

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Karena belajar adalah aktivitas fisik dan mental, pertumbuhan fisik dan mental anak-anak juga harus berubah. Berbagai macam perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk menilai seberapa baik mereka telah mempelajari sebuah mata pelajaran. Hasil proses belajar mengajar harus berubah, sesuai dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat diamati oleh guru dan siswa. Dari perspektif pembelajar, hasil belajar mewakili keadaan berkembangnya keberanian yang lebih tinggi dari pada sebelumnya untuk belajar, dan keadaan perkembangan mental ini tercermin dalam beberapa domain dari sistem kognitif, emosional, dan psikomotorik. Namun, dari sudut pandang guru, hasil belajar terjadi setelah semua bahan pelajaran dicakup.

Menurut Hamalik Jika seseorang telah mempelajari sesuatu, akibatnya akan terjadi pergeseran perilaku, seperti dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari ketidaktahuan menjadi pemahaman.¹ Menurut teori Taksonomi Bloom yang telah direvisi, tiga jenis domain penelitian kognitif, emosional, dan psikomotorik digunakan untuk menghasilkan hasil belajar. Berikut spesifikasinya:

1) Ranah Kognitif

Berhubungan terhadap hasil belajar intelektual memiliki 6 komponen yaitu mengetahui, memahami, menerapkan, analisis, evaluasi dan mencipta.

2) Ranah Afektif

Berhubungan dalam hal keyakinan dan prinsip. Terdapat 5 komponen yang dapat membentuk domain afektif yaitu: menerima, memberikan pendapat atau aktif, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi dengan hasil atau kompleks nilai.

¹ Indra, (2009)

3) Ranah Psikomotor

Terdiri dari kemampuan motorik, manipulasi objek, dan koordinasi neuromuskuler (mengamati, menghubungkan). Karena lebih menonjol, jenis kognitif lebih mendominasi hasil belajar daripada hasil belajar afektif dan psikomotorik, namun hasil belajar afektif dan psikomotorik juga harus dimasukkan dalam hasil evaluasi selama proses pembelajaran di sekolah.²

Berdasarkan pengertian mengenai hasil belajar dan matematika yang sudah dijelaskan sebelumnya, hasil belajar matematika adalah kompetensi yang diperoleh sebagai akibat dari proses pembelajaran matematika yang diikuti siswa pada ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik yang dinyatakan dalam bentuk hasil atau predikat yang diperoleh melalui proses evaluasi. Pada penelitian ini, hasil belajar matematika hanya dikaji pada ranah kognitif untuk mengetahui siswa mampu menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan perbandingan senilai maupun berbalik nilai, serta dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, terdapat dua unsur yang berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik yaitu unsur internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti : Faktor eksternal (dari luar) meliputi faktor keluarga (bagaimana orang tua mendidik, hubungan dengan saudara, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, dan latar belakang budaya atau lingkungan sekitar), faktor psikologis (meliputi: kecerdasan, pola asuh, minat, potensi, pola pikir, kematangan, dan kesiapan), dan aktivitas siswa dalam masyarakat, faktor sekolah (meliputi strategi pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, konflik siswa-siswa, sumber belajar, ukuran kelas, standar pelajaran di atas rata-rata, lingkungan fisik, strategi pembelajaran, dan penugasan), faktor masyarakat (meliputi : keterlibatan siswa

² Ahmadiyahanto, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2," *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2016): 980–93

<http://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>.

dalam masyarakat, media, teman, dan aspek lain dari kehidupan masyarakat).³

c. **Tingkat Keberhasilan Belajar**

Perubahan perilaku, seperti dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan atau dari ketidaktahuan menjadi pemahaman, adalah bukti bahwa seseorang telah belajar. Baik motor dan komponen subyektif hadir dalam perilaku. Sementara elemen motorik adalah fisik, elemen subyektif adalah spiritual. Kita tidak dapat melihat sikap spiritual seseorang, tetapi kita dapat mengetahui dari ekspresi wajahnya apa yang dia pikirkan.

Banyak komponen yang dapat mempengaruhi perkembangan kompetensi manusia. Setiap modifikasi terhadap faktor-faktor tersebut akan menghasilkan hasil belajar. Unsur-unsur tersebut meliputi informasi, pemahaman, rutinitas, bakat, kemampuan, apresiasi, emosional, interpersonal, fisik, moral, dan sikap.

Hasil belajar yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran menjadi tolak ukur atas usaha yang dilakukan oleh guru dan peserta didik meliputi segala unsur yang terkait. Dalam penelitian ini menggunakan penilaian acuan norma. Penilaian acuan norma (PAN) yaitu penilaian dengan mengacu pada norma kelompok. Nilai siswa dibandingkan dengan nilai siswa lain yang termasuk di dalam kelompok.⁴

2. **Metode Pembelajaran**

a. **Pengertian Metode Pembelajaran**

Kata "metode" diambil dari kata Yunani "methodos," yang memiliki arti menunjukkan jalan atau jalur yang ditempuh. Oleh karena itu, dalam kaitannya dengan pengejaran ilmiah, teknik berkaitan dengan persoalan bagaimana mendekati tantangan pemahaman terhadap objek yang menjadi pokok kajian yang relevan. Istilah "metode" mengacu pada sebuah proses untuk menghasilkan sesuatu.

Metode adalah pendekatan secara sistematis yang dapat digunakan untuk mendapatkan tujuan tertentu secara efektif, biasanya dalam serangkaian fase yang dapat diprediksi. Kata

³ Dana Ratifi Suwardi, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Bae Kudus," *Economic Education Analysis Journal* 1, no. 2 (2012).

⁴ Ketuntasan Minimal, D I Madrasah, and Ibtidaiyah An-nur Plus, "PENILAIAN ACUAN NORMA, PENILAIAN ACUAN PATOKAN, KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL DI MADRASAH IBTIDIAH AN-NUR PLUS JUNWANGI KRIAN SIDORAJO JAWA TIMUR Ratna Pangastuti*, Kusnul Munfa`Ati**," n.d.

"metode" (*method*) berasal dari kata Yunani katahodos, yang berarti rute atau jalur, dan meta, yang berarti setelah atau di atas.

Guna mendapatkan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien, proses pembelajaran membutuhkan metode yang jelas dan tepat. Metodologi pembelajaran adalah teknik untuk melakukan hubungan antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Untuk menyampaikan materi yang dipahami dengan baik oleh siswa, pendidik perlu mengetahui dan meneliti berbagai strategi pengajaran. Untuk memastikan bahwa siswa belajar dengan sukses dan efisien, metode pengajaran digunakan dan dibuat semenarik mungkin. Menurut beberapa ahli, konsep metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Hasby Ashyidiqih, Sekelompok strategi yang dikenal sebagai metode pembelajaran digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
2. Abdurrahman Ginting, metode pembelajaran adalah suatu cara atau pola tertentu dalam menerapkan beberapa konsep dasar pendidikan, dan metodologi yang berbeda dan sumber informasi lain yang relevan, untuk memfasilitasi pembelajaran pada siswa.
3. Ahmadi, pendekatan terbaik untuk belajar adalah mengenal banyak teknik mengajar yang digunakan para profesor dan dosen.
4. Nana Sudjana, pendekatan guru untuk membangun hubungan dengan murid saat mengajar dan belajar dikenal sebagai metode pembelajaran.
5. Sobri Sutikno, Strategi pembelajaran adalah cara menawarkan materi kepada siswa dengan cara yang mendorong proses pembelajaran dalam upaya membantu mereka mencapai tujuan.

Berdasarkan penjelasan ahli dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah cara atau pola yang guru atau pendidik gunakan dalam berhubungan dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu.

b. Jenis-jenis Metode Pembelajaran.

Metode pembelajaran memiliki berbagai jenis sebagai proses pembelajaran untuk dapat memahami materi yang dipelajari yaitu⁵:

1. Metode *Team Quiz*

metode pembelajaran *Team Quiz* adalah metode pembelajaran tipe aktif yang melibatkan keaktifan siswa dengan membentuk kelas menjadi beberapa kelompok. Dengan metode ini siswa di berikan waktu untuk diskusi tentang materi dan membuat soal untuk tanya jawab antar kelompok.

2. Metode pembelajaran ceramah

Metode pembelajaran adalah guru memberikan penjelasan secara lisan kepada siswa tentang materi pelajaran.

3. Metode pembelajaran penugasan

Metode pembelajaran adalah bagaimana mendistribusikan tugas yang dibuat oleh guru kepada siswa, yang dapat diselesaikan secara individu atau kelompok, di dalam atau di luar kelas.

4. Metode pembelajaran karyawisata

Metode pembelajaran karyawisata adalah kegiatan yang menggabungkan karya atau pembelajaran dengan wisata. Siswa akan belajar tentang apa yang dilihat atau diamati.

3. Metode Pembelajaran *Team Quiz*

a. Pengertian Metode Pembelajaran *Team Quiz*.

Menurut Hermanto, Siswa dilatih untuk belajar dan terlibat dalam percakapan kelompok menggunakan metode *team quiz*. Setelah presentasi mereka, satu kelompok memberikan kuis kepada kelompok lain. Setelah semua kelompok memberikan presentasi dan diberikan kuis, pertanyaan dilempar ke kelompok berikutnya jika kelompok pertama tidak mampu menjawab. Guru juga dapat menugaskan tes, pertanyaan, atau teka-teki acak untuk diselesaikan oleh kelompok guna mendapatkan poin terbanyak.⁶ Menurut Dalvi, bahwa *team quiz* “merupakan salah satu jenis pembelajaran yang dapat meningkatkan

⁵ Tatik Suryani and Endang Mastuti Rahayu, “Metode Pembelajaran,” *Modul PKT. 04*, 2018, 0–36.

⁶ Hermanto, (2018)

keaktifan siswa dalam proses pembelajaran”. Oleh karena itu, model pembelajaran *team quiz* merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan dan tanggung jawab siswa melalui bertanya dan menanggapi tugas dalam suasana yang menyenangkan.⁷

Guru dapat menggunakan metode pembelajaran tim kuis sebagai model untuk menerapkan taktik pembelajaran lainnya. Siswa akan berbagi tugas yang sama dan saling mendukung dengan inspirasi ketika ada persaingan antar kelompok, memungkinkan mereka untuk berhasil dalam kompetisi. Pada mata kuliah Logika Komputer, pendekatan pembelajaran tim kuis dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dan meningkatkan hasil belajar. Tidak ada yang percaya bahwa kelas logika komputer tidak menarik, dan siswa akan menikmatinya.⁸

Berdasarkan penjelasan diatas metode pembelajaran *Team Quiz* adalah metode pembelajaran tipe aktif yang melibatkan keaktifan siswa dengan membentuk kelas menjadi beberapa kelompok. Dengan metode ini siswa di berikan waktu untuk diskusi tentang materi dan membuat soal untuk tanya jawab antar kelompok. Dengan metode pembelajaran *Team Quiz* karena seluruh siswa aktif membuat pembelajaran tidak membosankan.

b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Team Quiz*

Silberman mengilustrasikan teknik pembelajaran aktif yang digunakan dalam *team quiz*, dimana guru memilih topik yang akan disajikan dalam tiga bagian dan kemudian membagi kelas menjadi tiga kelompok besar. Instruktur memperkenalkan materi dan menjelaskan pengaturan pembelajaran.:

1. Guru membentuk kelas terbagi dalam tiga kelompok dengan nama tim A, tim B, dan tim C
2. Sementara tim B dan C memiliki kesempatan untuk mereview catatannya, guru menginstruksikan tim A untuk membuat kuis jawaban singkat.

⁷ I Gusti Agung and Sri Parnayathi, “Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA” 4, no. 4 (2020): 473–80.

⁸ Nurbani Nurbani and Herminarto Sofyan, “Efektivitas Metode Pembelajaran Quiz Team Pada Matakuliah Logika Komputer Ditinjau Dari Motivasi Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 2 (2015): 261–72, <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6424>.

3. Tim A menyampaikan kuis untuk tim B, jika tim B tidak merespons, maka kuis dilempar ke tim C untuk merespons.
4. Tim A menyampaikan pertanyaan selanjutnya untuk anggota Tim C dan kemudian mengulangi prosesnya.
5. Setelah tim A selesai, dilanjutkan ke bagian ke-2 pelajaran dan tugaskan pemimpin kuis kepada tim B.
6. Setelah tim B selesai dengan kuis mereka, lanjutkan ke segmen ketiga dan tunjuk tim C sebagai pemimpin kuis.⁹

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai langkah-langkah metode pembelajaran *team quiz*, penulis menerapkan langkah-langkah metode pembelajaran *team quiz* sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi yang akan dibuat untuk bahan pembelajaran atau diskusi
2. Guru membentuk kelas menjadi 4 kelompok dengan nama kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3, dan kelompok 4
3. Guru menugaskan setiap kelompok dapat membuat soal dan kunci jawaban sesuai dengan materi yang disampaikan
4. Kelompok 1, 2, 3, dan 4 perwakilan masing-masing kelompok maju menuliskan soal dan menunjuk kelompok lain untuk menjawab.
5. Kelompok yang sudah ditunjuk maju tidak boleh ditunjuk kembali.
6. Kelompok 1, 2, 3, dan 4 berdiskusi untuk mencari dan menyelesaikan soal yang diberikan dari kelompok lain.
7. Kelompok 1, 2, 3, dan 4 perwakilan masing-masing kelompok maju secara bergantian untuk menjawab dan menjelaskan.

Melalui penerapan metode ini siswa akan timbul rasa kompetisi antar kelompok, siswa juga dapat aktif dalam menyampaikan pendapat, dalam pembuatan soal siswa juga dapat memahami tipe-tipe soal dan jawabannya.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran *Team Quiz*

Kelebihan dari metode *Team Quiz* adalah:

1. Dapat membuat lingkungan kelas tidak membosankan,

⁹ Nurbani and Sofyan.

2. Menumbuhkan kreatifitas dan ekspresi diri siswa,
3. Menyadari nilai belajar dari pengalaman dengan menekankan siswa sebagai topik pembelajaran.,
4. Mendorong belajar siswa dengan semangat dan rasa ingin tahu,
5. Mengembangkan potensi dan indra peserta didik secara utuh,
6. Memanfaatkan berbagai metode dan media sambil mengadaptasi informasi yang sudah diketahui.

Banyaknya kelebihan-kelebihan dari metode *Team Quiz* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

1. Tanpa kehadiran instruktur atau guru, siswa merasa kesulitan untuk mengatur pemikiran mereka,
2. Materi berasa ke segala arah atau tidak dapat terfokus,
3. Menuntut kontrol ketat saat mengkoordinir kelas jika ada gangguan atau keributan,
4. Hanya beberapa anak terpilih yang dipandang cerdas oleh kelompok.¹⁰

4. Pendekatan Kontekstual

a. Pengertian Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah bentuk pembelajaran yang menekankan menghubungkan materi akademik dengan keadaan praktis. Ini akan mendorong siswa untuk menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan bagaimana hal itu dapat bermanfaat bagi kehidupan mereka sebagai keluarga dan anggota masyarakat. Siswa mendapat manfaat dari pembelajaran kontekstual ketika mereka dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari di kelas dengan pengalaman mereka sehari-hari. Siswa akan menemukan pentingnya materi pelajaran sebagai kesempatan untuk memperluas pengetahuan sebelumnya. Siswa harus memahami apa yang diperlukan pembelajaran, keuntungannya, keadaan mereka saat ini, dan bagaimana untuk maju. Dengan ini, siswa akan memahami bagaimana apa yang mereka pelajari di sekolah akan bermanfaat bagi mereka di masa depan. Hasil belajar seharusnya lebih bermakna bagi siswa dengan bantuan pengertian ini.

Pengertian pendekatan kontekstual menurut beberapa ahli:

¹⁰ Agung and Parnayathi, "Penggunaan Metode Pembelajaran Team Quiz Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPA."

1. Menurut Sani pendekatan kontekstual adalah adalah gagasan yang mendukung guru dalam menghubungkan materi kelas dengan keadaan dunia nyata dan menginspirasi siswa untuk mengembangkan hubungan antara informasi dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negaranya, dan pekerjaan.¹¹
2. Menurut Sitorus pendekatan kontekstual adalah adalah konsep pembelajaran yang membantu guru dalam menghubungkan materi pelajaran dengan keadaan dunia nyata, mendorong siswa untuk membangun hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka, dan membantu mereka mengembangkan pengetahuan yang akan mereka gunakan dalam pembelajaran seumur hidup.¹²

Hasil belajar yang diharapkan dari implementasi konsep ini adalah siswa akan dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Alih-alih pengetahuan diteruskan dari instruktur ke siswa, pembelajaran terjadi melalui melakukan dan mengalami. Kegiatan siswa akan memungkinkan perkembangan yang lebih organik dari proses ini. Diyakini bahwa pendekatan konstruktivis terhadap pembelajaran kontekstual memenuhi persyaratan pembelajaran berbasis kompetensi.

Merdapi mengemukakan bahwa taktik dan kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran kontekstual dapat merupakan gabungan dari hal-hal berikut.

1. Pembelajaran autentik, yaitu pembelajaran pengaplikasian dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pembelajaran berbasis inkuiri. Inkuiri yaitu proses pembelajaran dibangun di atas pencarian informasi dan penemuannya melalui proses pemikiran metode. Guru harus mengkonstruksi pembelajaran agar siswa dapat menemukan sendiri isi yang harus dipahami disamping menyiapkan berbagai sumber yang harus dihafal.,
3. Pembelajaran berbasis masalah, yaitu metode pengajaran dimana siswa dihadapkan pada isu-isu dunia nyata untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan

¹¹ Sani (2013:92)

¹² Sitorus (2015:52)

- pemecahan masalah mereka serta pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran,
4. Pembelajaran layanan, belajar berbasis jasa layanan adalah pengajaran di sekolah yang mengintegrasikan keterlibatan masyarakat dengan pembelajaran mengembangkan lingkungan yang dapat mencerminkan bagaimana KKN dan pembelajaran akademik terkait di sekolah,
 5. Pembelajaran berbasis kerja, metode pengajaran yang mengkaji bagaimana prinsip-prinsip mata pelajaran diterapkan di dunia nyata dengan menggunakan skenario tempat kerja.¹³

Dari penjelasan menurut para ahli mengenai pembelajaran kontekstual, disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Selain itu, siswa aktif dalam menyelesaikan masalah selama pembelajaran berlangsung.

b. Komponen Pendekatan Kontekstual

Terdapat tujuh komponen dalam pendekatan kontekstual diantaranya yaitu:

1. *Konstruktivisme*
 - a. Menciptakan pemahaman mereka sendiri berdasarkan informasi yang ada dan pengalaman baru.,
 - b. Pembelajaran harus diatur sebagai proses "membangun" bukan hanya menerima informasi.
2. *Inquiry*
 - a. Perkembangan dari observasi ke pemahaman
 - b. Siswa memperoleh kapasitas untuk berpikir kritis.
3. *Questioning*
 - a. Kegiatan bagi guru untuk mempromosikan, mengarahkan, dan mengevaluasi kemampuan berpikir siswa.
 - b. Untuk siswa yang memainkan peran penting dalam pembelajaran berbasis inkuiri.

¹³ Program Studi, Pendidikan Pancasila, and Program Pascasarjana, “Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter” 10, no. 1 (2018): 1–10.

4. *Learning Community*
 - a. Sekelompok individu yang berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan.
 - b. Bekerja dengan berkelompok lebih baik daripada belajar sendiri.
 - c. Tukar pengalaman.
 - d. Berbagi ide.
 5. *Modelling*
 - a. Memberikan contoh yang baik dengan bekerja keras dan berpikir kritis.
 - b. Mematuhi instruksi guru.
 6. *Reflection*
 - a. Strategi berpikir untuk apa yang telah kita pelajari.
 - b. Mencatat informasi yang telah didapat saat belajar.
 - c. Membuat karya tulis, karya seni, dan diskusi kelompok.
 7. *Authentic Assessment*
 - a. Mengevaluasi pengetahuan dan kemampuan siswa
 - b. Penilaian produk (kinerja)
 - c. Tugas kontekstual dan relevan ¹⁴
- c. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kontekstual**
- Beberapa kelebihan dari pendekatan kontekstual adalah:
1. Pendidikan menjadi lebih hakiki dan bermakna. Hal ini menyiratkan bahwa perlu bagi siswa untuk dapat memahami bagaimana pengalaman belajar di kelas berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Ini sangat penting karena ketika siswa dapat menghubungkan informasi yang mereka pelajari dengan situasi dunia nyata, ini membantu memperkuat informasi dalam ingatan mereka dan membuatnya lebih berguna bagi mereka.
 2. Karena pendekatan pembelajaran CTL mengikuti konstruktivisme, dimana seorang siswa dibimbing untuk menemukan sendiri pengetahuannya, pembelajaran lebih bermanfaat dan mampu menumbuhkan penguatan konsep bagi siswa. Siswa seharusnya belajar dengan "mengalami" daripada "menghafal" menurut dasar-dasar konseptual konstruktivisme.

¹⁴ Abdul Kadir, "Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah" 13, no. 3 (2013): 17-38.

3. Pembelajaran kontekstual menekankan partisipasi aktif dari seluruh siswa, baik secara mental maupun fisik.
4. Kelas dalam pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa untuk menguji pengetahuan mereka di lapangan bukan hanya memperoleh materi.
5. Materi pembelajaran dapat ditemukan sendiri oleh siswa, bukan hanya hasil pemberian dari guru.
6. Pembelajaran kontekstual dapat digunakan untuk membangun lingkungan belajar yang menarik. Sedangkan beberapa kelemahan dari pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut:
 1. Proses pembelajaran kontekstual memerlukan waktu cukup lama untuk diselesaikan.
 2. Lingkungan kelas yang kurang kondusif dapat terjadi jika guru tidak mampu menjaga kontrol kelas.
 3. Guru memberikan instruksi yang lebih detail. karena instruktur tidak lagi berperan sebagai resource center dalam CTL. Tugas guru adalah memimpin kelas sebagai tim saat mereka mempelajari informasi dan keterampilan baru bersama. Siswa dipandang sebagai orang yang berkembang.¹⁵

7. Metode Pembelajaran *Team Quiz* Berbasis Kontekstual

Metode *team quiz* berbasis kontekstual adalah metode pembelajaran aktif dimana kelas akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan masalah. Masalah atau materi disampaikan guru dengan mengkaitkan kepada dunia nyata sehingga lebih mudah untuk dipahami.

Dalam menggunakan metode pembelajara *team quiz* berbasis kontekstual siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok. Sesuai dengan pemaparan sebelumnya mengenai metode pembelajaran *team quiz* dan pendekatan kontekstual dalam hal ini peneliti mengambil langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi dengan mengaitkan kedalam kehidupan nyata (kontekstual) yang akan dibuat untuk bahan pembelajaran atau diskusi

¹⁵ Ahmad Yani, "Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Penerapan Model Contextual Teaching Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas XI SMA Handayani" 4 (n.d.): 161–74.

- b. Guru membagi siswa kedalam 4 kelompok dengan nama kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3, dan kelompok 4
- c. Guru menugaskan untuk masing-masing kelompok dapat membuat permasalahan kontekstual dan kunci jawaban sesuai dengan materi yang disampaikan
- d. Kelompok 1, 2, 3, dan 4 perwakilan masing-masing kelompok maju memberikan soal yang telah dibuat. Kemudian menunjuk kelompok lain untuk menjawab.
- e. Kelompok yang sudah ditunjuk untuk maju mengerjakan tidak boleh ditunjuk kembali.
- f. Kelompok 1, 2, 3, dan 4 berdiskusi untuk mengerjakan soal dari kelompok lain.
- g. Kelompok 1, 2, 3, dan 4 perwakilan maju secara bergantian memberikan dan menjelaskan jawaban.

Pada metode pembelajaran *team quiz* berbasis kontekstual ini melatih siswa untuk aktif berkomunikasi, melatih kreatifitas siswa, dan keberanian dalam berpendapat. Selain itu, penerapan pembelajaran tersebut pada penelitian ini mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata atau pengalaman nyata siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

8. Kajian Materi Perbandingan

a. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Sebagai ukuran pencapaian kompetensi, kompetensi fundamental dibuat dan dijelaskan. Pengembangan kompetensi dasar yaitu berupa perilaku yang dapat dinilai atau dilihat untuk melihat pencapaian keterampilan dasar yang menjadi acuan penilaian suatu mata pelajaran merupakan indikator kompetensi. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi mata pelajaran matematika pada materi perbandingan dapat dilihat dalam Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7. Menjelaskan rasio dua besaran (satunya sama)	3.7.1. Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan perbandingan (rasio).

<p>dan berbeda);</p>	<p>3.7.2. Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan rasio dua besaran dengan satuan sama.</p> <p>3.7.3. Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan rasio dua besaran dengan satuan berbeda.</p>
<p>3.8. Membedakan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan tabel data, grafik, dan persamaan;</p>	<p>3.8.1. Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan perbandingan senilai.</p> <p>3.8.2. Siswa diharapkan dapat mendeskripsikan perbandingan berbalik nilai.</p> <p>3.8.3. Siswa diharapkan dapat menyebutkan perbedaan perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan tabel data, grafik, dan persamaan.</p>
<p>1.7. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rasio dua besaran (satunya sama dan berbeda);</p>	<p>1.7.1. Siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rasio dua besaran (satunya sama dan berbeda).</p>
<p>1.8. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan berbalik nilai.</p>	<p>1.8.1. Siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan berbalik nilai.</p>

b. Materi Pembelajaran

1) Konsep Perbandingan

Perbandingan (rasio) adalah salah satu teknik atau cara dalam membandingkan dua besaran. Pada kehidupan sehari-hari sering kita jumpai hal-hal yang berkaitan dengan materi perbandingan, misalnya; Fani lebih tinggi dari Sari, Tio lebih tua dari Hasan.

a) Perbandingan Besaran dengan Satuan Sama.

Perbandingan dua besaran dapat dinyatakan dengan dua cara, yaitu berdasarkan selisih dan berdasarkan pembagian (hasil bagi). Bentuk perbandingan atau rasio yang paling sederhana dari dua besaran dengan satuan sama dapat ditulis dengan $a:b$ atau $\frac{a}{b}$ (dibaca a berbanding b) dengan a, b bilangan asli.

Contoh:

Saat ini umur Danang 16 tahun dan umur Budi 12 tahun. Untuk membandingkan umur Danang dan Budi dapat dilakukan dengan acara berikut:

1. Berdasarkan selisih, selisihnya $16 - 12 = 4$. Jadi, umur Danang 4 tahun lebih tua dari umur Budi
2. Berdasarkan hasil bagi, maka hasil bagi = $\frac{16}{12}$ atau $16 : 12 = 4 : 3$. Jadi, perbandingan umur Danang dengan Budi adalah $4 : 3$.

b) Perbandingan Besaran dengan satuan berbeda.

Perbandingan dua besaran dengan satuan berbeda dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya seseorang mengendarai sepeda dengan kecepatan 15 km per jam. Besaran panjang dengan satuan km, sedangkan besaran waktu dengan satuan jam. Hal ini berarti ada dua kuantitas berbeda dibandingkan.

Contoh:

Seorang pembalap sepeda melewati 3 lintasan berbeda. Pada lintasan pertama memiliki panjang 9km yang dapat ia tempuh dengan 15 menit. Lintasan kedua panjangnya 12km ditempuh dengan waktu 18 menit. Adapun lintasan ketiga panjangnya 5km ditempuh dalam waktu 10 menit. Pada lintasan

ke berapa pembalap tersebut dengan kecepatan terendah?

Jawab:

Kecepatan di lintasan pertama: $\frac{9\text{km}}{15\text{menit}} = \frac{3}{5}$ km/menit

Kecepatan di lintasan kedua: $\frac{12\text{km}}{18\text{menit}} = \frac{2}{3}$ km/menit

Kecepatan di lintasan ketiga: $\frac{5\text{km}}{10\text{menit}} = \frac{1}{2}$ km/menit

Karena $\frac{2}{3} > \frac{3}{5} > \frac{1}{2}$ maka kecepatan terendah pembalap sepeda tersebut terjadi pada lintasan ketiga.

2) Perbandingan Senilai

Perbandingan senilai adalah jika nilai pada suatu besaran naik, maka nilai besaran lainnya ikut naik. Begitu pun sebaliknya, jika nilai besaran turun, maka besaran lainnya juga turun.

Contoh:

Seseorang pengusaha mabel mampu menyelesaikan 3unit meja dalam waktu 18 hari. Jika pengusaha mabel tersebut bekerja dengan kecepatan yang tetap, maka berapa hari yang dibutuhkan untuk menyelesaikan 5unit meja?

Jawab:

Meja (unit)	Waktu (Hari)
3	18
5	X

$$\frac{3}{5} = \frac{18}{x}$$

$$x = \frac{18 \times 5}{3} = 30 \text{ hari}$$

Jadi, untuk menyelesaikan 5unit meja diperlukan waktu selama 30 hari.

a. Perbandingan pada Peta dan Model.

Konsep perbandingan senilai dimanfaatkan untuk menentukan skala pada model atau peta.

$$\text{Skala} = \frac{\text{Ukuran pada model (peta)}}{\text{Ukuran sebenarnya}}$$

Misalkan skala peta adalah 1:500.000 hal ini berarti 1cm pada peta mewakili 500.000cm pada jarak sebenarnya.

Contoh:

Sebuah peta diketahui memiliki skala 1:300.000. Diketahui jarak sebenarnya antara dua kota adalah 18km. Tentukan jarak kedua kota tersebut pada peta!

Jawab:

Jarak sebenarnya = 18km = 1.800.000cm

Jarak pada peta = jarak sebenarnya x skala

$$= 1.800.000 \times \frac{1}{300.000} = 6\text{cm}$$

Jadi, jarak kedua kota tersebut pada peta adalah 6cm

b. Skala pada Termometer

Pada thermometer beberapa skala yang digunakan meliputi skala Celsius, Reamur, dan Fahrenheit. Perbandingan antara ketiga skala tersebut dapat ditulis sebagai berikut:

$$C:R:(F-32) = 5:4:9$$

Contoh:

Suhu di sebuah ruangan jika dinyatakan dalam skala Celsius sebesar $30^{\circ}C$. Tentukan besar suhu ruangan tersebut dalam skala Reamur!

Jawab:

$$\begin{aligned} \frac{C}{R} &= \frac{5}{4} \\ \frac{30}{R} &= \frac{5}{4} \\ R &= \frac{30 \times 4}{5} = 24^{\circ}R \end{aligned}$$

3) Perbandingan Berbalik Nilai.

Perbandingan berbalik nilai adalah apabila nilai pada suatu besaran naik, maka nilai besaran lainnya turun. Begitu pula sebaliknya, jika nilai besaran turun, maka besaran lainnya naik.

Contoh:

Enam orang anak masing-masing mendapatkan hadiah 12 buku tulis. Jika ada tambahan 2 anak lagi, maka tentukan jumlah buku tulis yang diterima masing-masing anak!

Jawab:

Banyak Siswa	Banyak Buku Tulis
6	12
8	X

$$\frac{6}{8} = \frac{x}{12} \text{ (Karena berbalik nilai)}$$

$$x = \frac{6 \times 12}{8} = 9$$

Jadi, masing-masing anak mendapatkan 9 buku tulis.

B. Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu yang masih relevan dan berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riswandi, dkk (2022) dalam jurnal yang berjudul “*The Effect of The Quiz Team Method On Student Learning Outcomes In Mathematics Lessons.*” Mendapatkan hasil bahwa penggunaan metode *Learning Team Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian, metode *team quiz* dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa dan membangkitkan semangat belajar siswa sehingga kondisi kelas menjadi aktif.¹⁶ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menerapkan metode *team quiz* pada hasil belajar siswa. Perbedaannya penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan pendekatan kontekstual sedangkan penelitian ini tidak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Cintya Kusumawardani (2018) dalam skripsinya yang berjudul ”Pengaruh Strategi Pembelajaran *Team Quiz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung”¹⁷. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa saat pretest rata-rata sebesar 53,598 setelah diberikan metode *team quiz* hasil belajar siswa meningkat dengan posttest rata-rata sebesar 75,625. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama menerapkan metode *team quiz* dan variabel terikatnya hasil belajar terhadap materi FPB dan KPK. Sedangkan pada penelitian ini membahas materi perbandingan dan penerapan model pembelajaran kontekstual. Perbedaan juga terletak pada sampel, pada penelitian ini menggunakan sampel kelas V, sedangkan penulis menggunakan sampel kelas VII.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Masyita Nur Syam (2019) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kebiasaan belajar peserta didik”.¹⁸ Hasil penelitian ini

¹⁶ Riswandi Riswandi, Army Auliah, and Jusniar Jusniar, “The Effect of the Quiz Team Method in the Discovery Learning Models of the Learning Outcomes of the Students,” *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal* 3, no. 2 (2022): 119–26, <https://doi.org/10.21154/insecta.v3i2.5126>.

¹⁷ Cintya Kusumawardani, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V MIN 10 Bandar Lampung,” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2017, 87.

¹⁸ Masyita Nur Syam et al., “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kebiasaan Belajar Peserta Didik,” *Al Asma : Journal of Islamic Education* 2, no. 1 (2020): 44, <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13305>.

menunjukkan kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 9,91 dari pretest dan posttest. Sedangkan kelas kontrol setelah pretest dan posttest hanya mengalami peningkatan 2,36. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama menggunakan model pembelajar kontekstual dan memiliki variabel terikat hasil belajar. Perbedaan penelitian pada batasan materi. Penelitian ini terbatas pada materi aritmatika sosial. Sedangkan, penelitian penulis terbatas pada materi perbandingan. Perbedaan juga ada pada pengambilan sampel. Peneliti menggunakan kelas VIII sebagai sampel penelitian. Sedangkan, penulis menggunakan kelas VII sebagai sampel.

4. Dona Mawarni, Hardi Pranowo, Abdul Rukyati dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran *Team Quiz*”.¹⁹ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *team quiz* menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar yang dilaksanakan sebanyak III siklus. Hasil angket pemahaman siswa menggunakan *team quiz* setuju 98,21% dan tidak setuju 1,79% dengan jumlah 32 siswa. Persamaan penelitian dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan metode pembelajaran *team quiz* dan hasil belajar sebagai variabel terikatnya. Perbedaan penelitian ini terdapat pada materi pembelajaran. Penelitian ini membahas materi teorema pythagoras sedangkan penelitian penulis membahas materi perbandingan. Perbedaan juga terdapat pada pengambilan sampel. Peneliti menggunakan sampel kelas VIII sedangkan penelitian penulis menggunakan sampel kelas VII.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan yang telah dipaparkan tersebut digunakan peneliti untuk merumuskan hipotesis penelitian ini dan perbedaannya menunjukkan jika penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya dan masih layak untuk diteliti.

C. Kerangka Berpikir

Hasil belajar siswa pada materi perbandingan masih rendah. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi perbandingan di kerenekan beberapa masalah. Meskipun pendekatan kontekstual sudah diterapkan pada pembelajaran

¹⁹ Dian Ardiansyah, Dede Mulyana, and Tedi Sutardi, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw” 3, no. 1 (2021): 11–33, <http://journal.stkipyasika.ac.id/index.php/metatika>.

supaya lebih mempermudah pemahaman siswa. Namun, Metode ceramah yang diterapkan dalam proses pembelajaran menjadi salah satu alasannya. Metode ceramah yang hanya berpusat pada guru dalam penyampaian materinya mengakibatkan siswa menjadi bosan dan kurang tertarik dalam memperhatikan pembelajaran. Gaya ceramah juga kurang interaksi antara siswa dan guru; sebaliknya, mereka hanya memperhatikan apa yang dikatakan guru dan enggan atau takut menyuarakan pemikiran mereka sendiri. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan rendah.

Oleh karena itu, untuk lebih meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kebosanan siswa saat belajar matematika, maka diperlukan modifikasi proses pembelajaran. Pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran *Team Quiz* berbasis kontekstual. Metode ini lebih menyenangkan, mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, dan mengajarkan anggota kelompok bagaimana menilai nilai kelompok. Siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, memperdebatkan konten dengan pasangan, berlatih menjawab pertanyaan, dan materi pelajaran mudah dipahami sesuai konteksnya. Pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir
Skema Kerangka Berpikir**



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, hipotesis yang didapatkan pada penelitian ini adalah “Hasil Belajar matematika siswa menggunakan metode *team quiz* berbasis kontekstual lebih baik dari pada hasil belajar siswa menggunakan metode ceramah.”