

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar tidak hanya melibatkan penguasaan suatu kemampuan atau masalah akademik baru, tetapi juga perkembangan emosi, interaksi sosial, dan perkembangan kepribadian sosial. Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.¹ Sebelum membahas tentang pengertian dari hasil belajar kognitif, terlebih dulu kita ketahui pengertian dari hasil belajar, dan kognitif itu sendiri.

Menurut Popi Sopiadin dan Sohari Sahrani dalam bukunya Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam mengutip dalam buku Nana Sudjana (Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar) mengemukakan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²

Menurut Purwanto dalam bukunya Evaluasi Hasil Belajar mendefinisikan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.³

Dari pengertian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah ia melakukan suatu aktivitas dan atau setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009),38-39

² Popi Sopiadin dan Sohari Sahrani, *Psikologi Belajar dalam Perspektif Islam*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011),63-64

³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. 44

Setelah mengetahui pengertian hasil belajar, sekarang beranjak ke pengertian kognitif (*cognitive*). Pengertian kognitif menurut para ahli diantaranya:

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, mengemukakan bahwa Kognitif berasal dari kata *cognition* yang padanan katanya *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.⁴

Menurut Anas Sudijono dalam bukunya Pengantar Evaluasi Pendidikan, mengemukakan bahwa ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).⁵ Sedangkan menurut Noer Rahmah dalam bukunya Psikologi Pendidikan mengemukakan bahwa Ranah kognitif yaitu kemampuan yang selalu dituntut pada anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.⁶

Berdasarkan pengertian kognitif menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah perkembangan suatu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan kognitif di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil akhir yang diperoleh peserta didik dalam pemahamannya tentang ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan proses mental (otak) dan merupakan dasar penguasaan ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah ia melakukan suatu pembelajaran.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

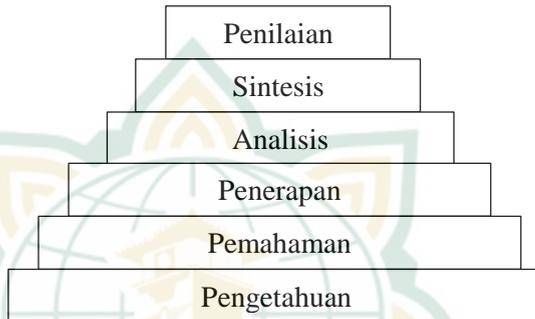
Hasil belajar kognitif adalah perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 65

⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 49

⁶ Noer Rahmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), 198-199

informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Tujuan utama pengajaran pada umumnya adalah peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Bloom yang diurutkan secara hierarki piramidal. Sistem klasifikasi Bloom tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:⁷



Berikut ini adalah penjelasan singkat mengenai tiap aspek sebagaimana diberikan dalam taksonomi Bloom:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan (*Knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenali kembali tentang nama, konsep, istilah-istilah atau fakta, ide, gejala, rumus-rumus, dan sebagainya tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.⁸

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman (*Comprehension*) adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya.⁹

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan (*Application*) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang baru dan konkrit.¹⁰

⁷ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), cet. VI, 101-102

⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 50

⁹ Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 44.

¹⁰ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, 51

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis (*Analysis*) adalah kemampuan seseorang untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya.¹¹

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis (*Synthesis*) merupakan suatu proses dimana seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada.¹²

6) Penilaian (*Evaluation*)

Penilaian (*Evaluation*) merupakan kemampuan seseorang untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dsb. berdasarkan suatu kriteria tertentu. Kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuannya, gagasannya, cara kerjanya, cara pemecahannya, metodenya, materinya, atau lainnya.¹³

Demikian uraian tentang tingkat-tingkat atau macam-macam kemampuan kognitif menurut teori Benjamin S. Bloom yang sangat diperlukan para guru dalam usaha menyusun tes-tes hasil belajar yang lebih mengacu kepada tujuan pendidikan.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar pada siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal:¹⁴

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor internal tersebut yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Faktor internal yang terjadi pada diri siswa ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, kesehatan, serta kondisi fisik yang dialami oleh siswa.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor eksternal tersebut yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat yang adadisekitar lingkungan. Keadaan keluarga pada siswa

¹¹ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, hlm. 110

¹² Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, 112

¹³ Ngalm Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, 47

¹⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasa*. 12

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut. Keadaan keluarga yang dapat mempengaruhi siswa tersebut yaitu keluarga yang berantakan keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua kepada anaknya dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut juga dijelaskan Syaikh Ibrahim al-Zarnuji dalam kitab Ta'lim al-Muta'allim yang menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi/hasil belajar ada enam yakni

الاتقان العلم الابسته # ساء نبيك عن مجو عها بيان

ذكاء وحرص واصطبار وبلغة # وارشاد استاذ وطول زمان

Artinya : ingatlah, kamu tidak akan berhasil dalam memperoleh ilmu kecuali ada enam perkara yang akan dijelaskan kepadamu secara ringkas. Yaitu kecerdasan, cinta pada ilmu, kesabaran, biaya, petunjuk guru, dan masa yang lama.

Berdasarkan keterangan dari Syaikh Ibrahim alZarnuji, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal siswa itu sendiri. Dimana siswa sendirilah yang berperan penting dalam mengatur belajarnya dan bisa mengondisikan dengan keadaan lingkungannya.

2. Model Pembelajaran

Menurut Erman Suherman model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, metode dan teknik pembelajaran yang ditetapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.¹⁵ Menurut Trianto model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.¹⁶ Sedangkan menurut Joyce dan Weil di dalam bukunya Rusman, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahanbahan

¹⁵ Erman Suherman, Strategi Pembelajaran Kontemporer, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), 7.

¹⁶ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Surabaya: Kencana Prenada Media Grup, 2007), 1.

pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.¹⁷

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah suatu pola interaksi peserta didik dengan guru serta suatu rencana yang menyangkut dengan strategi, metode, dan bahan-bahan pembelajaran dan teknik pembelajaran yang ditetapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

a. Model Pembelajaran Dragon Ball

1) Pengertian Metode Pembelajaran Dragon Ball

Dragon Ball adalah model pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah dengan menyelesaikan masalah melalui ide atau gagasan. Model pembelajaran *Dragon Ball* yaitu perpaduan antara model pembelajaran *Open Ended* dan *Snowball Throwing*.¹⁸ Model pembelajaran *Open-ended* menekankan pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara fleksibilitas solusinya juga bisa beragam.¹⁹ Model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik ini dirasakan cukup efektif karena peserta didik akan terlatih untuk mengemukakan gagasan dan perasaan secara cerdas dan kreatif, serta bisa menemukan dan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang terdapat dalam dirinya untuk menghadapi berbagai persoalan yang muncul.²⁰ Rancangan dari kedua model tersebut sehingga terbentuklah sebuah model pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran *Dragon Ball*.

Jadi, dari pengertian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Dragon Ball* adalah model pembelajaran yang membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian didalam masing-masing kelompok terdapat ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru. Kemudian masing-masing peserta didik

¹⁷ Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012), 133.

¹⁸ Nining Muliana, dkk, “Penerapan Model Pembelajaran *Dragon Ball* Dalam Membangun Kemampuan Fleksibilitas Peserta didik Berbantu Media *Spinner*”, prosiding seminar nasional penelitian & pengabdian kepada masyarakat, (2019) :166.

¹⁹ Betty biliya A, “ Penerapan Model *Open Ended* Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Dan Hasil Belajar Sisiwa Kelas V Sdn 1 Repaking-Wonosegoro-Boyolali”, Scholaria, Vol.5, No.1:82

²⁰ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar,2013), 226

membuat pertanyaan di selembar kertas yang kemudian diremas dan dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) kemudian dilempar ke peserta didik yang lain. Kemudian peserta didik yang terkena lemparan kertas harus menjawab pertanyaan dalam kertas yang diperoleh. Kemudian dalam proses pembelajaran ini guru tetap berperan sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dengan indikator berupa membuat soal, menjawab soal dan bermain sambil belajar.

2) Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Dragon Ball

Adapun langkah-langkah model *Dragon Ball* terdapat delapan langkah atau tahapan dalam pelaksanaan model *Dragon Ball*, yaitu:

- a) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
- b) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok, kemudian memberi penjelasan tentang materi.
- c) Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya.
- d) Kemudian masing-masing peserta didik diberikan satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang telah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- e) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik ke peserta didik yang lain selama kurang lebih 15 menit.
- f) Setelah peserta didik dapat satu bola/ satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas yang berbentuk bola tersebut secara bergantian.
- g) Penilaian.
- h) Penutup.²¹

3) Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Dragon Ball

a) Kelebihan

Adapun kelebihan model pembelajaran *Dragon Ball* adalah sebagai berikut :

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2015), 147.

- (1) Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena peserta didik seperti bermain dengan melampar bola kertas kepada orang lain.
- (2) Peserta didik mendapat kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir karena diberi kesempatan untuk membuat soal dan diberikan kepada peserta didik lain.
- (3) Membuat peserta didik siap dengan berbagai kemungkinan karena peserta didik tidak tahu dengan berbagai soal yang dibuat temannya seperti apa.
- (4) Peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Pendidik tidak terlalu repot membuat media karena peserta didik terjun langsung dalam praktik.
- (5) Pembelajaran menjadi lebih efektif.
- (6) Ketiga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat tercapai.²²

b) Kekurangan

Adapun kekurangan dari model pembelajaran *Dragon Ball* adalah sebagai berikut :

- (1) Sangat bergantung pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi sehingga apa yang dikuasai peserta didik hanya sedikit. Hal ini dapat dilihat dari soal yang dibuat peserta didik biasanya hanya seputar materi yang sudah dijelaskan atau seperti contoh soal yang telah diberikan.
- (2) Ketua kelompok yang tidak mampu menjelaskan dengan baik tentu menjadi penghambat bagi anggota lain untuk memahami materi sehingga diperlukan waktu yang tidak sedikit untuk peserta didik mendiskusikan materi pelajaran.
- (3) Tidak ada kuis individu maupun penghargaan untuk kelompok sehingga peserta didik saat berkelompok kurang termotivasi untuk bekerja sama. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk menambahkan pemberian kuis individu dan penghargaan kelompok.
- (4) Memerlukan waktu yang sangat panjang.
- (5) Peserta didik yang nakal cenderung berbuat onar.

²² Aris Shiomin, 68 *model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 176.

(6) Kelas sering kali gaduh karena kelompok yang dibuat peserta didik.²³

b. Model Pembelajaran Langsung

1) Pengertian Metode Pembelajaran Dragon Ball

Pembelajaran langsung pada umumnya dirancang khusus untuk mengembangkan aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan aspek pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang sesuatu yang dapat berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi) yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Fokus utama dari pembelajaran ini adalah pelatihan-pelatihan yang dapat diterapkan dari keadaan nyata yang sederhana sampai yang lebih kompleks.²⁴

Pengajaran langsung tersebut berpusat pada guru, dan harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa. Dalam hal ini, guru menyampaikan isi/materi akademik dalam format yang terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan menguji keterampilan melalui latihan-latihan di bawah bimbingan dan arahan guru. Jadi lingkungannya harus diciptakan yang berorientasi pada tugas-tugas yang diberikan pada siswa.²⁵

Model pembelajaran langsung dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan proses pembelajaran para siswa terutama dalam hal memahami sesuatu (pengetahuan) dan menjelaskannya secara utuh sesuai pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang diajarkan secara bertahap.²⁶

Jadi, pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah.

2) Langkah-Langkah Metode Pembelajaran Dragon Ball

Langkah-langkah model pembelajaran langsung dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Adapun langkah-langkahnya berikut:

²³ Aris Shiomin, 68 *model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, 176-177.

²⁴ Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 72-73

²⁵ Majid, *Strategi Pembelajaran*. 73

²⁶ Arends. R. L. *Learning To Teach Second Edition Terjemahan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008),49.

Langkah atau tahapan model pembelajaran langsung menurut Sofan Amri dan Iif Khoiru, sebagai berikut:²⁷

a) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa

(1) Menjelaskan tujuan

Para siswa perlu mengetahui dengan jelas mengapa mereka berpartisipasi dalam suatu pelajaran tertentu, dan mereka perlu mengetahui apa yang harus dapat mereka lakukan setelah selesai berperan serta dalam pelajaran itu. Guru mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa-siswanya melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya di papan tulis, atau menempelka informasi tertulis pada papan bulletin, yang berisi tahap-tahap dan isinya, serta alokasi waktu yang disediakan untuk setiap tahap. Dengan demikian siswa dapat melihat keseluruhan alur tahap pelajaran dan hubungan antar tahap – tahap pelajaran itu.

(2) Menyiapkan siswa

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari. Tujuan ini dapat dicapai dengan jalan mengulang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu, atau memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang pokok-pokok pelajaran yang lalu.

b) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

(1) Menyampaikan informasi dengan jelas

Kejelasan informasi atau presentasi yang diberikan guru kepada siswa dapat dicapai melalui perencanaan dan pengorganisasian pembelajaran yang baik. Dalam melakukan presentasi guru, harus menganalisis keterampilan yang kompleks menjadi keterampilan yang lebih sederhana dan

²⁷ Sofan Amri Dan Iif Khoiru. *Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas : Metode, Landasan Teoritis-Praktis Dan Penerapannya*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya),43-47.

dipresentasikan dalam langkah-langkah kecil selangkah demi selangkah.

(2) Melakukan demonstrasi

Pengajaran langsung berpegang teguh pada asumsi bahwa sebagian besar yang dipelajari berasal dari pengamatan terhadap orang lain. Mendemonstrasikan suatu keterampilan atau konsep dengan agar berhasil, guru perlu sepenuhnya menguasai konsep atau keterampilan yang akan didemonstrasikan, dan berlatih melakukan demonstrasi untuk menguasai komponen-komponennya.

c) Menyediakan latihan terbimbing

Salah satu tahap penting dalam pengajaran langsung adalah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “pelatihan terbimbing”. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pelatihan dapat meningkatkan retensi, membuat belajar berlangsung dengan lancar, dan memungkinkan siswa menerapkan konsep/ keterampilan pada situasi yang baru.

d) Menganalisis pemahaman dan memberikan umpan balik

Pada pengajaran langsung, fase ini mirip dengan apa yang kadang-kadang disebut resitasi atau umpan balik. Guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan umpan balik kepada siswa.

e) Memberikan kesempatan latihan mandiri

Kebanyakan latihan mandiri yang diberikan kepada siswa sebagai fase akhir pelajaran pada pengajaran langsung adalah pekerjaan rumah. Pekerjaan rumah atau berlatih secara mandiri, merupakan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan keterampilan baru yang diperolehnya secara mandiri.

Slavin (2003) mengemukakan tujuh langkah dalam tahapan pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut:²⁸

a) Menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada siswa.

Dalam tahap ini guru menginformasikan hal-hal yang harus dipelajari dan kinerja siswa yang diharapkan. Me-review pengetahuan dan keterampilan prasyarat. Dalam

²⁸ Majid, Strategi Pembelajaran (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 76-78

tahap ini guru mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai siswa.

b) Menyampaikan materi pelajaran.

Dalam fase ini, guru menyampaikan materi, menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, mendemonstrasikan konsep dan sebagainya.

c) Melaksanakan bimbingan.

Bimbingan dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep.

d) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih.

Dalam tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilannya atau menggunakan informasi baru secara individu atau kelompok.

e) Menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik.

Guru memberikan revidi terhadap hal-hal yang telah dilakukan siswa, memberikan umpan balik terhadap respon siswa yang benar dan mengulang keterampilan jika diperlukan.

f) Memberikan latihan mandiri.

Dalam tahap ini, guru dapat memberikan tugas-tugas mandiri kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah mereka pelajari.

Jadi, tahapan-tahapan dalam pembelajaran langsung yaitu (orientasi) guru memberikan kerangka pembelajaran dan orientasi terhadap materi yang akan disampaikan, (presentasi) guru menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep- konsep maupun keterampilan, (latihan terstruktur) guru memandu siswa untuk melakukan latihan-latihan dan memberikan respon balik, (latihan terbimbing) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih konsep atau keterampilan, (latihan mandiri) siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri jika siswa telah menguasai tahap-tahap pengerjaan tugas 85-90 %.

3) Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran

Dragon Ball

a) Kelebihan

Adapun kelebihan model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- 2) Dapat digunakan untuk menekankan kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- 3) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan.
- 4) Ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan.
- 5) Demonstrasi memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada hasil-hasil dari suatu tugas. Hal ini penting terutama jika siswa tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas tersebut
- 6) Model pembelajaran langsung bergantung pada kemampuan refleksi guru sehingga guru dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaikinya.²⁹

b) Kekurangan

Selain mempunyai kelebihan-kelebihan, pada setiap model pembelajaran akan ditemukan keterbatasan-keterbatasan. Begitu pula dengan Model Pengajaran langsung. Kekurangan-kekurangan Model pembelajaran langsung adalah sebagai berikut:

- (1) Model pembelajaran langsung bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Karena tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.
- (2) Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat

²⁹ Ni'matul. Khoeriyah, *Pengaruh Model Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar SBK Materi Membuat Karya Kolase Siswa Kelas IV SDN Gugus Kenanga Kabupaten Kebumen*, (Semarang : Universitas Negeri Semarang, 2016),44

pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.

- (3) Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
- (4) Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.
- (5) Terdapat beberapa bukti penelitian bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik model pembelajaran langsung, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, dan keingintahuan siswa.
- (6) Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
- (7) Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci, atau abstrak, model pembelajaran langsung mungkin tidak dapat memberi siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
- (8) Model pembelajaran langsung memberi siswa cara pandang guru mengenai bagaimana materi disusun dan disintesis, yang tidak selalu dapat dipahami atau dikuasai oleh siswa. Siswa memiliki sedikit kesempatan untuk mendebat cara pandang ini.
- (9) Jika model pembelajaran langsung tidak banyak melibatkan siswa, siswa akan kehilangan

perhatian setelah 10-15 menit dan hanya akan mengingat sedikit isi materi yang disampaikan.

(10) Jika terlalu sering digunakan, model pembelajaran langsung akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu mereka semua yang perlu mereka ketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran mereka sendiri.

(11) Karena model pembelajaran langsung melibatkan banyak komunikasi satu arah, guru sulit untuk mendapatkan umpan balik mengenai pemahaman siswa. Hal ini dapat membuat siswa tidak paham atau salah paham.

Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.³⁰

3. Bangun Datar

Materi bangun datar diberikan pada siswa kelas VII semester II, pembelajaran tentang materi ini dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap dunia sekitar, pengenalan bangun datar ini mulai dikenalkan sejak siswa SD sampai menengah.

Siswa akan tertarik untuk mempelajari bangun datar jika mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari luas dan keliling bangun datar dengan menguasai konsep tersebut maka hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

a. Segiempat

Segiempat adalah polygon yang memiliki empat ruas garis lurus. Jenis-jenis segi empat meliputi:

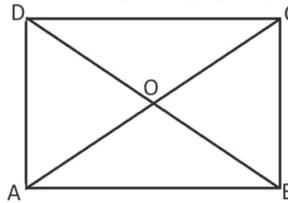
1) Persegi panjang

Persegi panjang adalah segi empat yang dapat menempati bingkainya dengan tepat dua cara dan tiap-tiap

³⁰ Jamil. Suprihat Iningrum, *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013),233-234

sudutnya dapat menempati sudut yang lain secara tepat.³¹
Berikut gambar persegi panjang, unsur, dan sifatnya³²

Gambar 2. 1 persegi panjang



Unsur-unsur persegi panjang sebagai berikut:

- (1) \overline{AB} dan \overline{CD} dinamakan panjang sisi sebuah persegi panjang
- (2) \overline{AD} dan \overline{BC} dinamakan lebar sebuah persegi panjang
- (3) \overline{AC} dan \overline{BD} dinamakan diagonal sebuah persegi panjang

Sifat-sifat persegi panjang adalah sebagai berikut:

- (1) Sisi pada persegi panjang yang berhadapan sama panjang dan sejajar

$$\overline{AB} = \overline{CD} \text{ dan } \overline{AB} // \overline{CD}$$

$$\overline{AD} = \overline{BC} \text{ dan } \overline{AD} // \overline{BC}$$

- 1) Seluruh sudut yang ada pada persegi panjang adalah sudut siku-siku

$$\angle BAD = \angle ABC = \angle BCD = \angle ADC = 90^\circ$$

- 2) Diagonal pada persegi panjang adalah sama panjang

$$\overline{AC} = \overline{BD}$$

- 3) Diagonal suatu persegi panjang saling membagi dua sama panjang

$$\overline{OA} = \overline{OC}$$

$$\overline{OB} = \overline{OD}$$

$$\overline{AB} = \overline{CD} \text{ dan } \overline{AB} // \overline{CD}$$

$$\overline{AD} = \overline{BC} \text{ dan } \overline{AD} // \overline{BC}$$

$$\angle BAD = \angle ABC = \angle BCD = \angle ADC = 90^\circ$$

$$\overline{AC} = \overline{BD}$$

$$\overline{OA} = \overline{OC}$$

$$\overline{OB} = \overline{OD}$$

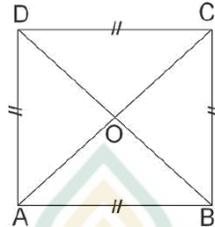
³¹ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs* (klaten: CV AVIVA,2021),41

³² M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP/MTs KELAS VII Semester 2* (Jakarta: Erlangga,2020),45.

2) Persegi

Persegi adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang.³³ Berikut gambar persegi, unsur, dan sifatnya.³⁴

Gambar 2. 2 persegi



Unsur-unsur persegi sebagai berikut :

- a) $\overline{AB}, \overline{BC}, \overline{CD}, \overline{DA}$ dinamakan sisi panjang
- b) \overline{AC} dan \overline{BD} dinamakan diagonal persegi.

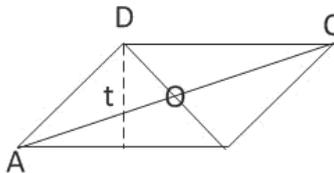
Sifat-sifat persegi sebagai berikut:

- a) Sisi-sisi persegi adalah sama panjang
 $AB = BC = CD = DA$
- b) Diagonal persegi adalah sama panjang
 $\overline{AC} = \overline{BD}$
- c) Diagonal suatu persegi saling membagi sama panjang
 $\overline{OA} = \overline{OC}$
 $\overline{OB} = \overline{OD}$
- d) Seluruh sudut pada persegi adalah sudut siku-siku
 $\angle BAD = \angle ABC = \angle BCD = \angle ADC = 90^\circ$

3) Jajargenjang

Jajargenjang adalah segi empat yang sisi-sisi berhadapannya sejajar.³⁵ Berikut gambar jajargenjang ABCD beserta unsur, dan sifatnya :³⁶

Gambar 2. 3 jajargenjang



³³ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs*. 43

³⁴ M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP/MTs KELAS VII Semester 2.50*.

³⁵ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs*. 47

³⁶ M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP/MTs KELAS VII Semester 2.51*.

Unsur-unsur jajargenjang sebagai berikut :

- a) $\overline{AB}, \overline{BC}, \overline{CD}, \overline{DA}$ adalah sisi jajargenjang.
- b) \overline{AC} dan \overline{BD} adalah diagonal jajargenjang.
- c) \overline{AB} disebut juga sisi alah jajargenjang.
- d) t adalah tinggi jajargenjang.

Sifat-sifat jajargenjang sebagai berikut :

- a) Sudut-sudut yang berhadapan pada suatu jajargenjang adalah sama besar.

$$\angle BAD = \angle BCD$$

$$\angle ABC = \angle ADC$$

- b) Sudut-sudut yang bersebelahan jika dijumlahkan hasilnya adalah 180°

$$\angle BAD + \angle ABC = 180^\circ$$

$$\angle BAD + \angle ADC = 180^\circ$$

$$\angle ABC + \angle BCD = 180^\circ$$

$$\angle ADC + \angle BCD = 180^\circ$$

- c) Sisi yang berhadapan pada suatu jajargenjang adalah sama panjang.

$$\overline{AB} = \overline{DC}$$

$$\overline{AD} = \overline{BC}$$

- d) Pada bangun datar segiempat, jika terdapat salah satu sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar. Maka segiempat itu adalah jajargenjang.

- e) Diagonal pada jajargenjang di titik tengahnya, atau perpotongan diagonalnya membagi jajargenjang tersebut menjadi dua bagian yang sama panjang.

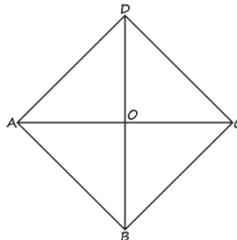
$$\overline{OA} = \overline{OC}$$

$$\overline{OB} = \overline{OD}$$

4) Belah ketupat

Belah ketupat adalah jajargenjang yang memiliki dua sisi berdekatan yang sama panjang.³⁷ Berikut gambar belah ketupat, unsur, dan sifatnya:

Gambar 2. 4 belah ketupat



³⁷ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs*. 47

Unsur-unsur belah ketupat sebagai berikut:

- a) $\overline{AB}, \overline{BC}, \overline{CD}, \overline{DA}$ adalah sisi belah ketupat.
- b) $\overline{AC}, \overline{BD}$ adalah diagonal belah ketupat.

Sifat-sifat belah ketupat sebagai berikut:

- a) Keempat sisi belah ketupat sama panjang.

$$AB = BC = CD = DA$$
- b) Sudut-sudut yang berhadapan pada suatu belah ketupat sama besar.

$$\begin{aligned} \angle CBA &= \angle CDA \\ \angle BCD &= \angle DAB \end{aligned}$$

- c) Diagonal belah ketupat saling membagi dua sama panjang.

$$\begin{aligned} \overline{OA} &= \overline{OC} \\ \overline{OB} &= \overline{OD} \end{aligned}$$

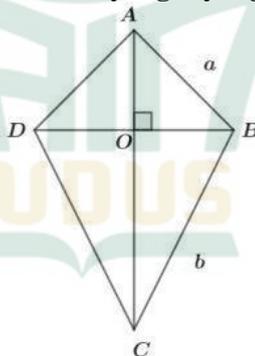
- d) Diagonal belah ketupat berpotongan tegak lurus.

$$\overline{AC} \perp \overline{BD}$$

5) Layang-layang

Layang-layang adalah segi empat yang memiliki dua panjang sisi berdekatan yang sama panjang, tetapi tidak sama panjang antar pasangan.³⁸ Berikut gambar layang-layang, unsur dan sifatnya:³⁹

Gambar 2. 5 layang-layang



Unsur layang-layang sebagai berikut:

- a) $\overline{AB}, \overline{BC}, \overline{CD}, \overline{DA}$ adalah sisi layang-layang
- b) $\overline{AC}, \overline{BD}$ adalah diagonal layang-layang

³⁸ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs*. 48

³⁹ M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP/MTs KELAS VII Semester 2.53*.

Sifat-sifat layang-layang sebagai berikut:

- a) Layang-layang memuat satu sudut berhadapan yang sama besar.

$$\angle ABC = \angle ADC$$

- b) Salah satu diagonal suatu layang-layang saling membagi dua sama panjang.

$$\overline{OB} = \overline{OD}$$

- c) Diagonal pada layang-layang berpotongan dan tegak lurus.

$$\overline{AC} \perp \overline{BD}$$

6) Trapezium

Trapezium adalah segiempat yang memiliki tepat sepasang sisi sejajar. Ada dua jenis trapezium yaitu, trapezium siku-siku dan trapezium sama kaki.⁴⁰



Gambar 2. 6 trapezium

Unsur-unsur trapezium sebagai berikut :⁴¹

- $\overline{AB}, \overline{BC}, \overline{CD}, \overline{DA}$ adalah sisi trapezium.
- \overline{AD} dinamakan sisi alas trapezium
- \overline{BC} dinamakan sisi atas trapezium
- \overline{AB} dan \overline{CD} dinamakan kaki trapezium
- Garis t dinamakan tinggi trapezium

Sifat-sifat trapezium sebagai berikut:⁴²

- Sudut alas trapezium sama kaki adalah sama besar
- Diagonal trapezium sama kaki adalah sama panjang
- Jika sudut alas trapezium ABCD sama besar, maka ABCD merupakan trapezium sama kaki.
- Jika diagonal-diagonal trapezium ABCD sama panjang, maka ABCD merupakan trapezium sama kaki.

⁴⁰ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs*. 48

⁴¹ M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP/MTs KELAS VII Semester 2.54*.

⁴² M. Cholik Adinawan, *Matematika SMP/MTs KELAS VII Semester 2.55*.

Luas dan Keliling segiempat

a) Persegi panjang

Luas = panjang x lebar = $p \times \ell$

Keliling = 2 (panjang x lebar) = $2(p \times \ell)$

b) Persegi

Luas = sisi x sisi = $s \times s = s^2$

Keliling = 4 x sisi = $4s$

c) Jajargenjang

Luas = alas x tinggi = $a \times t$

Keliling = jumlah seluruh sisi

d) Belah ketupat

Luas = $\frac{1}{2}$ x diagonal 1 x diagonal 2

Keliling = jumlah seluruh panjang sisi

e) Layang-layang

Luas = $\frac{1}{2}$ x diagonal 1 x diagonal 2

Keliling = jumlah seluruh panjang sisi

f) Trapesium

Luas = $\frac{1}{2}$ x jumlah sisi sejajar x tinggi

Keliling = jumlah seluruh pangjang sisi⁴³

b. Segitiga

1) Sifat Segitiga

Ada beberapa sifat-sifat pada bangun datar segetiga, yaitu sebagai berikut:

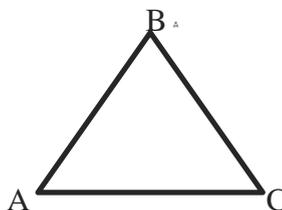
- a) Memiliki tiga sisi dan tiga titik sudut
- b) Jumlah ketiga sudutnya adalah 180 derajat

2) Jenis Segitiga

Bangun segitiga terdiri dari beberppa macam, menurut panjang dan sisinya, diantaranya yaitu:⁴⁴

- a) Segitiga Sama Sisi

Gambar 2. 7 segitiga sama sisi



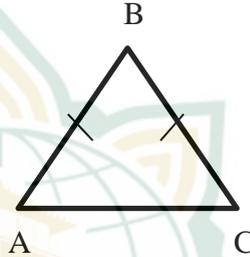
⁴³ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs*. 41-48

⁴⁴ Rika purnamasari, *Matematika VII B untuk SMP/MTs*. 49-55

Memiliki beberapa sifat-sifat diantaranya adalah :

- (1) Memiliki tiga buah sisi yang sama panjang, yaitu $AB + BC + CA$
 - (2) Memiliki tiga buah sudut yang sama besar, yaitu $\angle ABC, \angle BCA, \angle CAB$
 - (3) Memiliki sumbu simetri
 - (4) Memiliki tiga simetri putar dan tiga simetri lipat
- b) Segitiga Sama Kaki

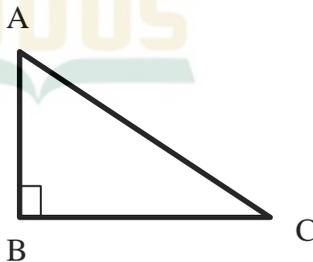
Gambar 2. 8 segitiga sama kaki



Memiliki beberapa sifat-sifat diantaranya adalah :

- (a) Memiliki dua buah sisi yang sama panjang, yaitu $BC + AC$.
 - (b) Memiliki dua buah sudut yang sama besar, yaitu $\angle BAC = \angle ABC$.
 - (c) Terbentuk dari dua segitiga siku-siku yang kongruen.
 - (d) Segitiga sama kaki memiliki satu sumbu simetri.
- c) Segitiga Siku-Siku

Gambar 2. 9 segitiga siku-siku

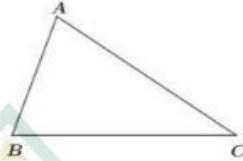


Memiliki beberapa sifat-sifat diantaranya adalah :

- (a) Memiliki satu buah sudut siku-siku, yaitu $\angle BAC$.
- (b) Memiliki dua buah sisi yang tegak lurus, yaitu BA dan AC .
- (c) Memiliki satu buah sisi miring, yaitu BC

- (d) Sisi miring selalu terdapat di depan sudut siku-siku.
- (e) Segitiga siku-siku sama kaki memiliki satu sumbu simetri
- d) Segitiga Sembarang

Gambar 2. 10 segitiga sembarang

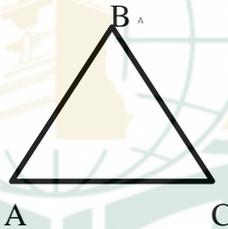


Memiliki beberapa sifat-sifat diantaranya adalah :

- (a) Memiliki tiga buah sisi yang tidak sama panjang
- (b) Memiliki tiga buah sudut yang tidak sama besar

3) Luas dan Keliling Segitiga

Gambar 2. 11 luas dan keliling segitiga



- (a) Luas = $\frac{1}{2}$ x alas x tinggi
- (b) = $\frac{1}{2}$ x a x t
- (c) Keliling = AB + AC + BC
- (d) K = a + b + c

B. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal yang ditulis oleh Nining Muliana, Dkk. Dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Dragon Ball* dalam Membangun Kemampuan Fleksibilitas Peserta didik Berbantuan Media Spinner”. Persamaan penelitian ini yaitu dalam menerapkan model *Dragon Ball*, menggunakan metode Quasi Eksperimen dan teknik pemilihan sampel purposive sampling. Perbedaannya terdapat pada bentuk pengujian hipotesis yang menggunakan uji t sedangkan peneliti disini menggunakan uji n gain , variasi desain pretest dan poosttes sedangkan peneliti poosttes_only. Pada penelitian ini Hasil pengujian hipotesis dengan uji t menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap kemampuan fleksibilitas siswa.

2. Jurnal yang ditulis oleh Islamiati Safitri, dkk. Dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar” Persamaan penelitian ini yaitu bertujuan mengetahui pengaruh, menggunakan metode Quasi Eksperimen. Perbedaannya terdapat pada variasi desain pre-test dan post-test sedangkan peneliti post-test_only, teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket sedangkan peneliti tes dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe snowball throwing berbantuan media video dapat memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa dikelas IV SDN 7 Singkawang.
3. Jurnal yang ditulis oleh Rahmawati, devi. Dengan judul “pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran pkn kelas v sdn kebonagung ii porong”. Persamaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan mendiskripsikan sebuah permasalahan yang ada dikelas dengan tujuan untuk mengevaluasi pembelajaran yang belum dicapai dengan cara untuk mengetahui pengaruh. Dan perbedaannya terdapat pada metode eksperimen dan menggunakan bentuk pre-eksperimental designs jenis one group pretest-posttest. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Kebonagung II Porong. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$. Tingkat pengaruh penggunaan model pembelajaran resolusi konflik adalah sebesar 29,66 (Bernilai Positif).

Jadi, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Dragon Ball* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas VII Pada Materi Bangun Datar di MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang Tahun Ajaran 2021/2022”. Disini peneliti mengambil model pembelajaran *Dragon Ball* untuk diterapkan dalam pembelajaran Matematika dan juga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Yang tentunya sangat berbeda dengan penelitian-penelitian yang sudah dijelaskan diatas.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui mana yang lebih baik antara model pembelajaran *Dragon Ball* dengan model pembelajaran langsung dan cara menggunakan metode Ekperimen, yang rata-rata sama dengan penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan. Namun, perbedaannya yaitu terletak pada

pembelajarannya, peneliti menerapkan model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap pembelajaran Matematika, khususnya dalam tingkatan SMP/MTs.

C. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran matematika sampai saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya mempelajari tentang rumus dan angka. Guru masih menekankan terhadap aspek kognitif daripada aspek afektif dan psikomotorik, maka dari itu siswa hanya sekedar mengerjakan tugas dan lebih mementingkan untuk mendapatkan nilai bagus. Stigma tersebut membuat siswa hanya menganggap matematika sekedar rumus dan teori yang sekedar dipahami dan dipelajari, sedangkan mengenai sikap dan keterampilan masih diabaikan. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang bisa memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar matematika, seperti halnya model pembelajaran *Dragon Ball*.

Model pembelajaran *Dragon Ball* merupakan model yang sangat bagus untuk digunakan dalam belajar, model ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola naga yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok, salah satu kelebihan dari model ini adalah ketiga aspek dari kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Model pembelajaran *Dragon Ball* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain itu juga siswa merasa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena disini model pembelajaran *Dragon Ball* melibatkan mereka dalam sebuah permainan sederhana. *Dragon Ball* diterapkan karena model pembelajaran ini menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar dan membangkitkan motivasi siswa. Siswa akan mudah memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide lebih banyak dan lebih baik dengan adanya saling memberi informasi.

Dengan demikian untuk mencapai hasil belajar kognitif mata pelajaran Matematika maka model pembelajaran kooperatif *Dragon Ball* yang akan digunakan saat penelitian sebab digunakan memberikan pengaruh dan semangat interaksinya dalam belajar.

Penelitian ini berkaitan dengan dua variabel yang akan diteliti adalah pengaruh Variabel Model pembelajaran *Dragon Ball* yang disimbolkan dengan (X) dan terhadap hasil belajar kognitif siswa disimbolkan dengan (Y).

Gambar 2. 12 kerangka berpikir

Keterangan Gambar :

X (Variabel Bebas) = Model pembelajaran *Dragon Ball*

Y (Variabel Terikat) = Hasil Belajar Kognitif

D. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata hipo (hypo) dan tesis (thesis). Hipo berarti kurang dari, sedang tesis berarti pendapat. Jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya sementara, belum benar-benar berstatus sebagai suatu tesis.⁴⁵ Sedangkan menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁶

H_0 = Ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MTs Miftahul Huda Sedan Rembang sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran *Dragon Ball*.

H_1 = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MTs Miftahul Huda Sedan Rembang.

Berdasarkan rumusan Hipotesis di atas, jelas bahwa model pembelajaran *Dragon Ball* sangat menarik dari pada model pembelajaran langsung. Pembelajaran dengan bermain lebih mudah dari pada model pembelajaran langsung. Karena dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Dragon Ball* intensitas waktunya jauh lebih banyak daripada yang pembelajaran langsung. Untuk itu peneliti mengajukan hipotesis atau dugaan sementara yang dianggap benar sebagai berikut : “Model pembelajaran *Dragon Ball* lebih baik dari pada model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar kognitif matematika kelas VII pada materi bangun datar di MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang tahun ajaran 2021/2022”.

⁴⁵ Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 80

⁴⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 96