

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. HASIL BELAJAR MATEMATIKA

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Adapun beberapa teori yang mengungkapkan pengertian belajar dengan meninjau dari bermacam-macam sudut, diantaranya menurut Hilgard (dalam Ruswandi, 2013:22), “belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya”. Pengertian belajar menurut Slameto (2003:2) ialah: “... suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Perubahan yang terjadi dalam aspek-aspek kematangan, pertumbuhan, dan perkembangan tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, dengan demikian ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar adalah:

- a. Perubahan terjadi secara sadar,
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional,

- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya,
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara,
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah,
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit. Teori-teori yang dikembangkan dalam komponen ini meliputi teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan model-model pengembangan kurikulum. Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku merupakan proses belajar. Sedangkan perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar, dengan demikian belajar akan menyangkut proses belajar dan hasil belajar.

Ruswandi (2013:24) menarik kesimpulan sebagai berikut

Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang mengenai hal-hal yang bermanfaat baginya. Belajar merupakan semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang dapat menimbulkan perubahan perilaku berbeda antara sebelum belajar dan sesudah belajar. Dengan demikian belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya.

Dari berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan bentuk pengalaman artinya perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar pada dasarnya merupakan pengalaman. Belajar merupakan bentuk

interaksi individu dengan lingkungannya, sehingga banyak memberikan pengalaman yang berarti dari situasi nyata.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2009:3).

Menurut Sudjana (2010:22), “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006:125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik diadakan penilaian. Hasil belajar yang diperoleh seorang peserta didik dapat diketahui dengan melalui pemberian evaluasi hasil belajar. Dalam melakukan evaluasi hasil belajar yang dijadikan sasaran adalah taksonomi tujuan pendidikan yang disebut taksonomi Bloom. Taksonomi tersebut menggunakan pendekatan psikologi dengan membagi tujuan belajar dalam tiga domain yaitu *Cognitif*

Domain (Kognitif), Affective Domain (Afektif), Psycho-Motor Domain (Psikomotorik).

Sehubungan dengan hal tersebut, Gagne (dalam Sudjana, 2010:22) mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain:

- a. Hasil belajar intelektual
- b. Strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berpikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah
- c. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian
- d. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta,
- e. Keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang

Untuk mengetahui hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Menurut Hamalik (2006:155), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah sungguh-sungguh dalam belajar. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari berbagai para ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan

pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif kemudian disebut dengan proses belajar.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan di sekolah. Untuk pemahaman guru terhadap pengertian pembelajaran akan mempengaruhi cara guru mengajar agar keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan bisa tercapai dengan efektif. Pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya.

Matematika diajarkan karena sangat dibutuhkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari, bagi sains, perdagangan, dan industri. Matematika merupakan mata pelajaran yang cukup mendasar hampir di setiap jenjang pendidikan diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Sebagai ilmu yang abstrak dasar baik aspek terapan maupun penalarannya mempunyai sasaran yang sangat penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Peranan matematika dalam dunia pendidikan sangatlah penting, karena matematika sebagai sumber dari ilmu yang lain. Menurut Kline bahwa "... matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri. Tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam."

Beberapa sifat atau karakteristik pembelajaran matematika menurut Suherman (2003:8) adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran matematika adalah berjenjang (bertahap).
- b. Pembelajaran matematika mengikuti metode spiral.
- c. Pembelajaran matematika menekankan pola pikir deduktif.
- d. Pembelajaran matematika mengikuti kebenaran konsistensi.

Belajar matematika melibatkan suatu struktur hierarki dimana konsep-konsep yang tingkatnya lebih tinggi dibentuk atas dasar konsep-konsep yang dibentuk sebelumnya. Agar dapat menguasai suatu konsep yang baru seorang anak harus menguasai konsep-konsep yang telah diberikan sebelumnya yang merupakan konsep yang mendasarinya. Di samping itu, belajar matematika yang baik harus dilakukan secara kontinyu. Hal ini penting karena konsep-konsep dalam matematika memiliki hierarki atau jenjang, sehingga dengan belajar secara kontinyu sangat membantu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika secara menyeluruh.

B. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan dikemukakan oleh Nuryani (2012:92), pendekatan (*approach*) lebih menekankan pada strategi dalam perencanaan, sedangkan metode lebih menekankan pada teknik pelaksanaannya. Satu pendekatan yang direncanakan untuk satu pembelajaran mungkin dalam pelaksanaan proses tersebut digunakan beberapa metode.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru.

1. Pendekatan Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR)

Pendekatan pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivis yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Menurut Suherman, Istilah AIR adalah singkatan dari *Auditory, Intellectually, Repetition* yang merupakan komponen dari model pembelajaran tersebut. *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi, *Intellectually* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan dan *Repetition* merupakan pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau kuis.

Menurut Meier (dalam Shoimin 2016:29), belajar gaya *auditory*, yaitu belajar mengutamakan berbicara dan mendengarkan. Belajar *auditory* sangat diajarkan terutama oleh bangsa Yunani kuno karena filsafat mereka adalah jika mau belajar lebih banyak tentang apa saja, bicarakanlah tanpa henti. *Intellectually* menunjukkan apa yang dilakukan pembelajaran dalam pemikiran suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. *Intellectually* juga bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir, dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Menurut Suherman (dalam Shoimin 2016:29) *repetition* merupakan pengulangan, dengan tujuan memperdalam dan memperluas pemahaman siswa yang perlu dilatih melalui pengerjaan soal, pemberian tugas, dan kuis. Pengulangan dalam kegiatan pembelajaran dimaksudkan agar pemahaman siswa lebih mendalam.

Adapun langkah-langkah pendekatan pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) yaitu, guru membuat kelompok kerja pada siswa, dimana sebelumnya guru telah memilih siswa sebagai pemimpin kelompok tersebut. Pemilihan pemimpin tersebut didasarkan pada nilai akademis siswa yang dilihat dari hasil *pretest*. Setelah terbagi kelompok, kelompok tersebut harus melakukan kegiatan sebagai berikut:

- a. Menyimak penjelasan guru dan memahami materi. Setiap anggota kelompok harus memahami materi ajar, dimana diantara setiap anggota kelompok harus

saling membantu. Jadi siswa yang lebih paham, harus membantu temannya yang kurang paham menjadi lebih memahami materi dengan guru sebagai fasilitator.

- b. Memecahkan masalah dan memberikan gagasan. Guru akan memberikan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan materi ajar, dan siswa diminta untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan cara mendiskusikan dengan temannya, mencari informasi dari buku dan diharapkan semua anggota kelompok harus menemukan pemecahannya dan bisa mempresentasikannya karena guru akan memilih secara acak siswa untuk menjelaskan gagasan tentang pemecahan masalah.
- c. Pengisian Soal. Semua siswa harus bisa mengisi soal, sebagai pengulangan atas materi yang sudah dipelajari dan merupakan suatu penilaian juga bagi guru terhadap pemahaman siswa. Dengan melakukan hal tersebut, maka siswa akan lebih aktif dan pemahaman siswa akan lebih meningkat.

Sebagai model pembelajaran konstruktivistik *Auditory, Intellectually, Repetition (AIR)* menempatkan siswa sebagai pusat perhatian utama dalam kegiatan pembelajaran melalui tahapan-tahapannya, siswa diberikan kesempatan secara aktif dan terus menerus membangun sendiri pengetahuannya secara personal maupun sosial sehingga terjadi perubahan konsep menjadi lebih rinci dan lengkap.

Tabel 2.1 Tahap-tahap Pendekatan Pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR)

Tahap	Aktivitas Guru
Tahap 1 Pendahuluan	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
Tahap 2 Pengembangan	Guru memberikan/menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran. Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan materi yang mereka pelajari dan menuliskan hasil diskusi tersebut dan selanjutnya dipresentasikan di depan kelas
Tahap 3 Penerapan	Guru meminta masing-masing kelompok memikirkan cara menerapkan hasil diskusi serta dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah
Tahap 4 Penutup	Guru memberikan pengulangan materi kepada siswa dengan cara memberikan tugas atau kuis untuk tiap individu

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR) adalah model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme yang menekankan pada penggunaan semua alat indra siswa yakni belajar dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, menggunakan kemampuan berpikir, dan diperlukan pengulangan serta latihan pengerjaan soal.

2. Pendekatan Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI)

Menurut Shoimin (2016:177), pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI kependekan dari:

a. *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak)

Belajar dengan berbuat dan bergerak bermakna gerakan tubuh, yakni belajar dengan mengalami dan melakukan. Belajar somatis berarti belajar dengan indera peraba, kinetis, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggunakan tubuh sewaktu belajar. Untuk merangsang hubungan pikiran dan tubuh dalam pembelajaran matematika, maka perlu diciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa bangkit dan berdiri dari tempat duduk dan aktif secara fisik dari waktu ke waktu.

b. *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar)

Belajar dengan berbicara dan mendengar bermakna bahwa belajar haruslah melalui mendengar, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi. Belajar *auditory* berarti belajar dengan melibatkan kemampuan *auditory* (pendengaran). Ketika telinga menangkap dan menyimpan informasi *auditory*, beberapa area penting di otak menjadi aktif. Dengan merancang pembelajaran matematika yang menarik saluran *auditory*, guru dapat melakukan tindakan seperti mengajak siswa membicarakan materi apa yang sedang dipelajari. Siswa diminta mengungkapkan pendapat atas informasi yang telah didengarkan dari penjelasan guru. Dalam hal ini siswa diberi pertanyaan oleh guru tentang materi yang telah diajarkan.

c. *Visualization* (belajar dengan mengamati dan menggambarkan)

Belajar dengan mengamati dan menggambarkan bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan,

membaca, menggunakan alat media dan peraga. Belajar *visualization* adalah belajar dengan melibatkan kemampuan visual (penglihatan), dengan alasan bahwa didalam otak terdapat lebih banyak perangkat memproses informasi visual daripada indera yang lain. Dalam merancang pembelajaran matematika yang menarik kemampuan visual, guru dapat melakukan tindakan seperti meminta siswa menerangkan kembali materi yang telah diajarkan dengan menggunakan alat peraga, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut.

d. *Intellectually* (belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir)

Belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir bermakna belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir. Belajar intelektual berarti menunjukkan apa yang dilakukan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana dan nilai dari pengalaman tersebut. Belajar intelektual adalah bagian untuk merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna. Dalam proses belajar Intelektual, siswa diminta mengerjakan soal-soal latihan dari materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Pendekatan pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) adalah pendekatan pembelajaran dengan menggabungkan gerakan fisik dan aktifitas intelektual serta melibatkan semua indra yang berpengaruh besar dalam pembelajaran. Unsur-unsur pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) adalah belajar Somatis, belajar Auditori, belajar Visual, dan belajar Intelektual. Jika keempat unsur *Somatic, Auditory, Visualization,*

Intellectually (SAVI) ada dalam setiap pembelajaran, maka siswa dapat belajar secara optimal.

Prinsip dasar pendekatan pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) menurut Herdian (2009) yaitu:

- a. Pembelajaran melibatkan seluruh pikiran dan tubuh
- b. Pembelajaran berarti berkreasi bukan mengkonsumsi.
- c. Kerja sama membantu proses pembelajaran
- d. Pembelajaran berlangsung pada banyak tingkatan secara simultan
- e. Belajar berasal dari mengerjakan pekerjaan itu sendiri dengan umpan balik.
- f. Emosi positif sangat membantu pembelajaran.
- g. Otak-citra menyerap informasi secara langsung.

Adapun langkah-langkah pada pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Langkah-langkah Pendekatan Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI)

Tahap	Aktivitas Guru
Tahap 1 Persiapan	Guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan siswa dalam situasi optimal untuk belajar
Tahap 2 Penyampaian	Guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang baru dengan cara melibatkan panca indra yang cocok untuk semua gaya belajar
Tahap 3 Pelatihan	Pada tahap ini guru membantu siswa mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan dan keterampilan dengan berbagai cara.
Tahap 4 Penampilan Hasil	Pada tahap ini guru membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat

Pendekatan pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) menekankan empat kegiatan pembelajaran yang meliputi somatis, auditori, visual dan intelektual. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI) adalah model pembelajaran yang menekankan pada belajar dengan berbuat dan bergerak, berbicara dan mendengar, mengamati dan menggambarkan, serta berpikir dan memecahkan masalah. Dengan melibatkan komponen tersebut dalam belajar maka akan memperdalam pemahaman siswa.

C. MATERI

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, materi yang diajarkan adalah Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Linear. Materi dalam rencana penelitian ini diambil dari buku Matematika SMK (Kasmina, dkk., 2008) sebagai berikut:

1. Persamaan dan Pertidaksamaan Linear

a. Persamaan Linear

Persamaan adalah kalimat terbuka yang memuat tanda “sama dengan” atau “=”. Sedangkan yang dimaksud kalimat terbuka adalah kalimat yang belum diketahui nilai kebenarannya. Persamaan linear adalah suatu persamaan yang variabelnya memiliki pangkat tertinggi satu.

Bentuk umum persamaan linear satu variabel adalah:

$$ax + b = 0.$$

Contoh :

$$1. x + 2 = 5$$

Jawab:

$$x + 2 = 5$$

$$x + 2 - 2 = 5 - 2$$

$$x + 0 = 3$$

$$x = 3$$

Himpunan Penyelesaiannya adalah $\{x|x = 3, x \in R\}$

b. Pertidaksamaan Linear

Pertidaksamaan adalah kalimat yang memuat tanda “<, ≤, >, ≥ atau ≠” sedangkan pertidaksamaan linear adalah suatu pertidaksamaan yang mempunyai variabel dengan pangkat tertinggi berpangkat.

Contoh soal :

$$1. \text{ Tentukan nilai } x \text{ dan } \text{ dari persamaan } x + 3 \leq 9$$

Penyelesaian:

$$x + 3 \leq 9$$

$$x + 3 - 3 \leq 9 - 3$$

$$x + 0 \leq 6$$

$$x \leq 6$$

Himpunan Penyelesaiannya adalah $\{x|x \leq 6, x \in R\}$

2. Sistem Persamaan Linear dua Variabel

Bentuk umum sistem persamaan linear dua variabel adalah:

$$\begin{cases} a_1 x + b_1 y = c_1 \\ a_2 x + b_2 y = c_2 \end{cases}$$

Mencari himpunan penyelesaian sistem persamaan linear adalah dengan cara mengganti nilai variabel atau peubah yang memenuhi sistem persamaan tersebut, yaitu dapat dicari dengan menggunakan metode eliminasi, substitusi, atau gabungan dari kedua metode tersebut.

Contoh soal

Tentukan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan $\begin{cases} 3x - 2y = 11 \\ -4x + 3y = -2 \end{cases}$ menggunakan metode eliminasi.

Penyelesaian:

$$\begin{array}{r|l} 3x - 2y = 11 & \times 4 \\ -4x + 3y = -2 & \times 3 \end{array} \quad \begin{array}{l} 12x - 8y = 44 \\ -12x + 9y = -6 \end{array} \quad +$$

$$y = 38$$

$$\begin{array}{r|l} 3x - 2y = 11 & \times 3 \\ -4x + 3y = -2 & \times 2 \end{array} \quad \begin{array}{l} 9x - 6y = 33 \\ -8x + 6y = -4 \end{array} \quad +$$

$$x = 29$$

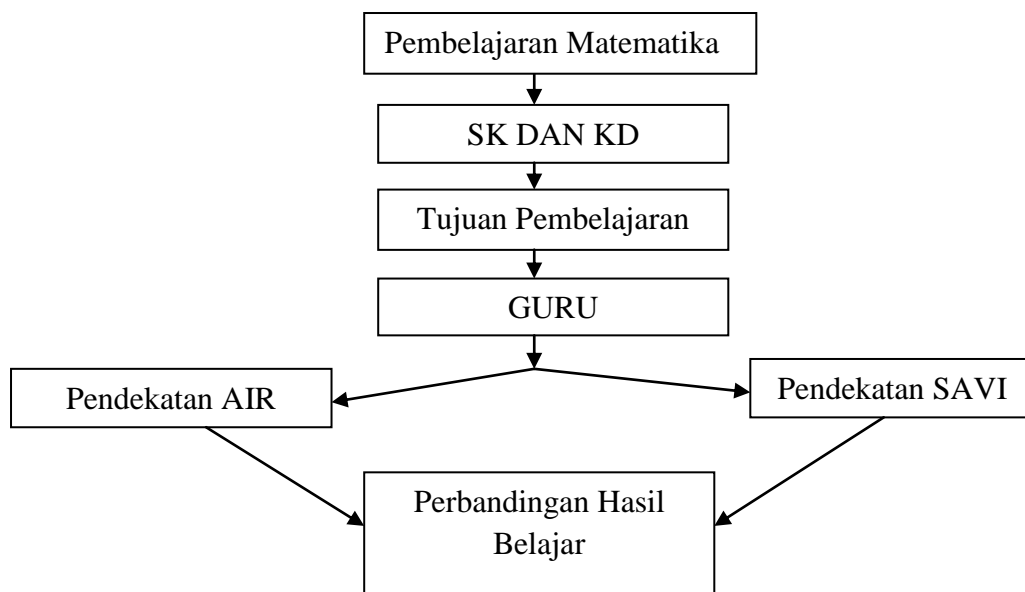
Jadi, himpunan penyelesaian sistem persamaan linear tersebut adalah $\{(29, 38)\}$.

D. KERANGKA PIKIR

Penelitian umumnya dimaksudkan khususnya pembelajaran matematika untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai berdasarkan standar kompetensi. Kompetensi dasar serta indikator pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran tersebut ialah

melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai bahan pelajaran yang telah diperoleh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil belajar tersebut dapat diperoleh melalui tes yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah pendekatan pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetititon* (AIR) dan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI). Kedua pendekatan tersebut untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dengan cara memanfaatkan seluruh indra dalam belajar serta memfasilitasi siswa dalam belajar sesuai dengan karakter atau gaya belajarnya. Pemahaman terhadap konsep-konsep matematika akan lebih berarti terhadap siswa jika diterapkan model yang mampu memotivasi siswa mengembangkan potensi yang dimiliki siswa, menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra dapat berpengaruh besar pada pembelajaran tersebut dalam belajar diantaranya adalah pendekatan pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetititon* (AIR) dan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI). Untuk lebih memahami kerangka pikir tersebut masalah yang timbul dan rencana perlakuan yang dicapai pada saat proses penelitian berlangsung. Maka penulis menyederhanakan kerangka pikir dalam bentuk bagan seperti berikut



Gambar 2.1 Skema bagan

E. HIPOTESIS PENELITIAN

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \text{ lawan } H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran *Auditory, Intellectually, Repetition* (AIR)

μ_2 : Rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* (SAVI).