

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Anda, tentu sudah tidak asing lagi dengan istilah “belajar”. Kata ini, secara efektif sudah anda kenali sejak anda bersekolah di kelompok bermain maupun taman kanak-kanak (TK). Menurut Morgan, belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan tujuan belajar adalah hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sifat terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, pengertian hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

¹ Nana Sudjana, penilaian hasil proses belajar mengajar. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009). 3

- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian konsep tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom dalam buku Agus Suprijono mengatakan, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.²

Hasil belajar adalah hasil usaha seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang diterima setelah belajar, adapun hasilnya dapat berupa angka, huruf, maupun tindakan dan wujud kongkritnya dapat berupa raport, transkrip nilai, ijasah, piagam, sertifikat atau bentuk-bentuk yang lainnya.³

c. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (ranah kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk dapat jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pemahaman Konsep (Ranah Kognitif)

² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015). 1-7

³ Samino, dan Saring Marsudi, *Layanan Bimbingan Belajar*. (Surakarta: Fairuz, 2011), 49

Pemahaman menurut Bloom dalam buku Ahmad Susanto adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.⁴ Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu:

- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

b. Ranah Afektif (Sikap Siswa)

Ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku, yaitu:

- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap.
- 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Ranah Psikomotorik (Keterampilan Proses)

Ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik, yaitu:

⁴ Susanto, *Teori Brlajar dan Pembelajaran*, 6

- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- 3) Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- 4) Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
- 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan.
- 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- 7) Kreatifitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru atas dasar prakasa sendiri.⁵

Hasil belajar meliputi tiga ranah yang terdiri dari ranah kognitif yaitu perilaku pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis. Ranah afektif yaitu perilaku penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Ranah psikomotorik yaitu terdiri dari perilaku persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan pola, dan kreativitas.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Contoh dari faktor tersebut adalah:

- a. Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan

⁵ Samino, *Layanan Bimbingan Belajar*, 50-55

perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

- b. Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.⁶

Jadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal, seperti kondisi fisik atau jasmani siswa sedangkan eksternal dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial dan non sosial. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

B. Hakikat Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan atau belajar, *mathematikos* yang diartikan sebagai suka belajar dan *mathein* yang berarti berpikir. Jadi jika dilihat dari asal katanya, matematika dapat disebut sebagai ilmu yang didapat dengan berpikir/bernalair. Matematika adalah ilmu lebih menekankan kegiatan dalam dunia penalaran, bukan berdasarkan hasil eksperimen atau observasi.⁷

Jadi pengertian matematika adalah ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir atau bernalair. Atau bisa disebut juga matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang berhubungan dengan bilangan.

⁶ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 12

⁷ Rachmiati, *Konsep Bilangan*, 1-4

2. Objek Kajian Matematika

Berdasarkan definisi-definisi matematika yang telah diungkapkan di atas pada dasarnya matematika memiliki empat objek kajian, yaitu:

a. Fakta

Fakta merupakan konveksi-konveksi (kesepakatan) yang diungkap dengan simbol tertentu.

b. Konsep

Konsep adalah ide (abstrak) yang dapat digunakan atau memungkinkan seseorang untuk mengelompokkan atau menggolongkan suatu objek, sehingga objek itu termasuk contoh konsep atau bukan konsep.

c. Operasi

Operasi adalah aturan pengerjaan (hitung, aljabar, matematika, dll.) untuk tunggal dari satu atau lebih elemen yang diketahui. Operasi sering juga disebut skill. Skill adalah keterampilan dalam matematika berupa kemampuan pengerjaan (operasi) dan melakukan prosedur yang harus dikuasai oleh siswa dengan kecepatan dan ketepatan yang tinggi.

d. Prinsip

Prinsip yaitu objek matematika yang terdiri atas beberapa fakta dan konsep yang dikaitkan oleh suatu relasi atau operasi. Prinsip dapat berupa aksioma, teorema, sifat dan sebagainya.⁸

Jadi setiap ilmu pengetahuan pada dasarnya memiliki objek kajian, begitu juga dengan matematika. Matematika memiliki empat objek kajian, yaitu: fakta, konsep, operasi dan prinsip.

3. Karakteristik Matematika

Dari begitu banyak definisi matematika yang ada, menurut Soejadi di dalam bukunya Wida Rachmiati, merangkumnya sehingga diperoleh beberapa karakteristik matematika yaitu:

a. Memiliki objek kajian yang abstrak

⁸ Rachmiati, *Konsep Bilangan*, 4-7

Objek dasar yang dipelajari dalam matematika sebagaimana disebutkan diatas terdiri dari fakta, konsep, prinsip dan operasi. Keempat objek tersebut adalah objek mental yang bersifat abstrak.

b. Bertumpu pada kesepakatan

Dalam dunia matematika, segala sesuatu baik itu prinsip, teori, simbol-simbol, bentuk-bentuk dimunculkan berdasarkan kesepakatan seluruh ahli matematika di dunia.

c. Berpola pikir deduktif

Matematika dikaitkan dengan ilmu deduktif karena matematika adalah hasil pencarian kebenaran yang menggunakan metode deduktif, yaitu menarik kesimpulan/generasi dari hal umum ke khusus.

d. Syarat dengan simbol yang kosong dari arti

Matematika memiliki banyak simbol. Rangkaian simbol-simbol dapat membentuk kalimat matematika yang dinamai model matematika. Secara umum simbol dan model matematika kosong dari arti, artinya, suatu simbol atau model matematika tidak ada artinya bila tidak dikaitkan dengan konteks tertentu.

e. Konsisten dalam sistemnya

Dalam suatu sistem matematika berlaku hukum konsistensi, artinya tidak boleh terjadi kontradiksi di dalamnya. Konsistensi ini mencakup dalam hal makna maupun nilai kebenarannya.

f. Memperhatikan semesta pembicaraan

Seperti dipaparkan pada karakteristik sebelumnya, simbol-simbol dan model-model matematika kosong dari arti, dan akan bermakna bila dikaitkan dengan konteks tertentu maka perlu adanya lingkup atau semesta dari konteks yang dibicarakan.

Lingkup atau semesta dari konteks yang dibicarakan sering diistilahkan dengan nama “semesta pembicaraan”. Ada tidaknya dan benar salahnya penyelesaian permasalahan dalam matematika dikaitkan dengan semesta pembicaraan.⁹

Jadi dari pemaparan diatas dapat dapat disimpulkan bahwa karakteristik matematika yaitu: memiliki objek kajian yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, berpola pikir deduktif, konsisten dalam sistemnya, sarat dan simbol yang kosong dari arti dan memperhatikan semesta pembicaraan.

4. Tujuan Pendidikan Matematika

Menurut kurikulum matematika tahun 2006, tujuan dari pendidikan matematika diantaranya adalah:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model matematika, dan menaksirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat

⁹ Rachmiati, *Konsep Bilangan*, 8-12

dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya dalam pemecahan masalah.¹⁰

Jadi, tujuan pendidikan matematika yaitu tidak hanya mencerdaskan, tetapi untuk membentuk kepribadian dan dapat mengembangkan keterampilan anak.

C. Metode *Quick On The Draw*

1. Pengertian Metode *Quick On The Draw*

Quick on the draw adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan.

2. Langkah-Langkah Metode *Quick On The Draw*

- a. Siapkan satu set pertanyaan, misalkan 10 atau 20, mengenai materi yang akan dibahas. Tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan sendiri dan setiap pertanyaan harus di kartu yang terpisah. Halaman depan kartu untuk nomor soal dan pertanyaan tertulis sebaliknya. Tiap set pertanyaan sebaiknya menggunakan kartu dengan warna yang berbeda. Letakan satu set pertanyaan di atas meja, kartu menghadap ke atas sehingga soal yang terlihat adalah nomor soal.
- b. Bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat menggali set pertanyaan yang ada di meja.
- c. Tiap siswa dalam kelompok di beri materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan, bisa berupa halaman tertentu dari buku teks siswa. Jawaban sebaiknya tidak begitu

¹⁰ Rachmiati, *Konsep Bilangan*, 17

- jelas agar siswa berinisiatif untuk mencari jawaban lengkap di buku teks.
- d. Pada kata “mulai”, satu orang “orang pertama”, dari tiap kelompok berjalan ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
 - e. Kelompok tersebut berdiskusi mencari jawaban pertanyaan dan kemudian jawaban ditulis di bawah pertanyaan.
 - f. Setelah selesai, jawaban diberikan kepada guru oleh orang ke dua. Guru memeriksa jawaban, jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil. Begitu seterusnya. Jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mendiskusikan jawaban yang benar. Siswa yang menulis jawaban, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban dan mengembalikan jawaban harus bergantian.
 - g. Saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan sendiri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
 - h. Kelompok yang menang adalah kelompok yang pertama menjawab semua pertanyaan.
 - i. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang menang dan memberikan motivasi kepada kelompok yang kalah.
 - j. Guru bersama siswa menjawab semua pertanyaan dan siswa membuat catatan tertulis.¹¹

Jadi, langkah-langkah tersebut dapat melatih siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan kepada siswa. Yang

¹¹ Ginnis, *Trik Dan Taktik Mengajar*, 163

bertujuan agar siswa dapat berpikir, mandiri dan lain-lain. Aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien dan kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih baik dari pada menduplikasi tugas.

3. Kelebihan Metode *Quick On The Draw*

Kelebihan metode *quick on the draw* adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan otak.
- b. Membantu meningkatkan pembelajaran.
- c. Memperbaiki atau membangun pondasi pemahaman.
- d. Meningkatkan kecepatan berpikir siswa.
- e. Meningkatkan kecepatan membaca.
- f. Menciptakan pembelajaran siswa lebih bermakna.
- g. Melatih siswa untuk berpikir kreatif.
- h. Melatih siswa untuk tidak menduplikasi tugas dari temannya.
- i. Menciptakan belajar sendiri.¹²

Jadi, kelebihan metode ini adalah dapat mendorong aktivitas kerja kelompok siswa, memberikan pengalaman tentang keterampilan membaca, dapat membiasakan diri belajar dari sumber bukan guru, membuat siswa lebih banyak aktivitasnya dari pada duduknya, membuat siswa lebih merasa senang dan tidak bosan atau jenuh.

4. Kelemahan Dari Strategi *Quick On The Draw*

Kelemahannya adalah sebagai berikut:

- a. Membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya.

¹²<http://respository.uin-suska.ac.id/lestari-surmayani-8886-babII/pdf>. Di Unduh (6-maret-2017).

- b. Tidak semua guru dapat memakai metode ini, guru dituntut dapat membawa suasana murid ke ranah yang lebih dalam, jadi pada guru yang kurang mampu menguasai kelas, strategi ini kurang afektif dilakukan.
- c. Guru harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang agar dalam menerapkan strategi *quick on the draw* tidak mengalami kesulitan.
- d. Dibutuhkan ketelitian dalam membuat semua sumber materi agar jawaban yang berada di dalamnya tidak terlalu terlihat oleh siswa.¹³

Jadi, kelemahan strategi *quick on the draw* adalah sangat membutuhkan waktu yang lama dalam penerapannya, sulit dalam penerapannya jika kurang mampu menguasai kelas, harus mempersiapkan media dan dibutuhkan ketelitian dalam membuat sumber materi agar jawaban yang berada di dalamnya yang tidak terlalu terlihat oleh siswa.

D. Penelitian Terdahulu

1. Hasil Penelitian Fazar Sarjuningsih 2012

Peningkatan komunikasi matematika melalui strategi *quick on the draw* dengan memanfaatkan alat peraga bagi siswa kelas VII semester genap SMP muhammadiyah 5 surakarta tahun ajaran 2011/2012

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus atau tindakan. Metode

¹³ <http://respository.uin-suska.ac.id/lestari-surmayani-8886-babII/pdf>. Di Unduh (6-maret-2017).

pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan komunikasi matematika dan prestasi belajar matematika dengan pokok bahasan matematika.

Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya indikator komunikasi matematika meliputi: 1) menjawab pertanyaan sebelum tindakan 12,82% meningkat menjadi 46,15% pada akhir tindakan, 2) mengungkapkan ide sebelum tindakan 5,13% meningkat menjadi 41,03% pada akhir tindakan, 3) kerjasama dengan kelompok sebelum tindakan 30,77% meningkat menjadi 87,18% pada akhir tindakan, 4) meningkatkan hasil diskusi sebelum tindakan 7,69% meningkat menjadi 38,46% pada akhir tindakan. Hasil tes yang dilakukan sebelum dan di akhir tindakan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara tuntas mendapatkan nilai > 65 , sebelum tindakan sebesar 46,15% meningkat menjadi 82,05% pada akhir tindakan.¹⁴

Perbedaan penelitian dari Fazar Sarjuniningsih dengan penelitian penulis adalah penelitian yang di lihat dari masalah yang di ambil. Pada penelitian Fazar masalah yang di ambil yaitu peningkatan komunikasi siswa dan memanfaatkan alat peraga. Sedangkan penulis meneliti tentang hasil belajar matematika pada materi sifat-sifat bangun datar dan rumusnya.

¹⁴ <http://eprints.ums.ac.id/fazar-sarjuniningsih-19694/pdf>. Di Unduh (03-ferbuari-2017)

2. Hasil Penelitian Nurul Fatimah, Tita Mulyati, Winti Ananthia 2016

Pengaruh pembelajaran *quick on the draw* terhadap kemampuan penalaran *matematis* siswa.

Penelitian ini didasarkan hasil TIMSS dan PISA Indonesia yang belum mencapai hasil yang diharapkan. kenyataan ini disebabkan oleh rendahnya kemampuan penalaran matematika siswa pada pelajaran matematika khususnya pada materi geometri. Permasalahan ini berkaitan dengan pembelajaran yang bisa dilakukan guru dikelas. Penelitian dilaksanakan di SDN Cibiru 06 dan SDN Cibiru 10 dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen yaitu desain pretes dan desain postes pada dua kelas sebagai sampel. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) peningkatan kemampuan penalaran *matematis* siswa yang memperoleh pembelajaran *quick on the draw* (2) perbedaan kemampuan penalaran *matematis* antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan *quick on the draw* jika dibandingkan dengan yang memperoleh pembelajaran biasa dan (3) sikap siswa setelah memperoleh pembelajaran *quick on the draw* terhadap soal penalaran matematika yang diberikan. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi pada pengolahan data *gain* adalah 0,00 atau lebih kecil dari 0,05. Kesimpulannya peningkatan kemampuan penalaran *matematis* siswa yang memperoleh pembelajaran *quick on the draw* lebih baik dari sebelumnya.

Hal ini disimpulkan berdasarkan dari hasil rata-rata postes siswa yang lebih besar dibanding dengan hasil yang didapatkan siswa ketika pretes serta hasil uji *gain* siswa. Terdapat perbedaan kemampuan penalaran matematis antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan *quick on the draw* jika dibandingkan dengan yang

memperoleh pembelajaran biasa. Hal ini disimpulkan dari hasil rata-rata postes kelas eksperimen yang lebih besar dibandingkan dengan hasil yang didapatkan oleh kelas kontrol. Siswa menunjukkan sikap positif, baik itu terhadap pembelajaran matematika, pembelajaran *quick on the draw*, dan terhadap soal penalaran matematika yang diberikan. Dibuktikan dari perolehan skor sikap siswa pada setiap indikatornya berturut-turut sebesar 97,22%, 89,11% dan 91,67% mencapai hasil positif.¹⁵

Perbedaan penelitian dari Nurul Fatimah, dkk dengan penelitian penulis adalah penelitian yang di lihat dari masalah yang di ambil yang ada di sekolah tersebut. Pada penelitian Nurul, dkk masalah yang di ambil yaitu terhadap kemampuan penalaran *matematis* siswa. Sedangkan penulis meneliti tentang hasil belajar matematika pada materi sifat-sifat bangun datar dan rumusnya.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sintesis tentang antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan itu selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesis tentang hubungan antar variabel yang diteliti.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

¹⁵ <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipgsd/article/view/602/pdf>. Di Unduh (03-februari-2017)