

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kerangka Teoretis**

##### **1. Tinjauan Tentang Teknik *Luck of the Draw***

###### **a. Pengertian Teknik Pembelajaran**

David W. Johnson menjelaskan bahwa teknik pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang melibatkan penggunaan kelompok-kelompok kecil yang memungkinkan siswa untuk bekerja secara bersama-sama di dalamnya guna memaksimalkan pembelajaran mereka sendiri dan pembelajaran satu sama lain.<sup>1</sup> Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni.<sup>2</sup>

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas

---

<sup>1</sup> David W. Johnson, *Colaborative Learning (Strategi Pembelajaran untuk Sukses Bersama)*, Bandung: Nusa Media, 2010, hlm. 4

<sup>2</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustak, 2002, hlm. 1158

yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.<sup>3</sup>

Slameto menjelaskan teknik pembelajaran adalah suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (pengajaran). Dengan kata lain, teknik pembelajaran merupakan suatu rencana bagaimana melaksanakan tugas belajar mengajar yang telah diidentifikasi (hasil analisis) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil belajar yang optimal.<sup>4</sup>

Roestiyah menyatakan di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, agar murid dapat belajar secara aktif, dan efektif, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu langkah untuk memiliki strategi pembelajaran itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut teknik pembelajaran. Sehingga beliau menyebutkan teknik pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada murid di dalam kelas.<sup>5</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa teknik pembelajaran merupakan situasi proses pembelajaran seringkali digunakan berbagai istilah yang pada dasarnya dimaksudkan untuk menjelaskan cara, tahapan, atau pendekatan yang dilakukan oleh seorang guru untuk mencapai

---

<sup>3</sup> Ismail Bugis, *Pengertian Strategi, Pendekatan, Model, Teknik, dan Metode Pembelajaran*, (online), tersedia di <http://ismailbugis.wordpress.com>, 2011, pengertian-strategi-pendekatan-model-teknik-dan metode pembelajaran, diunduh Tgl 21 Februari 2013

<sup>4</sup> Slameto, *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1991, hlm. 90

<sup>5</sup> Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2008, hlm. 1

tujuan pembelajaran. Adapun tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, sedangkan teknik yang digunakan adalah Teknik *Luck of the Draw*.

#### **b. Teknik *Luck of the Draw***

Teknik *Luck of the Draw* disebut juga dengan teknik “dipilih secara acak”. Teknik ini cenderung meningkatkan ketegangan siswa, akan tetapi juga membuat mereka fokus dalam membuat tugas. Teknik ini dikembangkan pertama kali oleh Jon Saphier dan para pelatih di Research of Better Teaching di kota Carlisle, negara bagian Massachusetts.<sup>6</sup>

Paul Ginnis menjelaskan bahwa Teknik *Luck of the Draw* merupakan kegiatan belajar yang dilaksanakan dua tahap, tahap pertama siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, dan pada tahap kedua siswa yang terpilih secara acak membacakan hasil tugas mereka.<sup>7</sup> Langkah-langkah Teknik *Luck of the Draw* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan tugas kepada setiap siswa mengenai hal yang telah dibahas di kelas.
- 2) Guru meminta seluruh siswa mengerjakannya
- 3) Guru memilih salah satu siswa secara acak
- 4) Guru meminta siswa yang terpilih harus membacakan hasil tugas mereka
- 5) Guru meminta siswa yang tampil menjadi fasilitator untuk diskusi, yaitu kembali memilih secara acak bagi siswa yang ingin memberikan kritik dan sarannya.
- 6) Guru menjadi penengah, yaitu membimbing proses diskusi agar berjalan dengan lancar

---

<sup>6</sup> Rick Wormeli, *Meringkas Mata Pelajaran (50 Teknik Untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa*, Jakarta: Erlangga, 2011, hlm. 126

<sup>7</sup> Paul Ginnis, *Loc. Cit.*

- 7) Guru meminta seluruh siswa untuk mengumpulkan seluruh tugas mereka
- 8) Guru mengumumkan hasil tugas yang terbaik
- 9) Guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran.<sup>8</sup>

### c. Kelebihan dan Kelemahan Teknik *Luck of the Draw*

Teknik *Luck of the Draw* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah sebagai berikut :<sup>9</sup>

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam Teknik *Luck of the Draw* siswa lebih aktif, saling bertukar pikiran untuk memperoleh informasi dari dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan guru.
- 2) Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- 3) Dan meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.

Sedangkan kelemahan Teknik *Luck of the Draw*, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Ketika siswa bekerja dalam mengerjakan tugas itu mudah kehilangan kemampuan dan kepercayaan, karena didominasi oleh siswa yang mampu.
- 2) Keberhasilan pelajaran mensyaratkan banyak persiapan. Seperti tugas harus dipersiapkan sesuai dengan kemampuan siswa, dan sebelum diterapkan teknik perlu dijelaskan dengan baik kepada siswa.<sup>10</sup>

## 2. Tinjauan Tentang Hasil Belajar Matematika

### a. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Kasful Anwar menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses untuk menggambarkan perubahan dari diri siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar tersebut ditentukan setelah dilakukan penilaian, artinya penilaian menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil atau prestasi

---

<sup>8</sup> Rick Wormeli, *Loc.Cit.*

<sup>9</sup> Paul Ginnis, *Loc.Cit.*

<sup>10</sup> Martimis Yamin, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2008, hlm. 84

belajar seorang siswa. Hasil belajar dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata), dan nilai kuantitatif (berupa angka).<sup>11</sup> Menurut Keller yang dikutip oleh Mulyono Abdurrahman, mengemukakan hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak, hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha (perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar) yang dilakukan oleh anak.<sup>12</sup>

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar.<sup>13</sup>

Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>14</sup> Lebih lanjut Gagne mengungkapkan ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan

---

<sup>11</sup> Kasful Anwar, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Bandung: Alfabeta, 2011, hlm. 129

<sup>12</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003, hlm. 39

<sup>13</sup> Masbied, *Pengertian Hasil Belajar Menurut Para Ahli*, (on line), tersedia di <http://www.masbied.com/2012/02/21>, diunduh Tgl 24 Februari 2013

<sup>14</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009, hlm. 22

seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>15</sup> Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar

Hal senada yang dinyatakan Agus Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>16</sup> Sedangkan Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bidang studi matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini merupakan kecakapan nyata yang dapat diukur langsung dengan menggunakan tes hasil belajar matematika. Kecakapan tersebut diketahui dari tes yang

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm. 22

<sup>16</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009, hlm. 7-6

<sup>17</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002, hlm. 3

dilakukan setelah proses pembelajaran matematika dilaksanakan yang berbentuk skor atau nilai.

## **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama kemampuan kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan lain-lain.<sup>18</sup>

Muhibbin Syah menyatakan bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan tiga macam, yakni:

- 1) Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>19</sup>

Berdasarkan pendapat teori tersebut, dapat dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa disamping ditentukan oleh faktor-faktor internal juga dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal.

---

<sup>18</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009, hlm. 177-185

<sup>19</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2008, hlm. 144

### 3. Hubungan Teknik *Luck of the Draw* dengan Hasil Belajar Matematika

H.M. Surya menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat berada dalam diri siswa itu sendiri (faktor internal), dan dapat pula berada diluar dirinya (faktor eksternal)<sup>20</sup>. Faktor-faktor yang ada diluar diri siswa (faktor eksternal) baik di sekolah, di rumah, ataupun di masyarakat antara lain:

- a. Faktor lingkungan sekolah yang kurang memadai bagi situasi pembelajaran seperti cara mengajar, sikap guru, kurikulum, teknik mengajar, ruang kelas dan sebagainya.
- b. Suasana dalam keluarga yang kurang mendukung kegiatan belajar seperti, kegaduhan di rumah, kurang perhatian dari orang tua, peralatan belajar dan sebagainya.
- c. Situasi lingkungan yang kurang mendukung seperti pengaruh pergaulan, film, TV, bacaan, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat menjelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika siswa adalah kurang memadainya situasi pembelajaran seperti cara mengajar guru dan teknik pembelajaran. Untuk itu perlu digunakan teknik pembelajaran yang efektif, dengan tujuan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satunya adalah dengan Teknik *Luck of the Draw*.

Paul Ginnis menyatakan bahwa teknik *Luck of the Draw* memiliki beberapa keunggulan, yaitu: meningkatkan hasil belajar siswa karena dalam Teknik *Luck of the Draw* siswa lebih aktif, saling bertukar pikiran untuk memperoleh informasi dari dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan guru, dan meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Surya, *Kapita Selekta Kependidikan SD*, Jakarta: UT, 2001, hlm. 20

<sup>21</sup> Paul Ginnis, *Loc.Cit.*

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa teknik *Luck of the Draw* realisasikan dalam kelas karena untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan teknik *Luck of the Draw* siswa lebih aktif, saling bertukar pikiran untuk memperoleh informasi dari dalam penyelesaian tugas-tugas yang diberikan guru.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh :

1. Ermi Darnis tahun 2009 dengan judul ” Penerapan Teknik *Luck of the Draw* Suatu Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains siswa kelas V SDN 052 Tanjung Belit Air Tiris Kecamatan Kampar. Sebelum tindakan hasil belajar siswa hanya mencapai rata-rata 56,00 dengan kategori sedang, siklus I meningkat dengan rata-rata 63,33 dengan kategori sedang, dan siklus II mengalami peningkatan sangat memuaskan dengan rata-rata 78.00 dengan kategori tinggi. Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan Ermi Darnis adalah pada variabel terikat. Penelitian Ermi Darnis melihat peningkatan hasil belajar Sains, penelitian ini untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika.<sup>22</sup>
2. Eva Susanti tahun 2009 dengan judul ” Penerapan Teknik *Luck of the Draw* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika pada materi pecahan siswa kelas III MI Muhammadiyah Simpang Kubu”. Setelah dianalisis diketahui terdapat peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar matematika sebelum penerapan dan motivasi belajar matematika setelah penerapan Teknik *Luck of the*

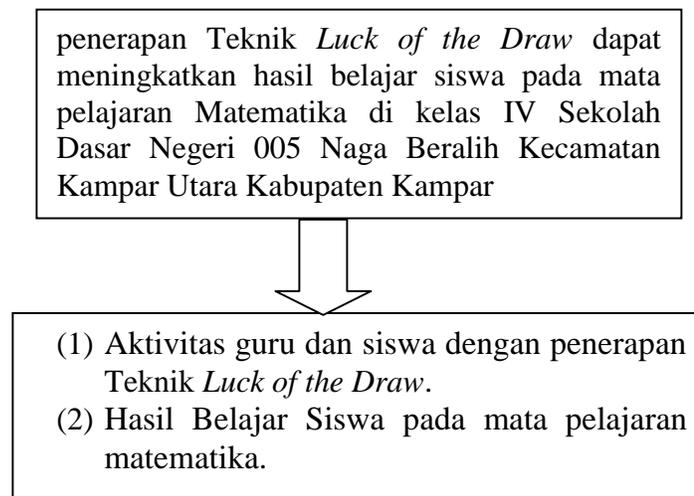
---

<sup>22</sup> Ermi Darnis, *Penerapan Teknik Luck of the Draw Suatu Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas V SDN 052 Tanjung Belit Air Tiris Kecamatan Kampar*, Pekanbaru: Pustaka UIN Suska Riau, 2009.

*Draw*. Dengan hasil  $t^2 = 40,0$  dan harga kritik chi kuadrat ( $t^2$  hitung  $t^2$  tabel) baik pada taraf signifikan 1% maupun 5% yaitu ( $5,99 < 40,0 > 9,21$ ) Berdasarkan kriteria pengujian, maka  $H_a$  diterima. Artinya terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa. Perbedaan penelitian Eva Susanti adalah pada variabel terikat. Penelitian Eva Susanti melihat peningkatan motivasi belajar siswa, penelitian ini untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika.<sup>23</sup>

### C. Kerangka Berfikir

Penerapan Teknik *Luck of the Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 005 Naga Beralih Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar dapat digambarkan dalam bentuk kerangka berpikir dengan skematis dapat memperjelas variabel yang akan diteliti. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

<sup>23</sup> Eva Susanti, *Penerapan Teknik Luck of the Draw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Simpang Kubu*, Pekanbaru: Pustaka UIN Suska Riau, 2009.

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa teknik pembelajaran sangat berguna, baik guru maupun siswa. Bagi guru, teknik pembelajaran dapat dijadikan pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa penggunaan teknik pembelajaran dapat mempermudah proses belajar (mempermudah dan mempercepat memahami isi pembelajaran), karena setiap teknik pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh seorang guru guna mencapai tujuan pembelajaran. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

#### **D. Indikator Keberhasilan**

##### **1. Indikator Aktivitas Guru**

Indikator aktivitas guru dengan penerapan Teknik *Luck of the Draw* adalah:

- a. Guru memberikan tugas kepada setiap siswa mengenai hal yang telah dibahas di kelas.
- b. Guru meminta seluruh siswa mengerjakannya
- c. Guru memilih salah satu siswa secara acak
- d. Guru meminta siswa yang terpilih harus membacakan hasil tugas mereka
- e. Guru meminta siswa yang tampil menjadi fasilitator untuk diskusi, yaitu kembali memilih secara acak bagi siswa yang ingin memberikan kritik dan sarannya.
- f. Guru menjadi penengah, yaitu membimbing proses diskusi agar berjalan dengan lancar

- g. Guru meminta seluruh siswa untuk mengumpulkan seluruh tugas mereka
- h. Guru mengumumkan hasil tugas yang terbaik
- i. Guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran

Kinerja aktivitas guru dikatakan berhasil, apabila aktivitas guru mencapai kategori baik dengan rentang 76%-100%.

## 2. Indikator Aktivitas Siswa

Indikator aktivitas siswa dengan penerapan Teknik *Luck of the Draw* adalah:

- a. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru
- b. Siswa yang terpilih harus membacakan hasil tugas mereka
- c. Siswa menjadi fasilitator untuk diskusi, yaitu memilih secara acak bagi siswa yang ingin memberikan kritik dan sarannya.
- d. Siswa mengumpulkan seluruh tugas mereka
- e. Siswa mengucapkan selamat bagi siswa yang terpilih sebagai hasil tugas yang terbaik
- f. Siswa membuat kesimpulan pelajaran

Kinerja aktivitas siswa dikatakan berhasil, apabila aktivitas siswa mencapai kategori baik dengan rentang 76%-100%.

## 3. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa ditentukan secara ketuntasan individu dan klasikal. Secara individu siswa dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai KKM, yaitu 65. Secara klasikal apabila ketuntasan siswa mencapai 75%, artinya hampir secara keseluruhan siswa mendapatkan nilai 65.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hlm. 257