

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Liberna (2018) mengatakan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa (Suardi, 2018). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Menurut Trianto (2018) menyatakan bahwa, pembelajaran hakikatnya adalah usaha secara sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswa nya (mengarahkan interaksi

siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Berlandaskan dari pengertian pembelajaran, pembelajaran matematika bisa diartikan sebagai proses rentetan kegiatan antara pelajar dengan pengajar, antara sesama pelajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan matematis dengan mempertimbangkan komponen pembelajaran matematika itu sendiri.

Dalam proses pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Siswa diberi pengalaman menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan informasi misalnya melalui persamaan-persamaan, atau tabel-tabel dalam model-model matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya.

2. Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E*

a. Pengertian *Learning Cycle 5E*

Learning Cycle 5e merupakan suatu rangkaian tahapan kegiatan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pelajar dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif. *Learning Cycle 5e* pada mulanya terdiri dari fase-fase eksplorasi (*exploration*), pengenalan konsep (*concept application*) 1 *learning cycle 5e* atau pembelajaran siklus merupakan

salah satu model pembelajaran siklus pertama kali diperkenalkan oleh Robert Karplus dalam *Science Curriculum Improvement Study (SCIS)*, siklus pembelajaran merupakan salah satu model dengan model pendekatan konstruktivis.

Model *Learning Cycle* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Model ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu *Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, dan Evaluation*. Setiap tahap memiliki tujuan spesifik yang mendukung proses pembelajaran yang aktif dan konstruktif (Kolb, 1984).

b. Strategi Pembelajaran Dengan *Learning Cycle*

Learning Cycle dalam beberapa buku disebutkan sebagai model pembelajaran. Lainnya menyebutnya sebagai strategi. Pada dasarnya *Learning Cycle* merupakan suatu cara pembelajaran dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan beberapa tahapan. Pembelajaran *Learning Cycle* merupakan salah satu pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistis. Pembelajaran ini pertama kali diperkenalkan oleh tokoh Robert Karplus dalam *Science Curriculum Improvement Study (SCIS)* Karplus, R. (1977). Tahapan-tahapan dalam *Learning Cycle* diharapkan dapat mengembangkan aktivitas belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran *learning Cycle* merupakan salah satu pembelajaran menggunakan pendekatan inkuiri. *Learning*

Cycle menempatkan pengalaman sebagai bagian yang sangat penting dalam pembelajaran sesuai dengan teori aktifisme sosial (Arifin, 2019).

Learning Cycle dianggap sebagai suatu strategi pembelajaran efektif yang mewujudkan agar pendidik mengetahui bagaimana para siswa memandang suatu fenomena dari sudutnya dengan menjadikannya sebagai subjek belajar (Dahar, 2018). Ini berarti bahwa pendidik menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Siswa sendiri yang aktif dalam pengalaman belajar yang menjadikan dia pribadi yang menemukan sendiri pengetahuan dan kemudian mampu mengembangkan keterampilan dan kompetensi dirinya.

c. Jenis *Learning Cycle*

Learning Cycle menempatkan pengalaman sebagai bagian yang sangat penting dalam pembelajaran sesuai dengan teori aktifisme sosial. Menurut Dahar (2018) Terdapat tiga macam *Learning Cycle* berdasarkan 3 fase yaitu:

1) *Discriptive Learning Cycle*,

Dalam siklus belajar deskriptif, para siswa menemukan dan memberikan suatu pola empiris dalam suatu konteks khusus (eksplorasi); pendidik memberi nama pada pola itu (pengenalan istilah atau konsep); kemudian pola itu ditentukan dalam konteks-konteks lain (aplikasi konsep). Pada jenis ini, siswa dan pendidik hanya memberikan apa yang mereka amati tanpa berusaha untuk

melahirkan hipotesis-hipotesis untuk menjelaskan hasil pengamatan mereka.

2) *Empirical-abductive Learning Cycle*,

Dalam siklus belajar empiris induktif, para siswa juga menemukan dan memberikan suatu pola empiris dalam suatu konteks khusus (eksplorasi), tetapi mereka selanjutnya mengemukakan sebab-sebab yang mungkin tentang terjadinya pola itu. Hal ini membutuhkan penggunaan penalaran analogi untuk memindahkan atau mentransfer konsep-konsep yang telah dipelajari dalam konteks-konteks lain pada konteks baru ini (pengenalan konsep). Konsep-konsep itu dapat diperkenalkan oleh para siswa, pendidik atau kedua-duanya. Pada jenis ini, pengamatan dilakukan secara deskriptif dan selanjutnya dapat mengemukakan sebab dan menguji sebab itu.

3) *hypothetical-deductive Learning Cycle*,

Bentuk siklus belajar hipotesis deduktif dimulai dengan pernyataan berupa suatu pertanyaan sebab.

d. Tahap *Learning Cycle*

Learning Cycle kemudian telah dikembangkan dan disempurnakan menjadi 5 fase dan ditambahkan tahap *engagement* sebelum *exploration* serta ditambahkan pula tahap *evaluation* pada bagian akhir siklus. Pada model ini, tahap *concept introduction* dan *concept application* masing-masing diistilahkan menjadi

explanation dan *elaboration*. Karena itu *Learning Cycle* 5 fase sering dijuluki *Learning Cycle* 5E (*Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, dan Evaluation*) (Wena, 2018)

- 1) **Tahap pembangkitan minat (*engagement*)** merupakan tahap awal dari *Learning Cycle*. Tahap ini bertujuan mempersiapkan diri siswa agar terkondisikan untuk menempuh fase berikutnya dengan jalan mengeksplorasi pengetahuan awal dan ide-ide mereka serta untuk mengetahui kemungkinan terjadinya miskonsepsi pada pembelajaran sebelumnya. Dalam fase *engagement* ini minat dan keingintahuan (*curiosity*) siswa tentang topik yang akan diajarkan berusaha dibangkitkan. Pada fase ini pula siswa diajak membuat prediksi-prediksi tentang fenomena yang akan dipelajari dan dibuktikan dalam tahap eksplorasi.
- 2) **Tahap eksplorasi (*exploration*)** adalah tahap kedua dalam *Learning Cycle*. Setelah siswa tertarik, mereka diajak untuk melakukan eksplorasi. Di sini, siswa diberi kesempatan untuk melakukan percobaan, observasi, atau kegiatan lain yang memungkinkan mereka menemukan konsep atau prinsip baru secara langsung. Dalam tahap ini, siswa belajar melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar..
- 3) **Tahap penjelasan (*explanation*)** merupakan tahap ketiga setelah eksplorasi. Setelah eksplorasi, siswa diminta untuk

menjelaskan apa yang telah mereka temukan. Guru memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang konsep yang telah dipelajari, menghubungkan pengalaman siswa dengan teori atau informasi yang relevan. Ini adalah saat di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan dan mendapatkan klarifikasi.

- 4) Pada fase elaborasi (*elaboration*)**, Pada tahap ini, siswa diajak untuk mengembangkan pemahaman mereka lebih lanjut. Mereka dapat menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang berbeda atau dalam situasi yang lebih kompleks. Ini membantu siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta memperkuat pemahaman mereka.
- 5) Pada tahap akhir evaluasi (*evaluation*)**, Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana siswa dan guru menilai pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh. Ini bisa dilakukan melalui tes, proyek, atau diskusi. Evaluasi membantu guru mengetahui sejauh mana siswa memahami materi dan memberikan umpan balik untuk perbaikan di masa depan.

Berdasarkan dari tahapan *Learning Cycle 5E* menurut Made Wena adalah bahwa model pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara mendalam. Dengan melalui lima tahapan (*Engage, Explore, Explain, Elaborate, dan Evaluate*) siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru,

tetapi juga pengalaman praktis yang memperkuat pemahaman mereka. Model ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, berpikir kritis, dan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Dengan demikian, *Learning Cycle 5E* menjadi pendekatan yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berikut gambaran operasional kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan strategi *Learning Cycle* (Wena, 2018), yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* dalam Pembelajaran

No	Tahap <i>Learning Cycle</i>	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1.	Tahap Pembangkitan Minat (<i>Engagement</i>)	Membangkitkan minat dan keingintahuan siswa	Mengembangkan minat/ rasa ingin tahu terhadap topik bahasan
		Mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari (yang berhubungan dengan topik bahasan)	Memberikan respons terhadap pertanyaan guru
		Mengkaitkan topik yang dibahas dengan pengalaman siswa. Mendorong siswa untuk mengingat pengalaman sehari-harinya dan menunjukkan keterkaitannya dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas	Berusaha mengingat pengalaman sehari-hari dan menghubungkan topik pembelajaran yang akan dibahas.
2.	Tahap eksplorasi (<i>exploration</i>)	Membentuk kelompok, dan memberi kesempatan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok kecil secara mandiri	Membentuk kelompok dan berusaha bekerja dalam kelompok
		Guru berperan sebagai fasilitator	Membuat prediksi baru
		Mendorong siswa agar dapat menjelaskan konsep dengan kalimat mereka sendiri	Mencoba alternatif pemecahan dengan teman sekelompok, mencatat pengamatan,

No	Tahap Learning Cycle	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
			serta mengembangkan ide-ide baru
		Meminta bukti dan klarifikasi penjelasan siswa, mendengar secara kritis penjelasan antar siswa	Menunjukkan bukti dan Memberi klarifikasi terhadap ide-ide baru
		Memberi definisi dan penjelasan dengan memakai penjelasan siswa terdahulu sebagai dasar diskusi	Mencermati dan berusaha memahami penjelasan guru
3.	Tahap penjelasan (<i>explanation</i>)	Mendorong siswa untuk menjelaskan konsep dengan kalimat mereka sendiri	Mencoba memberikan penjelasan terhadap konsep yang ditemukan
		Meminta bukti dan Klarifikasi dari penjelasan siswa	Menggunakan pengamatan dan catatan dalam memberikan penjelasan
		Mendengar secara kritis penjelasan antar siswa atau guru memandu diskusi	Melakukan pembuktian terhadap konsep yang diajukan dalam proses diskusi
4.	Tahap elaborasi (<i>elaboration</i>)	Mengingatnkan siswa pada penjelasan alternatif dan mempertimbangkan data/bukti disaat mereka mengeks-plorasi situasi baru	Menerapkan konsep serta keterampilan dalam situasi baru, menggunakan label dan definisi formal
		Mendorong dan memfasilitasi siswa dalam mengapikasi konsep/keterampilan dalam setting yang baru/lain	Bertanya, mengusulkan pemecahan, membuat keputusan, melakukan percobaan dan pengamatan
5.	Tahap evaluasi (<i>evaluation</i>)	Mengamati pengetahuan atau pemahaman siswa dalam hal penerapan konsep baru	Mengevaluasi belajarnya sendiri dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mencari jawaban yang menggunakan observasi, bukti, dan penjelasan yang diperoleh sebelumnya
		Mendorong siswa melakukan evaluasi diri	Mengambil kesimpulan lanjut atas situasi belajar yang dilakukannya
		Mendorong siswa memahami kekurangan/kelebihannya dalam kegiatan pembelajaran	Melihat dan menganalisis kekurangan/kelebihannya dalam kegiatan pembelajaran

Sumber: Wena (2018)

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Learning Cycle* yang didukung oleh penggunaan media animasi. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam. Dengan memanfaatkan media animasi yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, menyajikan konsep-konsep matematika dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, karena visualisasi yang menarik dan interaktif dapat memperkuat pengalaman belajar mereka. Model *Learning Cycle* yang kami gunakan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu keterlibatan, eksplorasi, penjelasan, elaborasi, dan evaluasi, yang semuanya dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan konstruktif

e. Kelebihan dan Kekurangan *Learning Cycle*

Menurut Pinto dkk (2019), model pembelajaran *learning cycle* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu:

1) Kelebihan *Learning Cycle*

Kelebihan atau keunggulan model belajar *learning cycle* yaitu:

- a) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajar dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran artinya mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk menjadi lebih efektif dan menambah rasa keingintahuan siswa.

- b) Membantu mengembangkan sikap ilmiah pelajar, artinya melatih siswa belajar melakukan konsep melalui kegiatan eksperimen.
- c) Pembelajaran lebih bermakna, artinya Guru dan siswa menjalankan tahapan-tahapan pembelajaran yang saling mengisi satu sama lain.
- d) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, mencari, menemukan, dan menjelaskan contoh penerapan konsep yang telah mereka pelajari.

2) Kekurangan *Learning Cycle*

Kekurangan model belajar *learning cycle* yaitu:

- a) Efektivitas pembelajaran rendah jika guru kurang menguasai materi dan langkah-langkah pembelajaran.
- b) Menuntut kesungguhan dan kreativitas guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran.
- c) Memerlukan pengelolaan kelas yang lebih terencana dan terorganisasi.
- d) Memerlukan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Direct Instruction*

a. Pengertian *Direct Instruction*

Menurut bahasa Indonesia, *Direct Instruction* adalah Pembelajaran Langsung. Menurut Engelmann dan Carnine (2022), *Direct Instruction* adalah metode pengajaran di mana guru mengajarkan secara langsung materi kepada siswa dengan cara yang jelas dan teratur. Dalam metode ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan umpan balik segera kepada siswa untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

Menurut Rosdiani (2012:6) model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran berpusat pada guru dan mengutamakan strategi pembelajaran yang efektif guna untuk memperluas informasi materi ajar.

Menurut Rosenshine (2022), menyatakan bahwa *Direct Instruction* melibatkan pengajaran langsung dengan menggunakan cara-cara yang terbukti efektif, seperti mengulang materi, memberikan umpan balik, dan mengajarkan langkah demi langkah. Metode ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena guru membagi informasi menjadi bagian-bagian kecil dan mengajarkannya satu per satu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran berpusat pada guru yang diajarkan secara terstruktur.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran *Direct Instruction*

Menurut Kardi dan Nur dalam Aris Shoimin, (2014:64) ciri-ciri dari model pembelajaran *Direct Instruction* adalah sebagai berikut:

- 1) Ada tujuan pembelajaran dan prosedur penilaian belajar siswa.
- 2) Terdapat sintaks dan alur kegiatan pembelajaran.
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan.

c. Tujuan *Direct Instruction*

Model *Direct Instruction* ditujukan untuk mengefisienkan suatu materi agar sesuai dengan waktu yang ada dalam suatu periode tertentu. Dengan adanya model pembelajaran ini, diharapkan cakupan materi ajar yang akan disampaikan lebih luas dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya.

d. Sintaks Pembelajaran *Direct Instruction*

Menurut Bruce dan Weil (1996:349) mengatakan model pembelajaran *Direct Instruction* terdapat lima fase yang sangat penting.

Sintaks tersebut disajikan dalam 5 tahap, antara lain :

Tabel 2.2 Sintaks Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Fase	Peran guru
Fase 1 (Orientasi) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan apa yang akan dipelajari dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Ini membantu siswa memahami apa yang diharapkan dari mereka.
Fase 2 (Demonstrasi) Presentasi dan demonstrasi	Guru menunjukkan cara melakukan suatu tugas atau konsep yang akan diajarkan. Misalnya, jika sedang belajar matematika, guru bisa menunjukkan langkah-langkah menyelesaikan soal.

Fase	Peran guru
Fase 3 (Latihan Terstruktur) Membimbing pelatihan	Setelah demonstrasi, guru memberikan beberapa contoh yang relevan. Contoh ini membantu siswa melihat bagaimana konsep yang diajarkan diterapkan dalam situasi nyata.
Fase 4 (Latihan Terbimbing) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	siswa diajak untuk berlatih dengan bimbingan guru. Dalam tahap ini, guru memberikan soal atau tugas yang harus dikerjakan siswa, sambil memberikan bantuan jika diperlukan.
Fase 5 (Latihan Mandiri) Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.	Setelah siswa merasa cukup memahami materi, mereka diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri. Ini membantu siswa menguji pemahaman mereka tanpa bantuan langsung dari guru.
Fase 6 (Umpan balik)	Guru memberikan umpan balik tentang hasil kerja siswa. Ini penting untuk membantu siswa mengetahui apa yang sudah benar dan di mana mereka perlu memperbaiki.
Fase 7 (Penutup)	Di akhir pembelajaran, guru merangkum materi yang telah diajarkan dan mengingatkan kembali tujuan pembelajaran. Ini membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari

Dari penjelasan tabel 2.2, maka dapat disimpulkan bahwa : (1) guru menyampaikan konsep materi sebelum dilakukan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung, (2) guru menjabarkan materi pelajaran, setelah selesai menjabarkan materi pelajaran, guru bertanya kepada siswa apakah siswa sudah memahami materi yang sudah diberikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan oleh guru (3) guru memberikan soal latihan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai materi yang sudah diajarkan (4) siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan kembali materi yang dijelaskan guru (5) guru memberikan tugas untuk siswa secara individu dengan tujuan memperkuat kemampuan siswa.

Peneliti menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* sebagai pendekatan utama dalam proses pengajaran. Model ini dipilih karena fokusnya yang jelas pada pengajaran langsung, di mana guru memberikan instruksi yang terstruktur dan sistematis kepada siswa. Dengan menggunakan *Direct Instruction*, kami bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui penjelasan yang eksplisit, pengulangan, dan umpan balik yang cepat. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, di mana siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan menerapkannya dalam konteks yang relevan.

Kesimpulan dari model pembelajaran *Direct Instruction* adalah bahwa pendekatan ini memberikan struktur yang jelas dan sistematis dalam proses belajar mengajar. Dengan langkah-langkah yang terencana, mulai dari penjelasan tujuan hingga umpan balik, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan lebih cepat. Model ini menekankan peran aktif guru dalam mengarahkan pembelajaran, memberikan contoh, dan mendukung siswa melalui latihan yang terarah. Dengan demikian, *Direct Instruction* efektif dalam membantu siswa mencapai pemahaman yang mendalam dan keterampilan yang diperlukan dalam berbagai mata pelajaran.

e. Kelebihan dan kekurangan metode *Direct Instruction*

Menurut Aris Shoimin, (2014:66) mengatakan bahwa “model pembelajaran *Direct Learning (Instruction)* merupakan model pembelajaran yang banyak dan sering digunakan guru dalam kegiatan proses belajar mengajar”. Hal ini disebabkan model ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

- 1) Guru lebih dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun.
- 3) Dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, dan bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
- 4) Menekankan kegiatan mendengarkan melalui ceramah dan kegiatan mengamati melalui demonstrasi sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
- 5) Memberikan tantangan dalam mempertimbangkan kesenjangan antara teori dan observasi.
- 6) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas yang kecil.

- 7) Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas.
- 8) Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.
- 9) Dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik.
- 10) Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat.
- 11) Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik.
- 12) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa.
- 13) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual dan terstruktur.

Kekurangan Model Pembelajaran *Direct Learning (Instruction)*

Menurut Aris Shoimin, (2014:67) mengatakan bahwa model pembelajaran *Direct Learning (Instruction)* memiliki beberapa kelemahan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Karena guru memainkan peranan pusat dalam model ini, kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada gambaran dari guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya sehingga proses pembelajaran akan terhambat.
- 2) Sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang kurang baik cenderung menjadikan pembelajaran yang kurang baik pula

- 3) Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pembelajaran *Direct Learning (Instruction)* mungkin tidak dapat memberikan siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
- 4) Jika terlalu sering digunakan, model pembelajaran *Direct Learning (Instruction)* akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberitahu siswa semua yang perlu diketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran siswa itu sendiri.

4. Media Film Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Sadiman (2014) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media ini berfungsi untuk menyampaikan informasi, menjelaskan konsep, dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan

materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Zaki, 2020).

Menurut Mayer (2022), media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media ini bisa berupa buku, gambar, video, audio, atau teknologi digital seperti aplikasi dan situs web. Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk membuat materi pelajaran lebih mudah untuk dipahami dan lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat atau bahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan alat bantu tersebut proses pembelajaran akan berjalan dengan mudah dan bisa menjadi alternative supaya anak didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Susilana (2018) sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi, intervensi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya,

5) Memberi rangsangan yang sama.

Sedangkan secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan, menurut Sadiman (2020) sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka);
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Media pembelajaran berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dari beberapa pendapat dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, bermanfaat bagi guru dan juga anak didik. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dengan segala macam manfaatnya dapat memudahkan proses pembelajaran guna mewujudkan yang telah ditemukan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Munandi (2018) sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber” belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagaiter penyalur, penyampaian penghubung dan lain-lain.
- 2) Fungsi semantic, yakni kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).
- 3) Fungsi manipulatif, pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:
- 4) Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya seperti peristiwa bencana alam.
- 5) Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.
- 6) Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi.
- 7) Fungsi psikologis, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (antention) siswa terhadap materi ajar.
- 8) Fungsi afektif, yakni mengubah perasaan , emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu

9) Fungsi kognitif, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik itu berupa orang, benda, atau bersifat lambang. Fungsi motivasi, guru dapat memotivasi siswanya dengan menggunakan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan.

d. Pengertian Media Film Animasi

Salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan adalah film animasi. Film animasi adalah rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan yang mengandung unsur cahaya, gambar dan suara sehingga seolah-olah hidup dan gambar yang ditayangkan mempunyai alur cerita yang runtut.

Forceville, et al (2018) menyatakan media film animasi memiliki kemampuan untuk menyajikan metafora konseptual yang tidak tersedia untuk bahasa. Sedangkan menurut Han, et al (2019) film animasi dieksplorasi untuk memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan masalah dan untuk mengajarkan konsep matematika kepada siswa. Berbeda dengan Phillips, et al (2019) film animasi dieksplorasi untuk kehidupan orang dewasa yang sulit diungkapkan, misalnya: hubungan seksual.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media film animasi adalah media yang dapat menciptakan

imajinasi gerak sebagai hasil pemotretan dari berbagai gambar yang melukiskan perubahan posisi. Media film animasi dapat menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual melalui beberapa tokoh atau karakter animasi yang secara langsung juga menyajikan materi pembelajaran.

1) Kelebihan Menggunakan Media Film Animasi

Penggunaan film animasi sebagai media relevan dengan model pemerosesan informasi. Menurut Munandi (2018) ada beberapa kelebihan dari multimedia animasi ini, yakni:

- a. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
- b. Memiliki kemampuan dalam mengembangkan semua unsur-unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- c. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi siswa sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
- d. Mampu mengembangkan materi pelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

2) Kekurangan Menggunakan Media Film Animasi

a. Ketergantungan pada Teknologi:

Penggunaan media film animasi memerlukan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, atau perangkat mobile. Jika teknologi ini tidak tersedia atau mengalami masalah, proses pembelajaran dapat terganggu.

b. Keterbatasan Interaksi:

Meskipun film animasi dapat menarik perhatian siswa, mereka cenderung bersifat satu arah. Siswa mungkin tidak memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, yang dapat mengurangi keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

c. Kualitas Konten yang Beragam:

Tidak semua film animasi memiliki kualitas konten yang baik. Beberapa video mungkin tidak akurat atau tidak sesuai dengan kurikulum, sehingga dapat menyesatkan siswa.

d. Kurangnya Penjelasan Mendalam:

Film animasi sering kali menyajikan informasi secara ringkas dan visual. Hal ini dapat menyebabkan siswa tidak mendapatkan penjelasan mendalam tentang konsep yang kompleks, yang mungkin diperlukan untuk pemahaman yang lebih baik.

e. Bisa Menjadi Distraksi:

Jika tidak digunakan dengan bijak, film animasi dapat menjadi distraksi bagi siswa. Elemen visual yang menarik dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran yang sebenarnya.

f. Variasi Gaya Belajar:

Tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama. Beberapa siswa mungkin lebih suka metode pembelajaran tradisional atau interaksi langsung dengan guru, sehingga film animasi mungkin tidak efektif untuk semua siswa.

g. Waktu Persiapan dan Penggunaan:

Mempersiapkan dan memilih film animasi yang tepat memerlukan waktu. Guru harus memastikan bahwa film yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam rencana pelajaran.

h. Biaya Produksi:

Meskipun banyak film animasi tersedia secara gratis, pembuatan film animasi berkualitas tinggi memerlukan biaya dan sumber daya yang tidak sedikit. Hal ini dapat menjadi kendala bagi beberapa institusi pendidikan.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat belajar

Minat belajar adalah ketertarikan atau kesenangan pada suatu pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Fatimah et.al, 2022).

Menurut Sukardi (2022), minat belajar adalah ketertarikan dan perhatian yang dimiliki siswa terhadap suatu materi pelajaran. Minat belajar ini sangatlah penting dikarena bisa mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka mereka akan lebih aktif dalam proses belajar, lebih mudah memahami materi, dan lebih bersemangat untuk mencari informasi tambahan.

Rizki (2022) menjelaskan bahwa minat belajar adalah dorongan internal yang membuat seseorang ingin belajar lebih banyak tentang suatu topik. Minat ini bisa muncul dari rasa ingin tahu, pengalaman positif sebelumnya, atau relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. siswa yang memiliki minat belajar yang kuat cenderung lebih fokus dan berusaha lebih keras dalam belajar, sehingga hasil belajarnya pun bisa lebih baik. Berdasarkan beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa minat merupakan sikap yang dimiliki oleh seseorang yang ditandai dengan adanya ketertarikan dan perhatian terhadap sesuatu hal.

b. Macam-macam Minat Belajar

Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan luar sekitar, dorongan dari orang tua serta bisa jadi minat ini timbul karena adanya kebiasaan atau adat istiadat. Menurut Rosyidah (dalam Susanto 2018) timbulnya minat dalam diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. Pertama mengenai minat yang timbul karena berasal dari pembawaan, yaitu minat yang dengan sendirinya timbul pada setiap individu.

Minat biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah yang sudah ada dalam diri individu. Kedua mengenai minat belajar yang timbul karena munculnya pengaruh dari luar, minat ini muncul seiring dengan perkembangan individu yang bersangkutan. Menurut Gagne (dalam Susanto, 2018) sebab timbulnya minat pada diri seseorang dalam dua macam, yaitu minat spontan dan minat terpola. Minat spontan merupakan minat yang timbul secara tiba-tiba dalam diri individu tersebut tanpa dipengaruhi adanya rangsangan atau pengaruh dari pihak luar. Adapun dengan minat secara terpola merupakan suatu minat yang dapat timbul sebagai akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola. Dimisalkan dalam kegiatan belajar mengajar, baik di lembaga sekolah maupun di luar sekolah.

c. Pembentukan Minat Belajar

Pembentukan minat belajar siswa dapat dipengaruhi dengan berbagai faktor. Adapun menurut Sukartini (dalam Susanto 2018) perkembangan minat dalam siswa juga tergantung dari adanya kesempatan belajar yang dimilikinya. Pengertian lain bahwa perkembangan minat dalam siswa tergantung dari adanya hubungan dengan orang yang lebih dewasa dan erat hubungannya dengan pergaulan yang mereka pegang, sehingga secara langsung akan sangat berpengaruh terhadap tingkat kematangan psikologisnya. Lingkungan bermain, dorongan dari orangtua, teman serta pola asuh di dalam keluarga, sangat mempengaruhi perkembangan minat seseorang.

Adanya perkembangan dari kecenderungan masyarakat yang senantiasa berubah-ubah, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, masyarakat dan pola pergaulan akan dapat merangsang atau mempengaruhi tumbuhnya minat baru secara lebih terbuka. Minat secara psikologis dapat banyak dipengaruhi oleh perasaan senang atau tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan dari opini yang berkembang di kalangan masyarakat luas bahwa pelajaran ilmu alam dan matematika lebih bergengsi daripada mata pelajaran ilmu sosial.

d. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Djamarah (2019) menjelaskan bahwa ada beberapa cara yang bisa dilakukan guru untuk membangkitkan minat belajar siswa, yaitu:

- 1) Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan: Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa merasa betah dan bersemangat untuk belajar. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa sehingga siswa mudah menerima Bahan pelajaran
- 2) Menggunakan Metode Pembelajaran yang Variatif: Menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi, permainan, atau proyek, dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses belajar.
- 3) Mengaitkan Materi dengan Kehidupan Sehari-hari: Menjelaskan bagaimana materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan minat mereka. Siswa akan lebih tertarik jika mereka melihat manfaat langsung dari apa yang mereka pelajari
- 4) Memberikan Penghargaan dan Umpan Balik Positif: Memberikan pujian atau penghargaan kepada siswa yang aktif berpartisipasi dapat memotivasi mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.
- 5) Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik: Memanfaatkan berbagai media, seperti video, gambar, atau alat peraga, dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.

- 6) Mendorong Partisipasi Aktif siswa: Mengajak siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, tanya jawab, atau kegiatan kelompok dapat meningkatkan rasa memiliki dan minat mereka terhadap materi yang diajarkan.
- 7) Menyesuaikan dengan Minat dan Bakat siswa: Mengidentifikasi minat dan bakat siswa serta mengaitkan materi pelajaran dengan hal-hal yang mereka sukai dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka.

Dengan menerapkan cara-cara tersebut, guru dapat membantu membangkitkan minat siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan

e. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2018), ada beberapa indikator minat belajar siswa yang bisa dijelaskan sebagai berikut :

1) Ketekunan dalam belajar.

Seorang anak yang mempunyai minat dalam belajar mempunyai sikap emosional yang tinggi misalnya siswa tersebut aktif mengikuti pelajaran, selalu mengerjakan pekerjaan rumah dengan tekun.

2) Kesadaran dalam belajar.

Keinginan dan niat dari dalam diri yang dimiliki oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran Matematika.

3) Antusiasme.

Apa yang dibicarakan (didiskusikan) anak dengan orang dewasa atau teman sebaya, dapat memberi petunjuk mengenai minat mereka dan seberapa kuatnya minat tersebut. Jadi artinya dalam berdiskusi anak tersebut akan antusias semangat dan berprestasi.

4) Menyenangi belajar.

Siswa atau anak selalu bersemangat dan tekun dalam pembelajaran Matematika

5) Rasa ingin tahu.

Bila pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa selalu aktif dalam bertanya dan pertanyaan tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan. Hal tersebut merupakan tanda bahwa siswa tersebut memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka indikator minat belajar dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Rasa suka siswa terhadap pelajaran
- 2) Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Perhatian siswa selama proses pembelajaran
- 4) Ketekunan belajar Siswa

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang dimaksud adalah berupa hasil belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Perwujudan hasil belajar akan selalu berkaitan dengan kegiatan evaluasi. Untuk itu diperlukan teknik dan prosedur evaluasi belajar yang dapat menilai secara efektif proses dan hasil belajar. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya (Susanti, 2019).

Hasil belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Febryananda (2019) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar.

Menurut Sukardi (2022), hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dikuasai siswa. Sukardi menekankan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari

nilai ujian, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan konsepsi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki Siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

b. Tipe Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2020), ada beberapa tipe hasil belajar, sebagai berikut:

1) Tipe Hasil Belajar Pengetahuan,

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat bagi pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu social, maupun bahasa.

2) Tipe Hasil Belajar Pemahaman,

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh

lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

3) Tipe Hasil Belajar Aplikasi,

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

4) Tipe Hasil Belajar Analisis,

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilah integritas menjadi bagian – bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.

5) Tipe Hasil Belajar Sintesis,

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasarkan pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir

analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah daripada berfikir divergen. Berpikir sintesis adalah berfikir divergen. Dalam berfikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Mensintesis unit-unit tersebar tidak sama dengan mengumpulkannya kedalam satu kelompok besar. Mengartikan analisis sebagai memecah integritas menjadi bagian-bagian dan sintesis sebagai menyatukan unsur-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telaah.

6) Tipe Hasil Belajar Evaluasi,

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dan lain-lain. Mengembangkan kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga Negara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

c. Fungsi Hasil Belajar

Hasil belajar akan semakin terasa penting karena memiliki beberapa fungsi antara lain :

- 1) Hasil belajar merupakan indikator dari kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa (Meyer, 2022).
- 2) Hasil belajar sebagai motivasi bagi siswa (Rizki, 2022).
- 3) Hasil belajar sebagai bahan informasi guru. Asumsinya adalah bahwa hasil belajar dapat dijadikan pedoman bagi anak didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu guru (Hamalik, 2022).
- 4) Hasil belajar merupakan indikator intern dan ekstern dari suatu institusi guru. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi guru. (Meyer, 2022)

Secara keseluruhan, hasil belajar memiliki berbagai fungsi yang penting dalam pendidikan, mulai dari menjadi indikator kualitas pembelajaran hingga memberikan umpan balik yang berguna bagi siswa dan guru. Dengan memahami fungsi-fungsi ini, kita dapat lebih menghargai peran hasil belajar dalam proses pendidikan.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar pada dasarnya adalah faktor eksternal dan internal. Masing-masing faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang terdapat diluar siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar, faktor eksternal terbagi menjadi dua yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental.

2) Faktor Lingkungan

Faktor-faktor lingkungan dapat dikelompokkan menjadi dua, kelompok lingkungan alami dan lingkungan sosial.

3) Faktor Instrumental

4) Faktor instrumental adalah faktor yang pengadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar, faktor-faktor tersebut terdiri dari empat macam (Nasution, 2019):

- a) Kurikulum
- b) Program
- c) Sarana dan Fasilitas
- d) Guru

5) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam individu yang sedang belajar. Faktor internal ini dibedakan menjadi:

- a) Faktor fisiologis
- b) Faktor psikologis.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan penelitian yang dilakukan, adalah sebagai berikut:

1. Yuyun Susanti (2019), dengan judul “pengaruh model pembelajaran *learning cycle* 5e terhadap peningkatan minat dan hasil belajar di sma negeri 8 mataram tahun ajaran 2018/2019”. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* terhadap peningkatan minat belajar siswa di SMA Negeri 8 Mataram. 2) Untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Learning Cycle* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. 3) Untuk membandingkan minat dan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Learning Cycle* dengan siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran tradisional. 4) Untuk memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah mengenai penerapan model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperiment. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini ialah: 1) Hasil survei yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Learning Cycle* menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa. Sebelum penerapan, rata-rata skor minat belajar siswa adalah 65, sedangkan setelah penerapan model, rata-rata skor meningkat menjadi 82. 2) Analisis data menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih

tertarik dan terlibat dalam pembelajaran matematika setelah menggunakan model Learning Cycle.3) Rata-rata nilai tes akhir siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *Learning Cycle* adalah 81,93, sedangkan rata-rata nilai tes akhir siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional adalah 71,34. 4) Uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai $p < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Learning Cycle* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

2. Lina Frastianti (2021), dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction dan Minat terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas x MIPA SMAN 1 Nawangan Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran direct V instruction berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar. (2) Untuk mengetahui minat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa (3) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran direct instruction dan minat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan penelitian ini ialah kuantitatif, dengan jumlah sampel 51 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan Teknik Sampling Jenuh Serta menggunakan analisis regresi linier sederhana dan berganda sebagai metode analisis data, teknik instrumen pengumpulan data

yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Hasil penelitian ini ialah:

(1) Penerapan model pembelajaran direct instruction berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI. Berdasarkan perhitungan determinasi, didapatkan model pembelajaran direct instruction berpengaruh sebesar 68,9% terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan 31,1% sisanya berpengaruh oleh faktor lain yang tidak masuk dalam model.

(2) Minat belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI. Berdasarkan perhitungan determinasi, didapatkan minat belajar siswa berpengaruh sebesar 78,1% terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI dan 21,9% sisanya berpengaruh oleh faktor lain yang tidak masuk dalam model.

(3) Penerapan model pembelajaran direct instruction dan minat belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI. Berdasarkan perhitungan koefisien determinasi, didapatkan pengaruh penerapan model pembelajaran direct instruction dan minat belajar siswa berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI. Sebesar 80,4% dan 19,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk dalam.

3. Deiby Tiwow, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, Edino Ayub Lomban (2022) dengan judul “Pengaruh media pembelajaran animasi powtoon terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik”. Penelitian ini bertujuan (a) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon dan media konvensional. (b) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara media animasi powtoon

terhadap hasil belajar jika ditinjau dari minat belajar. (c) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi. (d) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon dan media konvensional untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah. Jenis penelitian yaitu *Quasi Experimental* dengan menggunakan *Treatment by level design* Sampel dalam penelitian ini adalah 38 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Angket Minat dan Tes Hasil Belajar. Analisis data menggunakan Analisis Varians 2 Arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (a) Hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional. (b) Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar (c) Untuk kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media konvensional. (d) Untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi powtoon lebih tinggi dari media konvensional

C. Kerangka Berpikir

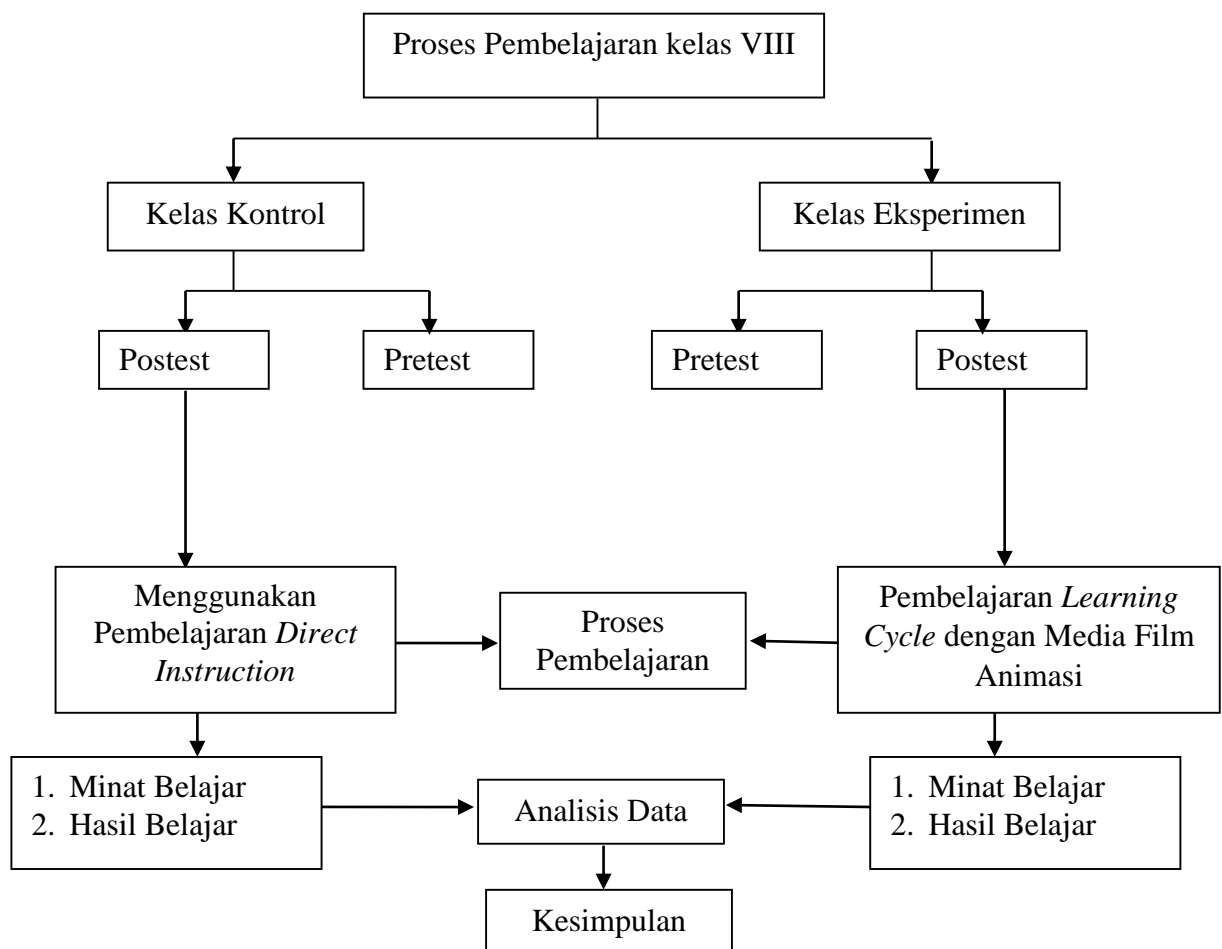
Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi yang

telah dilakukan, masih terdapat kendala yang menyebabkan pembelajaran matematika belum berjalan secara efektif. Proses pembelajaran matematika di sekolah, guru masih mendominasi mengajar dengan metode *direct instruction* yang cenderung berpusat pada guru . sehingga,keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran membuat siswa merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hasil belajar dari siswa belum maksimal pada mata pelajaran matematika.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran aktif dan kreatif. Penggunaan model pembelajaran *learning cycle* berbantuan media film animasi yang merupakan salah satu variasi dalam pembelajaran matematika. Penggunaan model pembelajaran *learning cycle* berbasis media film animasi ini secara tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa karena model pembelajaran *learning cycle* diorganisasi sedemikian rupa untuk mengaktifkan Siswa melalui fase *engagemen, eksplorasi, eksplanasi, elaborasi* dan *evaluasi*. Dengan demikian Siswa terdorong lebih aktif dan kritis dalam mempelajari pelajaran matematika.

Dengan adanya tujuan yang jelas, sikap aktif dan kritis akan mendorong siswa untuk dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan. Peningkatan pemahaman materi yang dialami oleh Siswa pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar Siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (yang diberi

perlakuan) dan kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Pembelajarannya kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan model pembelajaran *learning cycle* berbasis media film animasi, sedangkan pembelajaran kelas kontrol pembelajarannya menggunakan model *Direct Instruction*. Dengan penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle* yang berbasis media film animasi siswa dapat berperan aktif untuk menggali, menganalisis, mengevaluasi pemahaman terhadap konsep yang dipelajari, sehingga kemampuan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika akan meningkat.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir tersebut, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan signifikan pembelajaran *learning cycle* dengan media film animasi dan *Direct Instruction* terhadap hasil belajar matematika
2. Terdapat perbedaan minat belajar terhadap hasil belajar matematika
3. Terdapat interaksi antara pembelajaran (*learning cycle* dengan media film animasi dan *Direct Instruction*) dan minat belajar terhadap hasil belajar