

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar dan konsep belajar didalam pembelajaran terjadi proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta interaksi dengan sumber belajar lainnya sehingga siswa dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Carlos & Sumantri, 2015)

mengemukakan bahwa, pembelajaran matematika merupakan suatu upaya untuk membentuk siswa atau peserta didik agar secara bisa mengkontruksikan konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuannya sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun kembali. Pada pembelajaran matematika, terjadi proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam mengkontruksikan. pengetahuan matematika (Oki, 2015). Pembelajaran matematika juga memiliki arti yakni mempelajari matematika secara kontinu. Untuk mempelajari suatu materi matematika secara berkelanjutan, maka siswa harus mampu menguasai materi sebelumnya karena kontinuitas dari materi tersebut. Berdasarkan uraian yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang dirancang untuk mengkondisikan dan melibatkan siswa

dalam setiap aktifitas pembelajaran untuk mempelajari pengetahuan matematika secara berkelanjutan (Nur, 2015)

B. Macam-macam Model Pembelajaran

Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa yaitu:

1. Problem Based Indtroduction (PBI)

Pembelajaran Berdasarkan Masalah. Kehidupan adalah identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemamuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap hatrus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dap[at berpikir optimal. Indikator model pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, identifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi, dan inkuiri.

2. Role Playing

Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan scenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari scenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakonkan scenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan

penimpoulan dan refleksi.

3. *Snowball Throwing*

Sintaknya adalah: Informasi materi secara umum, membentuk kelompok, pemanggilan ketua dan diberi tugas membahas materi tertentu di kelompok, bekerja kelompok, tiap kelompok menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian, penyuiimpulan, refleksi dan evaluasi.

4. *Course Review Horay*

Langkah-langkahnya: informasi kompetensi, sajian materi, tanya jawab untuk pemantapan, siswa atau kelompok menuliskan nomor sembarang dan dimasukkan ke dalam kotak, guru membacakan soal yang nomornya dipilih acak, siswa yang punya nomor sama dengan nomor soal yang dibacakan guru berhak menjawab jika jawaban benar diberi skor dan siswa menyambutnya dengan yel hore atau yang lainnya, pemberian reward, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

5. *Explicit instruction*

Pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan cara belajar peserta didik tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah

6. *Complex instruction* (pengajaran kompleks)

Fokus utama dari *complex instruction* membangun respek terhadap semua kemampuan yang dimiliki siswa dan guru menunjukan dan bagai mana tiap siswa punya kelebihan dalam siswa yang akan membantu keberhasilan kelompok.

7. *picture and picture*

Model ini menggunakan gambar dan pasangan yang di urutkan menjadi urutan yang logis.model pembelajaran ini menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau mengfalisasi siswa untuk aktif belajar.

8. *Grup Investigation* (kelompok investigasi)

Dalam model pembelajaran ini ,para siswa dibentuk dalam kelompok yang terdiri dua sampai enam anggota.kelompok ini kemudian di beri beberap pokok permasalahan kemudian mulai berkolaboratif untuk mencari tau sendiri penyelesaian atau solusi dari persoalan tersebut.

9. *Problem posing*

Model pembelajaran Problem posing adalah model pembelajaran yang mewajibkan siswa belajar melalui pengajuan soal dan pengerjaan soal secara mandiri tanpa bantuan guru.

10. *Make-a match*

Model pembelajaran *Make-a match* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk memberi kansep pemahaman materi kepada

siswa serta dapat di gunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dari materi tersebut.

Dari beberapa model pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran dikelas, maka peneliti memilih serangkaian kegiatan yang terdapat pada model pembelajaran *Make-a match* dan model pembelajaran *problem posing* yang merupakan strategi yang tepat dan menjadikan sebagai bahan penelitian.

C. Model Pembelajaran *Make-a match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make-a match*

Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa adalah model pembelajaran *make-a match*. Model pembelajaran *make-a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh (Curran, 1994). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2017).” Hal ini sejalan dengan pendapat menyatakan bahwa “*make-a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan.” Sedangkan menurut menyatakan bahwa “model *make-a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan (Curran, 2010). menyatakan bahwa “*make-a*

match adalah salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa (Huda, 2014).” Penerapan model pembelajaran *make-a match* ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangannya masing-masing. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make-a match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik melalui permainan kartu pasang dalam suasana belajar yang menyenangkan.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make-a Match*

Menurut Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut (Yudhanegara, 2017).

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, bagi kartu soal dan bagi lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan satu kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.

- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- g. kesimpulan atau penutup.

3. Kelebihan Model Pembelajaran *Make-a Match*

Kelebihan model *make-a match* menurut antara lain (Sani, 2015):

- a. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- b. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- d. Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- e. Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- f. Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

Sedangkan kelebihan *make-a match* menurut antara lain (Hunda, 2014):

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

4. Kelemahan Model Pembelajaran *Make-a Match*

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *make-a match* menurut antara lain (Huna, 2014):

- a. Jika metode ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

D. Model Pembelajaran *Problem Posing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Posing*

Model Pembelajaran *Problem Posing* merupakan salah model yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut (As'ari, 2000). mengartikan *Problem posing* merupakan kegiatan dimana siswa atau peserta didik membentuk soal atau merumuskan soal atau menyusun soal. menyatakan bahwa. Pada prinsipnya, strategi pembelajaran problem posing mewajibkan siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal dengan mandiri (Amri, 2013) *Problem Posing* merujuk pada model pembelajaran yang menekankan pemikiran kritis demi mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Problem Posing melibatkan tiga keterampilan dasar yaitu: menyimak, berdialog dan bertindak. Menurut (Ai Sriwenda, 2013) menyatakan bahwa *problem posing* memberikan kelebihan pada siswa dalam hal memperoleh pengetahuan dengan cara menganalisis suatu masalah. Staregi ini sangat baik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada problem yang sedang dipelajari karena semakin banyak pengalaman siswa mengerjakan soal, makaretensi ilmu pengetahuan diasumsikan dapat bertahan lebih lama.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa pada intinya model pembelajaran *problem posing* adalah model yang meminta siswa untuk menunjukan soal atau

masalah berdasarkan topik dan contoh soal yang telah dijelaskan oleh guru. Strategi ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya prestasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh (Muzaini, 2013) yang mengatakan bahwa adanya pengaruh positif dari Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap prestasi belajar matematika siswa.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Posing*

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Posing* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan materi pelajaran, kemudian memberikan soal-soal latihan secukupnya.
- b. Siswa mengerjakan soal latihan di kelas kemudian membahas hasilnya bersama-sama supaya siswa tahu cara mengerjakan soal yang benar.
- c. Siswa diberi tugas mengajukan satu atau dua buah soal yang menantang dan siswa yang bersangkutan harus mampu menyelesaikannya.
- d. Guru menyuruh siswa secara acak atau selektif untuk menyelesaikan soal buatannya sendiri di depan kelas.

3. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Posing*

Kelebihan model pembelajaran *problem posing* adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Mendidik siswa berpikir sistematis.

- c. Mendidik siswa agar tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan.
 - d. Siswa mampu mencari berbagai jalan dari kesulitan yang dihadapi.
 - e. Mendatangkan kepuasan tersendiri bagi siswa jika soal yang dibuat tidak mampu diselesaikan oleh kelompok lain.
 - f. Siswa akan terampil menyelesaikan soal tentang materi yang diajarkan.
 - g. Siswa berkesempatan menunjukkan kemampuannya pada kelompok lain.
 - h. Siswa mencari dan menemukan sendiri informasi atau data untuk diolah menjadi konsep, prinsip, teori atau kesimpulan.
4. Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Posing*

Model pembelajaran *problem posing* memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- a. Pembelajaran *problem posing* membutuhkan waktu yang lama.
- b. Membutuhkan buku penunjang yang berkesulitan untuk dijadikan referensi pembelajaran terutama dalam pembuatan soal.
- c. Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *problem posing* suasana kelas cenderung sedikit gaduh karena siswa diberi kebebasan oleh guru pengajar.

E. Prestasi Belajar

Menurut kamus umum bahasa indonesia (Sainin, 2014) Prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh dari apa yang dikerjakan atau yang sudah diusahakan. Menurut (Natajaya, 2013) prestasi belajar merupakan kemampuan siswa yang dapat diukur berupa pengetahuan yang dicapai dalam kegiatan belajar. Menurut (Hamzah, 2014) prestasi belajar siswa merupakan objek dari pengukuran. Prestasi belajar sebagai keluaran dari suatu sistem pemrosesan berbagai masukan yang berupa informasi, (Andina, 2013). menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dengan segala hal yang dipelajari siswa disekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan, keterampilan yang dinyatakan sesudah hasil penilaian.

Memberi batasan prestasi dengan apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Pendapat lain mengenai prestasi belajar dikemukakan oleh Nasrun Harahab, bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terapat dalam kurikulum. Menurut Mas'ud Khasan Abdul Qahar, memberi batasan prestasi dengan apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja,

Setelah diketahui pengertian prestasi, selanjutnya akan dikemukakan pengertian belajar menurut para ahli, antara lain :

Penulis mengimpulkan, belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. (Hasan, 1994) mendefinisikan belajar sebagai “suatu aktifitas mental/praktis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan, keterampilan, dan nilai sikap. Menurut (Syah, 2007), belajar adalah kegiatan yang beproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenjang pendidikan.

Hal ini berarti keberhasilan dan kegagalan dalam mencapai tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa. Belajar bukan hanya kegiatan mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah secara formal, akan tetapi kecakapan, kebiasaan dan sikap manusia juga terbentuk karena belajar.

Para ahli modern merumuskan belajar sebagai bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan (Hamalik, 1983).

Berdasarkan definisi-definisi di atas, maka ciri-ciri belajar dapat diformulasikan sebagai berikut :

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan yang tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.

Untuk dapat disebut sebagai belajar, maka perubahan itu harus relative mantap, harus merupakan akhir dari suatu periode waktu yang cukup panjang (Hamalik, 1983).

Jadi secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terbentuk dari hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan itu akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku. Salah satu indikator wujud perubahan dari hasil belajar di sekolah adalah prestasi belajar yang diformulasikan menjadi angka-angka di dalam rapor atau daftar nilai siswa. mengungkapkan pengertian karakteristik prestasi belajar sebagai berikut :

Prestasi belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur. Untuk mengukur tingkah laku tersebut dapat digunakan tes prestasi belajar. Prestasi menunjuk kepada individu sebagai sebab, artinya individu sebagai pelaku. Prestasi belajar dapat dievaluasi tinggi rendahnya, baik berdasarkan atas kriteria yang ditetapkan terlebih dahulu atau ditetapkan menurut standar yang dicapai oleh kelompok. Prestasi belajar menunjuk kepada hasil dari kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan disadari.

Dari uraian prestasi dan belajar di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil maksimal yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar di sekolah berupa perubahan atau pengembangan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan penerapan (psikomotorik) yang dinyatakan dengan angka. (id.shvoong.com)

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran yang diperoleh melalui tes dan ditunjukkan dengan angka-angka dari kegiatan pengukuran yang dilakukan oleh guru.

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut (Slameto, 2003) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu faktor intern yang bersumber pada diri siswa dan faktor ekstern yang bersumber dari luar diri siswa. Faktor intern terdiri dari kecerdasan atau intelegensi,

perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, kesiapan dan kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. (Sutrisno, 1997) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar secara lebih rinci, yaitu:

a. Faktor internal (faktor dari dalam diri manusia)

1. Faktor fisiologi (yang bersifat fisik) yang meliputi:

- a) Karena sakit
- b) Karena kurang sehat
- c) Karena cacat tubuh

2. Faktor psikologi (faktor yang bersifat rohani) meliputi:

a) Intelegensi

Setiap orang memiliki tingkat IQ yang berbeda-beda. Seseorang yang memiliki IQ 110 - 140 dapat digolongkan cerdas, dan yang memiliki IQ 140 ke atas tergolong jenius. Golongan ini mempunyai potensi untuk dapat menyelesaikan pendidikan di Perguruan Tinggi. Seseorang yang memiliki IQ kurang dari 90 tergolong lemah mental, mereka inilah yang banyak mengalami kesulitan belajar.

1. Bakat

Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu yang sesuai

dengan bakatnya. Apabila seseorang harus mempelajari sesuatu yang tidak sesuai dengan bakatnya, ia akan cepat bosan, mudah putus asa dan tidak senang. Hal-hal tersebut akan tampak pada anak suka mengganggu kelas, berbuat gaduh, tidak mau pelajaran sehingga nilainya rendah.

2. Minat

Tidak adanya minat seorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar. Belajar yang tidak ada minatnya mungkin tidak sesuai dengan bakatnya, tidak sesuai dengan kebutuhannya, tidak sesuai dengan kecakapan dan akan menimbulkan problema pada diri anak. Ada tidaknya minat terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari cara anak mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan dan aktif tidaknya dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi

Motivasi sebagai faktor dalam (batin) berfungsi menimbulkan, mendasari dan mengarahkan perbuatan belajar. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan, sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajarnya. Seorang yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gigih, tidak mau menyerah dan giat membaca buku-buku untuk meningkatkan prestasinya. Sebaliknya mereka yang motivasinya lemah, tampak acuh tak acuh, mudah putus asa, perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, suka mengganggu kelas

dan sering meninggalkan pelajaran. Akibatnya mereka banyak mengalami kesulitan belajar.

4. Faktor kesehatan mental

Dalam belajar tidak hanya menyangkut segi intelek, tetapi juga menyangkut segi kesehatan mental dan emosional. Hubungan kesehatan mental dengan belajar adalah timbal balik. Kesehatan mental dan ketenangan emosi akan menimbulkan hasil belajar yang baik demikian juga belajar yang selalu sukses akan membawa harga diri seseorang. Bila harga diri tumbuh akan merupakan faktor adanya kesehatan mental.

Individu di dalam hidupnya selalu mempunyai kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan, seperti: memperoleh penghargaan, dapat kepercayaan, rasa aman, rasa kemesraan, dan lain-lain. Apabila kebutuhan itu tidak terpenuhi akan membawa masalah-masalah emosional dan akan menimbulkan kesulitan belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, faktor ini meliputi :

a) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan pusat pendidikan yang utama dan pertama. Yang termasuk faktor ini antara lain :

1) Perhatian orang tua

Dalam lingkungan keluarga setiap individu atau siswa memerlukan perhatian orang tua dalam mencapai prestasi belajarnya. Karena perhatian orang tua ini akan menentukan seseorang siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi. Perhatian orang tua diwujudkan dalam hal kasih sayang, memberi nasihat-nasihat dan sebagainya.

2) Keadaan ekonomi orang tua

Keadaan ekonomi keluarga juga mempengaruhi prestasi belajar siswa, kadang kala siswa merasa kurang percaya diri dengan keadaan ekonomi keluarganya. Akan tetapi ada juga siswa yang keadaan ekonominya baik, tetapi prestasi prestasi belajarnya rendah atau sebaliknya siswa yang keadaan ekonominya rendah malah mendapat prestasi belajar yang tinggi.

3) Hubungan antara anggota keluarga

Dalam keluarga harus terjadi hubungan yang harmonis antar personil yang ada. Dengan adanya hubungan yang harmonis antara anggota keluarga akan mendapat kedamaian, ketenangan dan ketentraman. Hal ini dapat menciptakan kondisi belajar yang baik, sehingga prestasi belajar siswa dapat tercapai dengan baik pula.

b) Lingkungan sekolah

Yang dimaksud lingkungan sekolah, antara lain :

1. Guru
2. Faktor alat
3. Kondisi gedung

c) Faktor media masa dan lingkungan sosial (masyarakat)

Faktor mass media meliputi ; bioskop, tv, surat kabar, majalah, buku-buku komik yang ada di sekeliling kita. Hal-hal itu yang akan menghambat belajar apabila terlalu banyak waktu yang dipergunakan, hingga lupa tugas belajar.

d) Lingkungan sosial

Teman bergaul berpengaruh sangat besar bagi anak-anak. Maka kewajiban orang tua adalah mengawasi dan memberi pengertian untuk mengurangi pergaulan yang dapat memberikan dampak negatif bagi anak tersebut. Lingkungan tetangga dapat memberi motivasi bagi anak untuk belajar apabila terdiri dari pelajar, mahasiswa, dokter. Begitu juga sebaliknya, apabila lingkungan tetangga adalah orang yang tidak sekolah, menganggur, akan sangat berpengaruh bagi anak.

Aktivitas dalam masyarakat juga dapat berpengaruh dalam belajar anak. Peran orang tua disini adalah memberikan pengarahan kepada anak agar kegiatan diluar belajar dapat diikuti tanpa melupakan tugas belajarnya.

Kesehatan mental yang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar erat kaitannya dengan religiusitas. Daradjat (Jalaluddin, 2002) menyatakan ada hubungan antara kesehatan mental dan agama. Hubungan antara kejiwaan dan agama dalam kaitannya dengan hubungan antara agama sebagai keyakinan dan kesehatan jiwa terletak pada sikap penyerahan diri seseorang terhadap suatu kekuasaan Yang Maha Tinggi. Sikap pasrah yang serupa itu diduga akan memberi sikap optimis pada diri seseorang sehingga muncul perasaan positif seperti rasa bahagia, rasa senang, puas, sukses, merasa dicintai atau rasa aman (Jalaluddin, 2002).

Religiusitas dan kebermaknaan hidup secara tidak langsung terkait karena hal itu bisa membuat manusia mengetahui sejauh mana mereka bisa menghargai hidup dan memanfaatkan hidupnya dengan berperilaku dan berbuat sesuai dengan ajaran agamanya. Secara tidak langsung agama dapat menjadikan seseorang sadar akan makna hidup dan bagaimana mereka untuk berbuat lebih baik untuk masa depan hidupnya dalam meraih prestasi. Seorang religius adalah individu yang mengerti akan hidup dan kehidupan secara lebih dalam arti lahiriah semata, yang bergerak dari dimensi vertikal kehidupan dan mentransenden hidup ini (Purwati, 2002).

Menurut (Rola, 2006), terdapat empat faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

a. Pengaruh keluarga dan kebudayaan

Besarnya kebebasan yang diberikan orang tua kepada anaknya, jenis pekerjaan orang tua dan jumlah serta urutan anak dalam keluarga

memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan prestasi. Produk-produk kebudayaan pada suatu daerah seperti cerita rakyat, sering mengandung tema prestasi yang bisa meningkatkan semangat.

b. Peranan konsep diri

Konsep diri merupakan bagaimana individu berpikir tentang dirinya sendiri. Apabila individu percaya bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu, maka individu akan termotivasi untuk melakukan hal tersebut sehingga berpengaruh dalam tingkah lakunya.

c. Pengaruh dari peran jenis kelamin

Prestasi akademik yang tinggi biasanya diidentikkan dengan maskulinitas, sehingga banyak wanita yang belajar tidak maksimal khususnya jika wanita tersebut berada di antara pria. Pada wanita terdapat kecenderungan takut akan kesuksesan yang artinya pada wanita terdapat kekhawatiran bahwa dirinya akan ditolak oleh masyarakat apabila dirinya memperoleh kesuksesan, namun sampai saat ini konsep tersebut masih diperdebatkan.

d. Pengakuan dari prestasi

Individu akan berusaha bekerja keras jika dirinya merasa diperdulikan oleh orang lain. Di mana prestasi sangat dipengaruhi oleh peran orang tua, keluarga dan dukungan lingkungan tempat di mana individu berada. Individu yang diberi dorongan untuk berprestasi akan lebih realistis dalam mencapai tujuannya.

Jadi, dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar seseorang atau hasil akhir yang dicapai seseorang melalui kegiatan belajar dipengaruhi oleh berbagai hal, yaitu pengaruh dari dalam diri seseorang (internal) dan pengaruh dari luar diri seseorang (eksternal). Adapun yang menjadi faktor internal dalam penelitian ini adalah religiusitas dan konsep diri, sedangkan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah dukungan sosial.

F. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh *Hanifah Ekawati (2016)* dengan judul “Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think-Pair-Share* dan Pembelajaran *Konvensional* Pada Kelas VII Smp Negeri 10 Samarind”. Hasil penelitian ini tidak ada perbedaan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Think-Pair-Share* dan pembelajaran *Konvensional* Pada Kelas Vii Smp Negeri 10 Samarind .
2. Penelitian yang dilakukan oleh *Nismawati (2016)* dengan judul “perbedaan hasil belajar matematika yang disajikan dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad)* Dengan *Two Stay Two Stray (Tsts)* Berdasarkan *Selfefficacy* Siswa Smp Negeri I Ampana Kota”. Hasil penelitian menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan antara model pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad)* Dengan *Two Stay Two Stray (Tsts)* Berdasarkan *Selfefficacy* Siswa Smp Negeri I Ampana Kota.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah tidak ada perbedaan prestasi belajar matematika yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Posing* Dan *Make-A Match* pada materi Relasi dan Fungsi.