

## BAB 2 LANDASAN TEORITIS

### 2.1 Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2014: 45) “hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran (*ends are being attained*)”. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009: 3) “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses-evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya panggah dan puncak proses belajar”.

Menurut Rusman (2015: 67) “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperolehnya siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Sedangkan Hamalik (2008: 45) menyatakan “Hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi, termasuk juga perbaikan perilaku”.

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2016: 37) adalah “Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*)”. Selain itu, Robert M Gagne (dalam Dakir, 2004: 23) mengemukakan bahwa hasil dari proses pembelajaran yang terpampang dalam kurikulum, yaitu:

- a. Keterampilan intelek.
- b. Strategi kognitif (kemampuan untuk mengatur ingatan, berpikir, mengolah dan sebagainya).
- c. Informasi verbal (pengetahuan yang bersifat verbal).
- d. Keterampilan motorik (pengatur gerak pisik).
- e. Dimensi produktif.

Menurut Munadi (dalam Rusman, 2015: 67-68) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

#### 1) 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, beberapa faktor fisiologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.
- 2) Faktor Eksternal:
- (1) Faktor lingkungan, faktor ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya.
  - (2) Faktor instrumental, faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, saran dan guru.

Berdasarkan hasil uraian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah seseorang setelah menerima pengalaman belajarnya sehingga menambah pengetahuan. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga penerima peranan penting dalam proses pembelajaran, melalui penilaian hasil belajar dapat memberikan gambaran kepada guru tentang sejauh mana kemajuan siswanya dalam mencapai target yang telah ditentukan melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diukur dengan penilaian atau tes setelah proses belajar terlaksana.

Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa, merujuk kepada aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, ketiga aspek tersebut juga harus menjadi indikator prestasi belajar. 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 penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Hasil belajar yang baik adalah penilaian yang dilakukan sejak awal hingga akhir pembelajaran yang biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf dan angka.

Dalam penelitian ini, hanya kognitif dan psikomotor yang akan menjadi objek penilaian hasil belajar. Di karenakan dalam kurikulum 2013 edisi revisi 2017, untuk Kompetensi Inti 1 penilaiannya dilakukan oleh guru bidang studi PAI, Kompetensi Inti 2 penilaiannya dilakukan oleh guru KWN atau PPKN, dan untuk Kompetensi Inti 3 dan 4 penilaiannya dilakukan oleh guru bidang studi lainnya seperti matematika.

## **2.2 Strategi College Ball**

Perkembangan pendidikan matematika sekarang ini tidak terlepas dari strategi pembelajaran, begitu pentingnya strategi pembelajaran dalam pembelajaran matematika, sehingga peneliti menggunakan strategi pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran aktif berguna untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, untuk menjaga perhatian siswa agar tetap fokus pada proses pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran aktif yang baik digunakan adalah strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball*. Strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball* merupakan strategi pembelajaran aktif yang mengajak siswa untuk menumbuhkan daya kreativitas serta jiwa kemandirian dalam belajar

Strategi pembelajaran menurut Kemp (dalam Sanjaya, 2008: 29) “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Strategi *College Ball* adalah salah satu jenis strategi pembelajaran yang ada.

Strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball* merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Silberman sebagai cabang dari pembelajaran *Active Learning*. Menurut Silberman (2009: 251) Strategi pembelajaran *College Ball* adalah “Pembelajaran dengan suatu putaran pengulangan yang standar terhadap materi pembelajaran”. Selain itu Silberman (2009: 251) juga menyatakan bahwa:

*College Ball* merupakan suatu teknik strategi belajar untuk memicu adanya motivasi, semangat belajar dan pemahaman siswa terhadap pengetahuan yang telah dipelajari serta pembelajaran yang telah diajarkan di dalam kelas. Strategi ini digunakan untuk menguatkan kembali, mengklarifikasi dan meringkas poin-poin kunci pembelajaran di kelas.

Sedangkan Suyadi (2015: 36) menyatakan “Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik ataupun peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran”.

Strategi ini merupakan upaya untuk mendorong menimbulkan motivasi, kreativitas dan semangat belajar serta terlibat aktif didalam kelas dan pemahaman siswa terhadap pengetahuan yang telah dipelajari dan pembelajaran yang telah diajarkan dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan

hasil belajar yang maksimum. Selain itu, dengan belajar aktif siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran.

Silberman (2009: 251) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam pembelajaran strategi *College Ball* adalah sebagai berikut:

1. Kelompokkan peserta didik ke dalam suatu tim yang terdiri atas tiga atau empat anggota. Masing-masing tim diizinkan memilih nama sebuah lembaga atau tim olahraga, perusahaan, mobil dll, yang mereka wakili.
2. Berilah setiap peserta didik kartu indeks. Peserta didik akan memegang untuk menyampaikan pertanyaan. Format pertanyaan adalah undian: setiap kali anda menyampaikan pertanyaan, setiap anggota tim dapat menunjukkan keinginannya untuk menjawab.
3. Menjelaskan aturan-aturan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran:
  - (1) Untuk menjawab pertanyaan angkat kartu.
  - (2) Setiap siswa dapat mengangkat kartu sebelum pertanyaan secara penuh disampaikan jika siswa sudah merasa mengetahui jawabannya. Segera setelah guru menginterupsikan pertanyaan dihentikan.
  - (3) Tim memberikan skor satu point untuk setiap respons anggota yang benar.
  - (4) Ketika salah satu siswa menjawab salah, tim yang lain dapat menjawab (siswa yang lain dapat mendengarkan seluruh pertanyaan jika tim lain menginterupsikan bacaan).
4. Setelah semua pertanyaan dilontarkan, hitunglah skor keseluruhan dan umumkan pemenangnya.
5. Berdasarkan respons atas permainan, lakukan peninjauan ulang materi yang tidak jelas atau yang memerlukan penguatan kembali.

Selain itu, Hidayat (2009: 112-113) juga mengemukakan langkah-langkah *College Ball* yaitu:

- 1) Kelompokkan peserta didik kedalam tim, yang terdiri dari tiga atau empat anggota. Masing-masing tim diminta untuk memilih nama sebuah lembaga (atau tim olahraga, perusahaan, mobil dll) yang mewakili mereka.
- 2) Berilah setiap peserta didik kartu index. Peserta didik akan memegang kartunya untuk menunjukkan bahwa mereka menginginkan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan. Format permainan adalah undian: setiap kali anda menyampaikan pertanyaan, setiap anggota tim dapat menunjukkan keinginannya untuk menjawab.
- 3) Jelaskan aturan-aturan berikut ini:
  - (1) Untuk menjawab pertanyaan angkat kartu mu.
  - (2) Kamu dapat mengangkat kartu mu sebelum pertanyaan secara penuh disampaikan jika kamu merasa mengetahui jawabannya. Segera setelah anda menginterupsi, pertanyaan dihentikan.
  - (3) Tim memberikan skor 1 point untuk setiap respon anggota yang benar.
  - (4) Ketika seseorang menjawab dengan salah, tim yang lain menjawab (mereka dapat mendengarkan seluruh pertanyaan jika tim yang lain menginterupsi bacaan).

- 4) Setelah semua pertanyaan dilontarkan, hitung lah skor keseluruhan dan umumkan pemenangnya.
- 5) Berdasarkan respon atau permainan, lakukan peninjauan ulang materi yang tidak jelas atau yang memerlukan penguatan kembali.

Kemudian dari uraian diatas, dapat dilihat bahwa strategi *College Ball* juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Silberman (dalam Hanik, 2013: 26-27), adapun kelebihan dari strategi *College Ball* sebagai berikut:

1. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa menjadi ingat dan paham akan materi yang diajarkan karena pembelajaran *College Ball* menekankan pada belajar agar siswa tidak lupa.
3. Siswa dapat mengembangkan kemampuan menguji ide dan pemahamannya sendiri.
4. Dapat membantu siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
5. Dapat membantu siswa untuk lebih menghargai pendapat orang lain.
6. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton, strategi ini bisa digunakan pada semua kelas.

Sedangkan kelemahannya menurut Hanik (2013: 27), “adapun kelemahan dari strategi *College Ball* ini antara lain membutuhkan waktu yang lama, siswa dalam kelompok cenderung bicara sendiri, memerlukan persiapan yang cukup matang”.

Berdasarkan pemaparan tersebut, diketahui bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball* lebih banyak memiliki kelebihan dibanding kelemahan, sehingga dirasa strategi ini cocok dengan suasana belajar mengajar didalam kelas agar kelas menjadi lebih hidup, pembelajaran jadi menyenangkan dan siswa secara langsung terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2.3 Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional yang dimaksud adalah pembelajaran konvensional yang menggunakan K-13, yaitu merupakan model pembelajaran yang sering atau biasa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu guru memberi materi dimana guru menjelaskan konsep serta menjelaskan prosedur penyelesaian contoh soal, membentuk kelompok-kelompok belajar, memberi latihan dan yang terakhir evaluasi pembelajaran.

Dalam pembelajaran konvensional banyak memakai metode ceramah, yang mana metode ceramah itu sendiri identik dengan penyampaian materi saja, sehingga pembelajaran yang terjadi hanya satu arah dari guru ke siswa saja. Sanjaya (2006: 147) menyatakan bahwa “Metode

ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur”. Bligh (dalam Zaini: 93) mengemukakan:

1. Metode ceramah sama baiknya dengan metode yang lain, khususnya jika itu digunakan untuk menyampaikan informasi, *akan tetapi tidak lebih baik*.
2. Pada umumnya, metode ceramah tidak selektif metode diskusi, jika digunakan untuk menggugah pendapat siswa/mahasiswa.
3. Jika tujuan pembelajaran adalah merubah sikap siswa/mahasiswa, maka sebaiknya tidak menggunakan metode ceramah.
4. Ceramah tidak efektif jika digunakan untuk mengajar keterampilan.

Dalam pembelajaran konvensional dengan pendekatan saintifik guru masih menjadi sumber utama informasi bagi siswa. Pendekatan saintifik dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/mengasosiasikan dan mengkomunikasikan. Adapun ciri-ciri pembelajaran konvensional menurut Sanjaya (2011: 233) sebagai berikut:

1. Peserta didik ditempatkan sebagai objek yang berperan sebagai penerima informasi pasif.
2. Pembelajaran bersifat teoritis dan abstrak.
3. Perilaku dibangun atas proses kebiasaan.
4. Kemampuan diperoleh melalui latihan.
5. Tujuan akhir dari proses pembelajaran konvensional adalah penguasaan materi pembelajaran.
6. Tindakan atau perilaku individu didasarkan oleh faktor dari luar dirinya, misalnya individu tidak melakukan sesuatu disebabkan takut hukuman.
7. Kebenaran yang dimiliki bersifat absolut dan final, oleh karena pengetahuan dikonstruksikan oleh orang lain.
8. Keberhasilan pembelajaran biasanya hanya diukur dari tes.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan model konvensional menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan belajar menghafal sehingga siswa lebih cepat bosan dan lupa dengan pelajaran. Selain itu, model konvensional dengan lebih banyak mengandalkan ceramah tidak menuntut 100% siswa untuk menemukan konsep pembelajaran karena pembelajaran masih terfokus dengan guru dimana akan membuat siswa cepat mengantuk dan kurang fokus pada pelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pembaharuan terhadap model dan strategi pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif lagi selama proses pembelajaran serta lebih termotivasi untuk belajar.

#### **2.4 Penilaian Pengetahuan dan Penilaian Keterampilan**

Penilaian pengetahuan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa yang meliputi pengetahuan fakta, konsep, maupun prosedur serta kecakapan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. Penilaian pengetahuan, selain untuk mengetahui apakah siswa telah mencapai KKM, juga untuk mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan penguasaan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran (*diagnostic*). Guru memilih teknik penilaian yang sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai. Hasil penilaian digunakan memberi umpan balik (*feedback*) kepada siswa dan guru untuk perbaikan mutu pembelajaran. Hasil penilaian pengetahuan yang dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran dinyatakan dalam bentuk angka dengan rentang 0-100. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015: 15-16).

Berbagai teknik penilaian pengetahuan dapat digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing KD. Teknik yang biasa digunakan antara lain tes tertulis, tes lisan, penugasan, dan portofolio. Berikut penyajiannya dalam tabel:

**Tabel 4. Teknik Penilaian Pengetahuan**

<b>Teknik</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Tujuan</b>
Tes Tertulis	Benar-Salah, Menjodohkan, Pilihan Ganda, Isian/Melengkapi, Uraian	Mengetahui penguasaan pengetahuan siswa untuk perbaikan proses pembelajaran dan atau pengambilan nilai .
Tes Lisan	Tanya jawab	Mengecek pemahaman siswa untuk perbaikan proses pembelajaran
Penugasan	Tugas yang dilakukan secara individu maupun kelompok	Memfasilitasi penguasaan pengetahuan (bila diberikan selama proses pembelajaran) atau mengetahui penguasaan pengetahuan (bila diberikan pada akhir pembelajaran)
Portofolio	Sampel pekerjaan siswa terbaik yang diperoleh dari penugasan dan tes tertulis	Sebagai (sebagian) bahan guru mendeskripsikan capaian pengetahuan di akhir semester

*Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*

Berdasarkan hal tersebut, didalam penilaian ini peneliti mengambil tes tertulis, dimana peneliti menggunakan bentuk instrumen uraian yang terdiri dari lima soal. Lima soal tersebut berdasarkan indikator-indikator yang ingin dicapai.

Untuk penilaian keterampilan, peneliti mengambil nilainya berdasarkan soal *pretest* dan *posttest* juga akan tetapi nilai yang diambil berdasarkan rubrik penilaian keterampilan yang tertera di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penilaian keterampilan adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik KD pada KI-4. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015: 21).

Dalam panduan penilaian SMP edisi revisi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015: 22) menyatakan penilaian kinerja adalah penilaian untuk mengukur capaian pembelajaran yang berupa keterampilan proses dan/atau hasil (produk). Dengan demikian, aspek yang dinilai dalam penilaian kinerja adalah kualitas proses mengerjakan/melakukan suatu tugas atau kualitas produknya atau kedua-duanya. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik keterampilan penilaian kinerja yaitu menilai kualitas proses pengerjaan dari soal *pretest* dan *posttest*

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2014: 9) pada siswa kelas VII a smp Muhammadiyah 4 Sambu pembelajaran matematika dengan strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball* berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika. Peningkatan keaktifan mengakibatkan peningkatan hasil belajar matematika. Peningkatan hasil belajar matematika diukur dari banyaknya siswa yang tuntas. Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini 74,19%. Maka dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi aktif tipe *College Ball* ini dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar matematika siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Darmawati (2014: 6) pada siswa kelas VIII smpn 3 Talamau Kabupaten Pasaman Barat yang dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball* dapat memberikan pengaruh pemahaman matematis kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Baruadi (2013: 10-11) berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe aktif *College Ball* dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran langsung. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji-t, dimana  $t_{hitung} = 5,316 > t_{tabel} = 1,67$ . Demikian pula skor rata-rata kemajuan belajar ( $\bar{X}$  52,12 > 40,12). Hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata belajar yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe aktif *College Ball* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Merujuk pada penelitian-penelitian diatas, maka peneliti melakukan kembali penelitian dengan judul pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Tambang.

## 2.6 Hipotesis Penelitian

Dari kajian teori diatas maka dapat disimpulkan jawaban sementara dari rumusan masalah yaitu terdapat pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe *College Ball* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 3 Tambang