. Jenis penelitian 8. Kelas yang

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
numerik siswa kelas IV SD		dijadikan penelitian 9. Media yang digunakan
Herning Tiara Ayu: Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok ekosistem	1. Sama-sama menggunakan model pembelajaran STAD 2. Sama-sama meneliti hasil belajar	1. Judul 2. Materi untuk penelitian 3. Sekolahan 4. Subjek dan populasi 5. Sumber data 6. Metode dan instrumen 7. Jenis penelitian 8. Kelas yang dijadikan penelitian

### C. Kerangka Berfikir

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar matematika menjadi rendah.

Selain hal tersebut diatas, rendahnya hasil belajar matematika siswa juga dapat disebabkan oleh model dan media yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika, penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman siswa dan hal ini juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan, karena dengan model dan media pembelajaran yang tepat materi akan dapat tersampaikan dengan baik kepada

peserta didik. Dalam hal ini model pembelajaran kooperatif tipe STAD diterapkan oleh peneliti dan sekaligus menggunakan media *puzzle* untuk pembelajaran. dalam model pembelajaran ini diharapkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. sehingga dari proses ini hasil belajar dapat meningkat.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat tergambaran seperti berikut:

**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berfikir Penelitian**

