

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. DESKRIPSI TEORI**

##### **1. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>1</sup> Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.<sup>2</sup>

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007),h.30

<sup>2</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011),h.276

yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.<sup>3</sup>

Menurut Gegne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu :<sup>4</sup>

- a. Informasi verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- b. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- c. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi Kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berfikir.
- d. Sikap (*Attitudes*). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- e. Keterampilan Motorik. Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan dan kehalusan.

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar tidak berupa nilai tetapi bisa berupa perilaku siswa.

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, h.5

<sup>4</sup> Asep Herry Hermawan, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, cet.15:2011), h.10-20

Belajar adalah kegiatan individu untuk memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar yang dapat membawa perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan yang telah dialaminya.

Belajar dapat dilakukan melalui pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung. Siswa yang melakukan eksperimen adalah contoh belajar dengan pengalaman langsung. Sedang siswa belajar dengan mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku adalah contoh belajar melalui pengalaman tidak langsung. Belajar, pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Tidak semua perubahan tingkah laku berarti belajar, untuk itu ada beberapa ciri khusus dalam belajar, yaitu sebagai berikut:<sup>5</sup>

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali dan tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perilaku belajar.

---

<sup>5</sup>Slmeto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.3-4

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu dibedakan menjadi dua golongan sebagai berikut:<sup>6</sup>

- a. Faktor yang ada pada diri organism tersebut yang disebut faktor individual.

Faktor individual meliputi hal-hal berikut:

- 1) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. Misalnya anak usia enam bulan dipaksa untuk belajar berjalan, meskipun dilatih dan dipaksa anak tersebut tidak akan mampu melakukannya.

- 2) Faktor kecerdasan atau intelegensi

Seseorang yang memiliki intelegensi baik(IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik dan sebaliknya orang yang mempunyai intelegensi rendah cenderung mengalami kesulitan belajar.

- 3) Faktor Latihan dan Ulangan

Dengan rajin berlatih, sering melakukan hal yang berulang-ulang, kecakapan dan pengetahuan yang dimiliki menjadi semakin dikuasai dan makin mendalam. Selain itu, dengan seringnya berlatih, akan minat terhadap sesuatu yang dipelajari itu.

- 4) Faktor Motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari dengan sebaik-baiknya

---

<sup>6</sup>Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*,(Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h.32-33

jika ia tidak mengetahui pentingnya dan faedahnya dari hasil yang akan dicapai dari belajar.

5) Faktor pribadi

Setiap manusia memiliki sifat kepribadian masing-masing berbeda dengan manusia lainnya. Ada orang yang mempunyai sifat keras hati, halus perasaannya, berkemauan keras, tekun dan sifat sebaliknya. Sifat kepribadian tersebut turut berpengaruh dengan hasil belajar yang dicapai.

b. Faktor yang ada diluar individu yang disebut faktor sosial. Termasuk kedalam faktor di luar individual atau faktor sosial antara lain sebagai berikut:<sup>7</sup>

1) Faktor keluarga atau keadaan rumah tangga

Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam turut menentukan bagaimana dan sampai di mana belajar dialami anak-anak, tetapi ada pula yang biasa-biasa saja.

2) Faktor guru dan cara mengajarnya.

Saat anak belajar disekolah faktor guru dan cara mengajarnya merupakan faktor yang penting.

3) Faktor alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar.

Sekolah yang memiliki peralatan dan perlengkapan yang diperlukan dalam belajar ditambah dengan guru yang berkualitas akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

4) Faktor lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

---

<sup>7</sup>*Ibid*, h.33-34

Keadaan lingkungan tempat tinggal sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar.

5) Faktor motivasi sosial.

Motivasi dapat berasal dari orangtua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar, motivasi dari orang lain seperti dari tetangga, sanak-saudara, teman-teman sekolah dan teman sepermainan.

Selain itu juga terdapat tujuan belajar ditinjau secara umum, ada tiga jenis yaitu:<sup>8</sup>

a. Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Adapun jenis interaksi atau cara yang dipergunakan untuk kepentingan itu pada umumnya dengan model kuliah(presentasi), pemberian tugas-tugas bacaan. Dengan cara demikian anak didik/siswa akan diberikan pengetahuan sehingga menambah pengetahuannya dan sekaligus akan mencarinya sendiri untuk mengembangkan cara berfikir dalam rangka memperkaya pengetahuannya.

b. Penanamannya Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan itu memang dapat dididik, yaitu dengan banyak melatih kemampuan.

c. Pembentukan sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk ini dibutuhkan

---

<sup>8</sup> Sadirman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1988), h.28-29

kecakapan mengarahkan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai contoh atau model.

## 2. Model Pembelajaran *Probing-Prompting*

Model menurut William A. Schrode dan D.Voich adalah suatu gambaran daripada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku daripada apa yang digambarkan tersebut.<sup>9</sup>

Model adalah sesuatu yang mengungkap dan menjelaskan tentang hubungan dari beberapa komponen, aksi dan reaksi, serta sebab dan akibat. Model hanyalah merupakan pemikiran dari kenyataan yang sebenarnya. Ada beberapa kegunaan model yaitu:<sup>10</sup>

- a. Dengan adanya model, maka hubungan fungsional diantara berbagai komponen, unsure atau elemen sistem tertentu dapat diperjelaskan.
- b. Dengan adanya model, maka prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- c. Dengan adanya model, maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- d. Dengan adanya model, maka dapat diidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat adanya ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah

---

<sup>9</sup> Ninik Sri Widayati dan Hafis Muaddab, *29 Model-model Pembelajaran Inovatif...*,h.27

<sup>10</sup> *Ibid...*,h.28-29

pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar(BM), proses belajar mengajar(PBM), atau kegiatan belajar mengajar(KBM). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.<sup>11</sup>

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal ini yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses ilmiah setiap orang. Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer dimana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya. Yang dilakukan oleh otak kita adalah bagaimana memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar maupun tulisan.<sup>12</sup>

Berikut ini merupakan empat pola pembelajaran antara lain sebagai berikut :<sup>13</sup>

a. Pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu/bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga. Pola pembelajaran ini sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengingat bahan pembelajaran dan menyampaikan bahan tersebut secara lisan kepada siswa.

---

<sup>11</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h.18-19

<sup>12</sup> Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.2

<sup>13</sup> Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum&Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2011), h.128-129



- b. Pola (guru+alat bantu) dengan siswa. Pada pola pembelajaran ini guru sudah dibantu oleh berbagai bahan pembelajaran yang disebut alat peraga pembelajaran dalam menjelaskan dan meragakan suatu pesan yang bersifat abstrak.
- c. Pola (guru)+(media) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru, yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajara. Jadi pola ini pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan siswa. Konsekuensi pola pembelajaran ini adalah harus disiapkan bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
- d. Pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan. Berdasarkan pola-pola pembelajaran tersebut di atas, maka membelajarkan itu tidak hanya sekedar mengajar (seperti pola satu), karena membelajarkan yang berhasil harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa. Peran guru dalam pembelajaran lebih dari sekedar sebagai pengajar (informato) belaka, akan tetapi guru harus memiliki multi peran dalam pembelajaran. Dan agar pola pembelajaran yang diterapkan juga dapat bervariasi, maka bahan pembelajarannya harus dipersiapkan secara bervariasi juga.

Menurut Arthur W. Chickering dan Zelda F.Gamson dijelaskan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran ada tujuh yaitu sebagai berikut :<sup>14</sup>

- a. *Encouragers Contact Between Student and Faculty*

---

<sup>14</sup> Ninik Sri Widayati dan Hafis Muaddab, *29 Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Surabaya: CV.Garuda Mas Sejahtera, 2012), h.19-20

Frekuensi kontak antara guru dengan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas merupakan faktor yang amat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan seringnya kontak antara guru-siswa ini, guru dapat lebih meningkatkan kepedulian terhadap siswanya. Guru dapat membantu siswa ketika melewati masa-masa sulitnya. Begitu juga, guru dapat berusaha memelihara semangat belajar, meningkatkan komitmen intelektual siswa, mendorong mereka untuk berfikir tentang nilai-nilai mereka sendiri serta membantu menyusun rencana masa depannya.

b. *Develops Reciprocity and Cooperation Among Students*

Upaya meningkatkan belajar siswa lebih baik dilakukan secara tim dibandingkan melalui perpacuan individual. Belajar yang baik tak ubahnya seperti bekerja yang baik, yakni kolaboratif dan sosial, bukan kompetitif dan terisolasi. Melalui bekerja dengan orang lain, siswa dapat meningkatkan keterlibatannya dalam belajar. Saling berbagi ide dan mereaksi atas tanggapan orang lain dapat semakin mempertajam pemikiran dan memperdalam pemahamannya tentang sesuatu.

c. *Encourages Active Learning*

Belajar bukanlah seperti sedang menonton olahraga atau pertunjukkan film. Siswa tidak hanya sekedar duduk di kelas untuk mendengarkan penjelasan guru, menghafal paket materi yang telah dikemas guru. Tetapi mereka harus berbicara tentang apa yang mereka pelajari dan dapat menuliskannya, mengaitkan dengan pengalaman masa lalu, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Mereka harus menjadikan apa yang mereka pelajari sebagai bagian dari dirinya sendiri.

d. *Gives Prompt Feedback*

Siswa membutuhkan umpan balik yang tepat dan memadai atas kinerjanya sehingga mereka dapat mengambil manfaat dari apa yang telah dipelajarinya. Ketika hendak memulai belajar, siswa membutuhkan bantuan untuk menilai pengetahuan dan kompetensi yang ada.

e. *Emphasizes Times on Task*

Memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya merupakan sesuatu yang sangat penting bagi siswa. Siswa membutuhkan bantuan dalam mengelola waktu efektif belajarnya. Mengalokasikan jumlah waktu yang realistis artinya sama dengan belajar yang efektif bagi siswa dan pengajaran yang efektif bagi guru.

f. *Communicates High Expectations*

Harapan tinggi merupakan hal penting bagi semua orang. Mengharapkan para siswa berkinerja atau berprestasi baik pada gilirannya akan mendorong guru maupun sekolah bekerja kelas dan berusaha ekstra untuk dapat memenuhinya.

g. *Respects Diverse Talents and Ways of learning*

Para siswa datang dengan membawa bakat dan gaya belajarnya masing-masing. Siswa perlu diberi kesempatan untuk menunjukkan bakatnya dan belajar dengan cara kerja mereka masing-masing.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar

mengajar. Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran yang diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisinya. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang akan dipakai dalam pembelajaran tersebut.<sup>15</sup>

Jenis-jenis model pembelajaran interaktif yang dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu:

- a. Model berbagi informasi, dengan tujuan menitik beratkan pada proses informasi dengan interaksi argumentatif yang sarat penalaran. Yang termasuk ke dalam rumpun ini adalah: model orientasi, model sidang utama, model seminar, model konferensi kerja, model symposium, model forum, model panel.
- b. Model belajar melalui pengalaman, yang bertujuan menitik beratkan pada proses pelibatan dalam situasi yang memberi implikasi perubahan perilaku yang sarat nilai dan sikap sosial. Yang termasuk rumpun ini adalah: model simulasi, model bermain peran, model sajian situasi, model kelompok aplikasi, model sajian konflik, model sindikat, model kelompok T.
- c. Model pemecahan masalah, yang tujuannya menitik beratkan pada proses pengkajian dan pemecahan masalah melalui interaksi dialogis dalam situasi yang

---

<sup>15</sup> Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014),h.23-24

sarat penalaran induktif. Yang termasuk ke dalam ini adalah: model curah pendapat, model riuh bicara, model diskusi bebas, model kelompok okupasi, model kelompok silang, model tutorial, model studi kasus, dan model lokakarya.

Dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi. Akan tetapi sajian yang dikemukakan pengantarnya berupa pengertian dan rasional serta sintaks (prosedur) yang sifatnya prinsip, modifikasinya diserahkan kepada guru untuk melakukan penyesuaian, penulis yakni kreativitas para guru sangat tinggi. Berikut ini merupakan model pembelajaran inovatif yang cocok diterapkan pada proses belajar sebagai berikut: <sup>16</sup>

- a. Model pembelajaran *Cooperative Learning*
- b. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*
- c. Model pembelajaran *Problem Based Learning*
- d. Model pembelajaran *Problem Solving*
- e. Model pembelajaran *Problem Possing*
- f. Model pembelajaran *Probing-Prompting*
- g. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)
- h. Model pembelajaran TAI (*Team Assisted Individualization*)
- i. Model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*)
- j. Model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*)
- k. Model pembelajaran *Jigsaw*

---

<sup>16</sup> Ninik Sri Widayati dan Hafis Muaddab, *29 Model-model Pembelajaran Inovatif...*, h.76

- l. Model pembelajaran TPS (*Think Pairs Share*)
- m. Model pembelajaran GI (*Group Investigation*)
- n. Model pembelajaran MEA (*Means-Ends Analysis*)
- o. Model pembelajaran CPS (*Creative Problem Solving*)
- p. Model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*)

Pada zaman modern ini, sebagian besar guru mengajar menggunakan metodologi mengajar tradisional. Cara mengajar tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan siswa hanya dijadikan sebagai objek bukan sebagai subjek. Guru memberikan ceramah kepada siswa-siswanya sementara siswa hanya mendengarkan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi jenuh sehingga sulit menerima materi-materi yang diberikan oleh guru.<sup>17</sup> Agar pembelajaran menyenangkan, perlu adanya perubahan cara mengajar dari model pembelajaran tradisional menuju model pembelajaran yang inovatif salah satunya menggunakan model pembelajaran *Probing-Prompting*.

Model Pembelajaran *Probing-Prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berfikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya, siswa mengonstruksi konsep, prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru. Dengan demikian, pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Dengan model pembelajaran ini , proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus

---

<sup>17</sup> Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran...*, h.17

berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab. Kemungkinan akan terjadi suasana tegang, tetapi bisa dibiasakan. Untuk mengurangi kondisi tegang, guru hendaknya mengajukan serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, dan nada lembut. Ada canda, senyum dan tertawa sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan dan ceria. Jangan lupa, jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah ciri bahwa dia sedang belajar dan telah berpartisipasi.<sup>18</sup>

**Tabel 2.1:** Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran *Probing-Prompting*<sup>19</sup>

No.	Langkah-Langkah
1)	Sebelum pembelajaran <i>probing-prompting</i> siswa melakukan <i>pretest</i> .
2)	Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan guru memperlihatkan sebuah bangun datar siswa diminta memperhatikan gambar bangun datar yang mengandung permasalahan.
3)	Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil bersama kelompoknya untuk merumuskannya.
4)	Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam meruskannya.
5)	Setelah selesai berdiskusi bersama kelompoknya guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
6)	Jika jawabannya tepat, guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk menyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawaban, dalam hal ini jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat atau diam, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator.
7)	Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.
8)	Terakhir siswa diberikan soal <i>posttest</i> .

<sup>18</sup> *Ibid*, h.126

<sup>19</sup> *Ibid*, h.127

Tabel 2.2: Tahapan Model Pembelajaran *Probing-Prompting*<sup>20</sup>

Dekripsi Kegiatan	Kegiatan
Kegiatan awal	Guru menggali pengetahuan prasyarat yang sudah dimiliki siswa dengan menggunakan teknik <i>probing-prompting</i> . Hal ini berfungsi untuk introduksi, revisi dan motivasi. Apabila prasyarat telah dikuasai siswa, langkah yang keenam dari tahapan teknik <i>probing</i> tidak perlu dilaksanakan. Untuk memotivasi siswa, pola <i>probing</i> cukup tiga langkah yaitu langkah 1, 2 dan 3.
Kegiatan inti	<p>Pengembangan materi maupun penerapan materi dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran <i>Probing-Prompting</i>. Berikut langkah-langkah pembelajaran <i>Probing-Prompting</i>:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memerhatikan gambar, rumus atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.</li> <li>2) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.</li> <li>3) Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh siswa.</li> <li>4) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam meruskannya.</li> <li>5) Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan.</li> <li>6) Jika jawabannya tepat, guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk menyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun, jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawaban, dalam hal ini jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat atau diam, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawaban. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah keenam ini sebaiknya diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan <i>probing-prompting</i>.</li> <li>7) Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.</li> </ol>
Kegiatan akhir	Teknik <i>probing</i> digunakan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam belajarnya setelah siswa selesai melakukan kegiatan inti yang telah ditetapkan sebelumnya. Pola meliputi ketujuh langkah itu dan diterapkan terutama untuk pencapaian indikator.

<sup>20</sup>*Ibid*, h.128



a. **Kelebihan dari model pembelajaran *Probing-Prompting***, sebagai berikut:<sup>21</sup>

- 1) Mendorong siswa aktif berfikir.
- 2) Memberi kesempatan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali.
- 3) Perbedaan pendapat antara siswa dapat dikompromikan atau diarahkan.
- 4) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang rebut atau ketika sedang mengantuk hilang rasa kantuknya.
- 5) Sebagai cara meninjau kembali(review) bahan pelajaran yang lampau.
- 6) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
- 7) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.

b. **Kekurangan model pembelajaran *Probing-Prompting***, sebagai berikut:<sup>22</sup>

- 1) Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada tiap siswa.
- 2) Siswa merasa takut, apalagi bila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang, melainkan akrab.
- 3) Waktu sering banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang.

---

<sup>21</sup>*Ibid*, h.128-129

<sup>22</sup>*Ibid*, h.129

- 4) Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.
- 5) Dapat menghambat cara berfikir anak bila tidak/kurang pandai membawakan diri, misalnya guru meminta siswanya menjawab persis seperti yang dia kehendaki, kalau tidak dinilai salah.

### **3. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.<sup>23</sup>

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika. berikut tujuan dari pembelajaran matematika yaitu:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonse dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

---

<sup>23</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar...*, h.185-187

- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika tersebut, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget, bahwa pengetahuan atau pemahaman siswa itu ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh siswa itu sendiri.<sup>24</sup>

Matematika sekolah berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari diantaranya melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar dan trigonometri. Matematika juga mempunyai fungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>*Ibid*, h.189-191

<sup>25</sup>Nur Rohmah, *Pendidikan Matematika*, Jurnal IAIN Palopo, (Volume 2, Oktober 2013), h.7

#### 4. Materi Bangun Datar

##### a. Pengertian bangun datar

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau lengkung. Bangun datar dapat didenifikasikan sebagai bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal. Berdasarkan pengertian tersebut dapat ditegaskan bahwa bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.<sup>26</sup>

##### b. Macam-macam bangun datar<sup>27</sup>

###### 1) Persegi panjang



**Gambar 2.1:** Bangun Datar Persegi Panjang

Bangun datar ini memiliki 4 sisi dan 4 titik sudut.

###### 2) Persegi



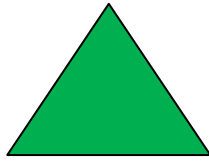
**Gambar 2.2:** Bangun Datar Persegi

Bangun persegi mempunyai 4 sisi yang sama panjang. Selain itu, persegi juga mempunyai 4 sudut siku-siku.

<sup>26</sup> Ida Ayu Putu Anggie Sinthiya, M.Rizal Sobri, *Rancangan Aplikasi Sistem Cerdas Pembelajaran Ilmu Bangun Datar SD Negeri 01 Candiretno*, Jurnal TAM(Technology Acceptance Model), (Volume 4 Juli 2015), h.20

<sup>27</sup> Nur Fajariyah, Defi Triratnawati, *Cerdas Berhitung Matematika Untuk SD/MI Kelas 3*,(Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.152

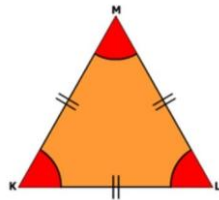
## 3) Segitiga

**Gambar 2.3:** Bangun Datar Segitiga

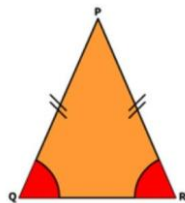
Bangun datar yang memiliki 3 sisi dan 3 sudut adalah segitiga.

c. **Jenis-jenis segitiga menurut panjang sisinya yaitu:**

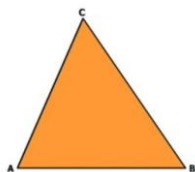
- 1) Segitiga sama sisi, adalah segitiga yang ketiga sisinya sama panjang.

**Gambar 2.4:** Segitiga Sama Sisi

- 2) Segitiga sama kaki, adalah segitiga yang memiliki dua sisi yang sama panjang.

**Gambar 2.5:** Segitiga Sama Kaki

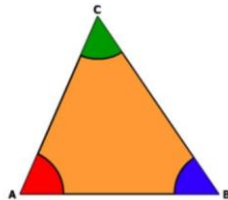
- 3) Segitiga sembarang, adalah segitiga yang ketiga sisinya berbeda panjangnya dan ketiga sudutnya berbeda besarnya.



**Gambar 2.6:** Segitiga Sembarang

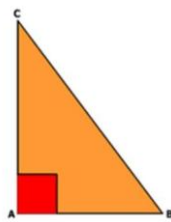
**d. Jenis-jenis segitiga menurut besar sudutnya yaitu:**

- 1) Segitiga lancip, adalah segitiga yang besar tiap sudutnya merupakan sudut lancip atau besar sudutnya antara  $0^\circ$  sampai  $90^\circ$ .



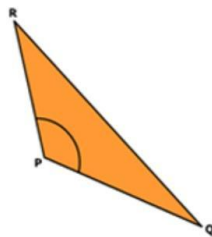
**Gambar 2.7:** Segitiga Lancip

- 2) Segitiga siku-siku, adalah segitiga yang salah satu sudutnya adalah sudut siku-siku atau besar sudutnya  $90^\circ$



**Gambar 2.8:** Segitiga Siku-Siku

- 3) Segitiga tumpul, adalah segitiga yang salah satu dari tiga sudutnya merupakan sudut tumpul atau besar sudutnya antara  $90^\circ$  sampai  $180^\circ$ .



**Gambar 2.9:** Segitiga Tumpul

## B. PENELITIAN TERDAHULU

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Eksperimen* dengan rancangan penelitian *True-Experimental Design*. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe *Probing-Prompting* dengan penilaian produk pada materi keliling dan luas lingkaran dapat mencapai ketuntasan belajar dan lebih baik dari pembelajaran Ekspositori. populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Nurussalam Gebog Kudus tahun pelajaran 2011/2012. Dalam penelitian eksperimen ini diperoleh hasil penelitian bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 2 sebesar 73,21 dan kelas kontrol sebesar 66,10. Dari hasil uji ketuntasan belajar diperoleh peserta didik kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil uji anava terdapat perbedaan rata-rata, kemudian dilakukan uji lanjut *Scheffe* menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara masing-masing kelas. Jadi, model pembelajaran pembelajaran *Probing-prompting* berpengaruh terhadap ketuntasan belajar matematika pada siswa kelas VIII MTs Nurussalam Gebog Kudus tahun pelajaran 2011/2012.<sup>28</sup>

2. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu yang menggunakan desain *non- equivalent post-test only control group design*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *Probing-Prompting* pada mata pelajaran IPA. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN di Gugus V Kecamatan Banjar. Sampel

---

<sup>28</sup> Himmatul Ulya, Masrukan, Kartono, *Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Tipe Probing-Prompting dengan Penilaian Produk Kooperatif*, Unnes Journal of Mathematics Education, (Volume 1, Nomor 1, 2012),

penelitian adalah SDN 1 Cempaga sebagai kelompok eksperimen dan SDN 3 Pedawa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes dengan instrument tes hasil belajar IPA. Analisis data menggunakan SPSS 16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Probing-prompting* dengan kelompok siswa yang tidak diberikan perlakuan model pembelajaran *Probing-prompting* pada mata pelajaran IPA. Hal ini diketahui dari hasil analisis hipotesis dengan SPSS 16, nilai signifikansi  $< 0,05$  dan skor rata-rata siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Probing-prompting* lebih tinggi yaitu 24,14 sedangkan skor rata-rata kelompok siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran *Probing-prompting* yaitu 17,95. Jadi, model pembelajaran pembelajaran *Probing-prompting* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017.<sup>29</sup>

### C. KERANGKA BERFIKIR

Alur pelaksanaan pembelajaran perbandingan hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Probing-Prompting* dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *konvensional* atau metode ceramah dijabarkan sebagai berikut:

Pada tahap awal pembelajaran siswa pada kedua kelas diberikan stimulus materi tentang persegi, persegi panjang dan segitiga, selanjutnya materi

---

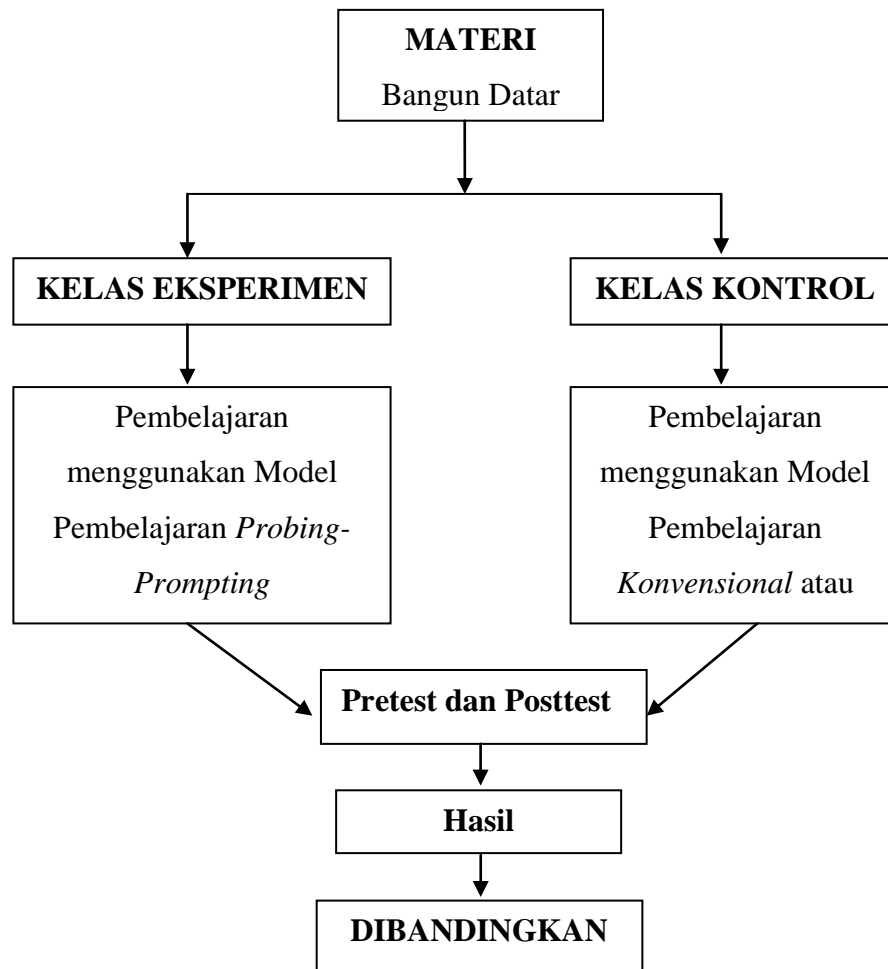
<sup>29</sup> Ketut Agus Artawan, I Ketut Gading, I Ketut Dibia, *Pengaruh Model Pembelajaran Probing-Prompting terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD*, e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD (Volume 5, Nomor 2, 2017)



difokuskan ke materi bangun datar. Hal tersebut bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dan mengingat kembali mengenai materi bangun datar.

Setelah materi disampaikan, siswa diberikan *pretest* untuk mendapatkan nilai hasil belajar. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menerapkan metode yang berbeda dalam proses belajarnya pada kelas berbeda pula. Kelas III-B menerapkan model pembelajaran *konvensional/ceramah* sedangkan kelas III-C menerapkan model pembelajaran *Probing-Prompting*.

Setelah pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mendapatkan nilai hasil belajar setelah diterapkannya model-model pembelajaran tersebut. Selanjutnya hasil belajar dari kedua kelas dibandingkan. Perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran.

**Bagan 2.1:** Kerangka Berfikir

Keterangan :

————— : Garis komando