

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORITIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Hakikat belajar**

Dalam pengertian yang umum atau populer, belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang sekarang ini dikenal dengan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne dalam Susanto (2012:1) mengemukakan bahwa. “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai alat pengalaman”. Dalam belajar pengalaman tersebut dikumpulkan sedikit demi sedikit hingga akhirnya menjadi banyak. Orang yang banyak pengetahuannya didefinisikan sebagai orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan dipandang sebagai orang yang tidak belajar. Hal ini senada dengan pendapat Anitah (2009:2.4) bahwa belajar adalah proses pengalaman (*learning is experiencing*) artinya belajar itu sesuatu proses intraksi individu dengan lingkungannya. Dalam interaksi tersebut terjadi proses mental, intelektual, dan emosional yang pada akhirnya terjadi sesuatu sikap pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Dari penjelasan di atas bahwa belajar adalah proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Dalam intraksi tersebut terjadi proses mental, intelektual, dan emosional yang pada akhirnya terjadi sesuatu sikap pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.

## **b. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan peserta didik, lingkungan belajar dan sumber-sumber belajar. Slameto dalam Susanto (2014:20) mengemukakan bahwa, “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha yang mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya”. Menurut Susanto (2014:14), “Pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar.”

Dengan demikian pembelajaran dapat dikatakan sebagai kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

## **2. Pembelajaran Matematika**

### **a. Pengertian Matematika**

Menurut Depdiknas (dalam Susanto 2014:184), kata matematika berasal dari kata latin, yaitu *mathanein* atau *mathema* yang mempunyai arti sesuatu yang di pelajari sedangkan dalam Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yang kesemuanya berkaitan dengan

penalaran. Menurut Susanto (2012:184), matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat. Unsur utama matematika adalah penalaran deduktif yang bekerja atas dasar asumsi (kebenaran konsistensi).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Susanto (2014:185), matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan dan ilmu pengetahuan teknologi". Sementara itu James (dalam Syafri 2016:8) berpendapat bahwa "Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan antar satu dengan yang lain."

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan antar satu dengan yang lain.

## **b. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD**

Menurut Susanto (2014:189), “Tujuan pembelajaran matematika disekolah dasar adalah siswa mampu dan terampil menggunakan matematika”. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan dalam penerapan matematikakompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan kangawasan, dan pernyataan matematika,
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah dan atau masalah memiliki sikap menghargai kegunaan matematika.

## **3. Permainan Kartu Kuartet**

### **a. Pengertian Permainan Kartu Kuartet**

Menurut Setiyorini dan Abdullah.(2013:3),kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah bergambar, dari kartu tersebut tertara keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya

tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal di tengah-tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.

Dari uraian di atas bahwa permainan kartu kuartet sejenis permainan yang terdiri atas sejumlah gambar dan permainan kartu kuartet pembelajaran yang di sampaikan guru akan lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan saat pelajaran berlangsung. Melalui media permainan kartu kuartet guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengeperesikan ide. Media pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang aktivitas belajar mengajar.

#### **b. Cara bermain Kartu Kuartet**

Menurut Septawulan danAullaaningtyas (2012:32-33), kegiatan pembelajaran tampak dengan susunan sebagai berikut :

- a) Guru memberikan *pre-test* tentang konsep yang ada di dalam kartu kuartet
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu bermain kartu kuartet.
- c) Aturan main diantaranya penjelasan tentang bagian pada kartu kuartet, peraturan bermain, limit waktu, dan banyaknya peraturan bermain, etika bermain,( jujur, sportif, menghargai teman), skoring (penilaian) dan pembagian kelompok bermain.

Aturan permainan kuartet menurut Septawulan dan Aullaaningtyas (2012:32-33),

1. Permainan kuartet dapat dimainkan minimal 2 orang (berpasangan), maksimal 4 orang
2. Kartu dikocok (seperti dalam permainan kartu)
3. Setiap siswa mendapatkan 4 lembar kuartet tanpa memperhatikan gambar dari kuartet tersebut dan sisa kuartetnya di letakkan di tengah-tengah
4. Setelah masing-masing siswa mendapatkan kuartet, permainan pun dimulai
5. Siswa yang mendapatkan giliran pertama, ia menyebutkan satuan waktu misalnya 1 hari= 24 jam kepada temannya
6. Jika siswa tersebut menyebutkan satuan waktu yang sama dimiliki siswa yang lain dan jika ia menyebutkan 1 hari = 24 jam sesuai dengan ciri-ciri utama pada kartu temannya berarti ia berhak mengambil kartu tersebut
7. Jika ia salah/ tidak tepat sasaran maka permainan dilanjutkan tanpa ada kartu dari masing-masing siswa diambil, tetapi siswa tersebut memperoleh mencabut 1 kartu pada kuartet, sehingga kartunya bertambah.
8. Jika siswa mendapatkan judul satuan waktu yang lengkap 4 kartu berarti kumpulan kartu itu dihitung poin untuknya.
9. Selanjutnya siswa yang mampu mengumpulkan poin dari banyaknya satuan waktu yang lengkap ia berarti pemenangnya.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu Kuartet**

Menurut Septawulan dan Aullaaningtyas (2012:31-32), kelebihan yang dimiliki metode bermain kartu kuartet sebagai berikut :

1. Mengenal konsep : anak belajar mengenal beberapa konsep matematika yang tertara pada kartu kuartet
2. Mengasah keterampilan bersosialisasi : permainan kartu dilakukan oleh 2-4 orang sehingga mengasah keterampilan bersosialisasi pemainnya
3. Menjalin kedekatan : diluar jam sekolah saat berkumpul dengan teman di lingkungannya rumah atau saat berkumpul dengan keluarga, permainan kartu kuartet bisa menjadi aktivitas alternatif. Kuartet dapat dimainkan semua orang, baik adik, orang tua, kakak dan lainnya. Secara tidak langsung permainan ini menjalin ikatan antar anggota keluarga. Semua kalangan ini mengenal konsep matematika yang ada dalam kartu
4. Belajar mengikuti aturan : dalam setiap permainan tentulah ada aturan yang harus dipatuhi para pemainnya untuk menjaga permainan berlangsung dengan lancar, dengan memahami dan memahami aturan yang berlaku pada permainan yang berlaku itu, maka siswa sekaligus belajar disiplin dan jujur ini berarti membina kerakter siswa.
5. Belajar sportif : dalam permainan ada yang kalah dan ada yang menang, siswa juga belajar untuk bersikap sportif. Ia harus mampu menerima kenyataan kalau dirinya kalah. Bila kalah ia harus tahu apa yang perlu dilakukan atau yang tidak boleh dilakukan agar ia bisa menang. Begitu juga

bila ia menang belajar bersikap sportif dengan tidak bersikap sok jagoan dan sombong.

6. Mengasah kemampuan kognitif : permainan kartu kuartet juga membutuhkan strategi untuk mengalahkan lawan sehingga mensimulasikan aspek kognitifnya. Siswa diajak untuk memperkaya kemampuan berfikir, menganalisis serta mencari jalan keluar agar tidak kalah misalnya ketika ia harus memutuskan kartu apa yang harus ia minta , kepada siapa ia harus meminta kartu tersebut, mengingatkan siapa memegang kartu dengan judul. Meski diajak berfikir, ia tetap merasa asik dan rileks selain itu selama permainan berlangsung terlebih lagi jika dilakukan secara berulang ulang siswa menyerap hubungan simbol-simbol, materi yang ada di dalam kartu kuartet karna ketika bermain siswa akan mengucapkan konsep secara berulang-ulang
7. Menambah wawasan : sambil bermain kartu, pengetahuan siswa pun bertambah, sambil bermain siswa jadi tahu beberapa konsep matematika, terlebih bagi orang awam (bukan siswa) yang juga bermain di jam sekola. Melalui tes pemahaman materi dalam kartu kuartet yang dapat dilakukan setelah usai, siswa diajak untuk lebih berkonsetrasi dalam bermain.

Menurut Septawulan dan Aullaaningtyas (2012:31-32), kekurangan permainan kartu kuartet yaitu :

1. Siswa banyak yang kurang mengerti tentang kartu kuartet
2. Siswa banyak yang tidak mengerti cara bermain kartu kuartet
3. Siswa banyak bertanya tentang cara bermain kartu kuartet

4. Guru harus lebih mengarahkan siswa tentang permainan kartu kuartet
5. Siswa sebelumnya tidak pernah memainkan kartu kuartet.

Menurut Rahajeng (2017:239), keunggulan permainan kartu kuartet sebagai berikut :

1. Mudah dibawa (praktis)
2. Mudah dimainkan oleh siswa
3. Media ini cocok digunakan berkelompok sehingga akan menumbuhkan daya sosial siswa
4. Siswa sepenuhnya melibatkan saat menggunakan media ini, maka keaktifan siswa sangat diperlukan
5. Media ini mampu melatih kecepatan berfikir siswa.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kuartet sangat menyenangkan bagi siswa dapat bekerja sama antar siswa lainnya pengetahuan siswa pun bertambah.

#### **4. Model Pembelajaran *Numbered Head Together***

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Head Together***

Menurut Istarani (2011:12), *Numbered Head Together* merupakan rangkaian penyampaian materi dengan menggunakan kelompok sebagai wadah dalam menyatuhkan persepsi/pikiran siswa terhadap pertanyaan yang di lontarkan atau diajukan guru, yang kemudian akan dipertanggung jawabkan oleh siswa sesuai nomor permintaan guru dari masing-masing kelompok. Dengan demikian dalam kelompok siswa diberi nomor masing-masing sesuai dengan urutannya.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* diawali dengan *Numbering*. Siswa terbagi atas beberapa kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Berkaitan dengan penggunaan model *Numbered Head Together* Shoimin (2014:107) menyatakan bahwa, “*Numbered Head Together* merupakan suatu model pembelajarannya yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisah antara siswa satu dengan siswa lainnya”.

Dalam pembagian kelompok, hendaknya terdiri dari siswa dengan kemampuan yang bervariasi, yaitu ada siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan ada siswa yang berkemampuan rendah. Disini semua siswa diharapkan dapat bekerja sama dengan baik. Siswa yang berkemampuan kurang dapat terbentuk oleh siswa yang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Numbered Head Together* adalah salah satu tipe dari pembelajaran *cooperative* dengan menempatkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan yang heterogen.

#### **b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Numbered Head Together***

Istarani (2012:13) menyatakan langkah-langkah pelaksanaan Model pembelajaran *Number Head Together* adalah :

1. Peserta didik dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
4. Guru memanggil salah satu nomor peserta didik dan peserta didik yang nomornya dipanggil melaporkan hasil kerja sama diskusi kelompoknya

5. Tanggapan dari teman lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain, seterusnya.
6. Kesimpulan

Shomin (2014:108) menyatakan langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *Numbered Head Together* adalah :

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya dengan baik
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang di panggil keluar dari kelompoknya melaporkannya atau menjelaskan hasil kerjasama mereka
5. Tanggapan dari teman, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
6. Kesimpulan.

Dapat disimpulkan bahwa dari kedua pendapat ahli tersebut yang peneliti pilih untuk penelitian ini adalah langkah-langkah model menurut Istarani. Namun dalam proses pembelajaran guru memberikan/menyajikan materi menggunakan model *Numbered Head Together* dengan permainan kartu kuartet.

### c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Numbered Head Together*.

Istarani (2012:13) menyatakan kelebihan dari model pembelajaran *Numbered Head Together* yaitu :

- a. Dapat meningkatkan kerja sama di antara siswa, sebab dalam pembelajaran siswa ditempatkan dalam suatu kelompok untuk berdiskusi
- b. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa secara bersama sebab masing-masing kelompok diberi tugas yang berbeda untuk dibahas
- c. Melatih siswa untuk menyatuhkan fikiran, karena mengajak siswa untuk menyatuhkan persepsi dalam kelompok
- d. Melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain, sebab dari hasil diskusi diminta tanggapan dari peserta lain.

Shoimin (2014:108-109) menyatakan kelebihan dari model

*NumberedHead Together* yaitu :

- a. Setiap murid menjadi siap
- b. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
- c. Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai
- d. Terjadi interaksi secara inters anatar siswa dalam menjawab soal
- e. Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

Istarani (2012:13) menyatakan kelemahan dari model *Numbered*

*Head Together* yaitu :

- a. Siswa merasa bingung karena mngapa dalam kelompok masih ada lagi nomor.
- b. Sulit menyatukan pikiran siswa dalam satu kelompok karena masing-masing siswa menahankan emosinya
- c. Diskusi sering kali menghaburkan waktu yang cukup lama, jadi bisa-bisa waktu cukup dalam melaksanakan proses belajar mengajar
- d. Sering terjadi perdebatan yang kurang bermanfaat, karan yang diperdebatan itu adakalahnya bukan mempersoalan materi yang urgint atau substansif pada materi yang kurang penting.
- e. Siswa yang pendiam akan merasa sulit untuk berdiskusi didalam kelompok dan susah diminta pertanggung jawabannya.

Mempertegas kutipan di atas, kelemahan dari model *Numbered Head*

*Together* yaitu (Shoimin, 2014:109):

- a. Tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama
- b. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

## **5.Langkah-langkah Penerapan Model *Numbered Head Together* dengan Permainan Kartu Kuartet**

Berdasarkan pendapat para ahli, langkah-langkah penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan materi yang akan di ajarkan kepada siswa
2. Siswa dibagi dalam kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 orang

3. Sebelum bermain kartu siswa hompimpa terlebih dahulu siapa yang pemenang pertama diberi kepala bernomor 1 dan seterusnya Siswa yang pemenang pertama akan menggocokkan kartu tersebut.
4. Siswa yang pemenang pertama ia membagikan kartu kuartet kepada teman berjumlah 4 kartu yang berbeda-beda sisa kuartet tersebut di letakan di tengah-tengah pemain.
5. Siswa yang pemain pertama meminta kartu keteman yang pemain kedua. Contohnya yang pemain pertama meminta 1 hari = 24 jam, jika pemain kedua tidak memiliki apa yang diminta pemain pertama maka pemain pertama akan mengambil kartu yang di tumpuk di tengah jika pemain kedua memiliki apa yang diminta pemain pertama maka pemain kedua harus member i kartu yang diminta pemain pertama.
6. Dan begitu seterusnya hingga semua siswa dapat bergiliran bermain.
7. Siswa yang mengumpulkan 2 kartu yang sama maka kartu tersebut di letakkan di tengah.
8. Siswa yang mengumpulkan banyak kartu kuartet maka dialah pemenangnya.
9. Setelah bermain kartu guru memberikan tugas masing-masing kelompok mengerjakannya
10. Setiap kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/ mengetahui jawaban dengan baik

11. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerjasama mereka
12. Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjukan nomor yang lain.

## **6. Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berorientasi pada guru, peran guru banyak mendominasi proses pembelajaran berupa menyampaikan materi berupa ceramah yang bersumber dari buku dan disampaikan kepada siswa sehingga mereka dapat menyampaikan kembali segala informasi apabila dites. Menurut Djamarah (2006:98), “Metode ceramah adalah memberikan penjelasan/ informasi mengenai bahan yang akan dibahas sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai”

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran dengan pemberian informasi atau ceramah dalam menjelaskan suatu konsep materi pembelajaran yang diikuti dengan pemberian contoh-contoh. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal yang dimengerti dan menyalin kedalam buku catatan. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian soal-soal latihan, meminta beberapa orang siswa untuk menjawab dipapan tulis, dilanjutkan dengan menyimpulkan materi pelajaran dan di akhiri dengan memberikan pekerjaan rumah (PR).

## **7. Hasil Belajar**

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Menurut Sudjana (2012 : 22), “Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”

Bloom dalam Sudjana (2012:22) menyatakan bahwa, “dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan secara garis besar membagnya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat belajar proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penilaian.

### **d. Jenis Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2014:6) ”hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif). Keterampilan proses (aspek psikomotor) dan sikap siswa

(aspek afektif) dari pendapat ahli di atas dapat kita ketahui bahwa jenis hasil belajar terdapat 3 jenis yaitu aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif”.

Untuk mengukur hasil belajar mengukur hasil belajar yang berupa pemahaman konsep guru dapat dilakukan evaluasi produk. Sehubungan dengan evaluasi produk ini W.S Winkel dalam Susanto (2014:8) menyatakan bahwa,“melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapa jauh suatu tujuan instruksional telah tercapai, semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang harus nya diperoleh siswa”. Berdasarkan pandangan ini dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan intruksional yang telah dirancang guru sebelum melaksanakannya proses belajar mengajar.

#### **e. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Menurut Susanto (2014:12) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

##### **1) Faktor Internal**

Merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

##### **2) Faktor Eksternal**

Faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya. Tertengkarannya suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas jelaslah bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar dirinya. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor yang berada diluar diri siswa yakni lingkungan. salah satu dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas guru dan strategi mengajar.

#### **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Richa Wahyu Putri (2017), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe *Numbered Head Together*(NHT). Pada Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 15 Sungai Geringging”. Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi dari hasil belajar yang menggunakan model konvensional.

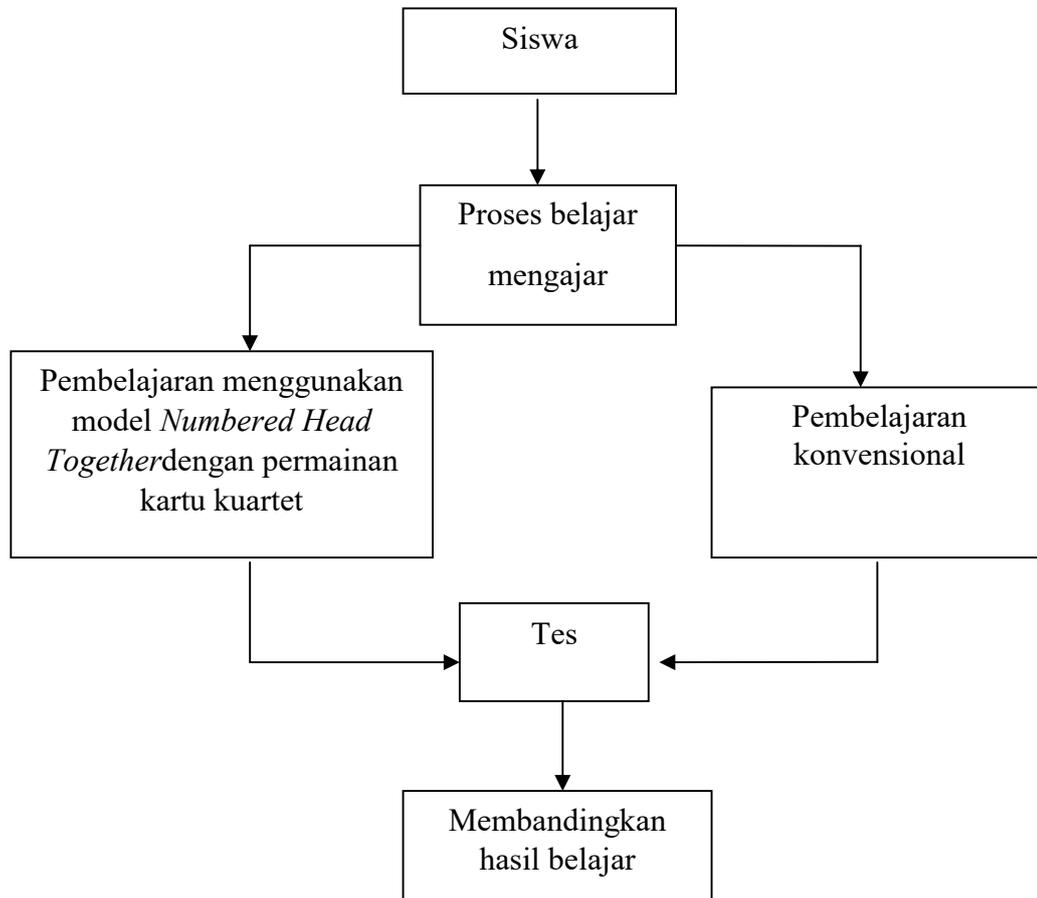
Persamaan penelitian yang peneliti laksanakan dengan penelitian relevan adalah sama-sama menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) pada pembelajaran matematika. Adapun perbedaan penelitian pelaksanaan penelitian yang relevan yaitu terletak pada permainan kartu kuartet, lokasi penelitian yang berbeda, waktu pelaksanaan yang berbeda.

### C. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang disampaikan bahwa proses pembelajaran di SDN 11 Lubuk Buaya masih bersifat konvensional, artinya proses pembelajaran berpusat pada guru bukan kepada siswa sehingga siswa menjadi pasif, jenuh, dan tidak bergairah dalam proses pembelajaran. Untuk menjadikan siswa agar lebih aktif, kreatif dan inovatif maka model *Numbered Head Together* dengan menggunakan kartu kuartet merupakan suatu strategi di antara sekian banyak strategi lain sebagai jalan keluarnya.

Oleh karena itu penelitian berupaya agar hasil belajar matematikasiswa kelas III SDN 11 Lubuk Buaya dapat lebih baik dengan menggunakan model *Numbered Head Together* dengan permainan kartu kuartet.

Penjelasan tersebut dapat disimpulkan dengan Bagan 1.



Bagan 1. Kerangka Konseptual

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Numbered Head Together* dengan permainan kartu kuartet lebih tinggi dari hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional pada siswa kelas III SDN 11 Lubuk Buaya.