

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Model Pembelajaran**

Belajar merupakan proses mengubah dan meningkatkan perilaku seseorang melalui pengalaman-pengalaman yang dimilikinya. Definisi ini berpandangan bahwa belajar merupakan sebuah proses, bukan tujuan ataupun hasil. Berdasarkan penjelasan tersebut aktivitas pembelajaran tidak hanya sekedar melatih ingatan siswa namun konotasinya lebih universal dari itu. Belajar bukanlah pemahaman tentang hasil latihan melainkan perubahan dari sebuah perilaku, melalui belajar sebuah pengalaman mampu diubah dan diperkuat menjadi karakter selama proses pembelajaran berlangsung (Hamalik, 2006).

Menurut Joyce dan Weil dalam (Isjoni, 2011) pembelajaran merupakan pola yang telah dirancang secara sistematis sehingga dapat digunakan pendidik untuk mengembangkan kurikulum, mendesain materi, dan memberikan pemahaman kepada siswa ketika pembelajaran berlangsung. Metode maupun strategi berbeda dengan model pembelajaran. Suprijono mendefinisikan model pembelajaran sebagai pedoman yang digunakan untuk mendesain dan merencanakan aktivitas pembelajaran di kelas. Sedangkan Arends berpendapat bahwa model pembelajaran menekankan berbagai aspek yang digunakan seperti

tujuan dan tahapan pembelajaran, manajemen kelas dan lingkungan belajar (Suprijono, 2010).

Soekamto dalam (Suprijono, 2010) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah desain yang memiliki tujuan sebagai landasan bagi perancang pembelajaran dan pendidik ketika merancang kegiatan pembelajaran. Tentu dalam upaya merancang kerangka pembelajaran yang akan dibuat ini diperlukan sebuah analisis mendalam dari berbagai macam aspek yang harus dipertimbangkan. Hal ini menggambarkan prosedur secara metodelis untuk mengatur pengalaman belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dari pernyataan yang disampaikan oleh para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah konsep dan pedoman yang didesain secara sistematis untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

## **2. Model Pembelajaran *Example non Example***

Model pembelajaran yang dikenal dengan model pembelajaran *example non example* ini dikemukakan oleh seorang ahli matematika asal Amerika Serikat bernama Richard R. Skemp pada tahun 1976 didalam salah satu bukunya "*The Psychology of Learning Mathematics*". Menurut (Skemp, 1976) model pembelajaran *example non example* adalah "*Example non example is a way of presenting a concept or idea which emphasizes both what it is and what it is not. In presenting an idea, the learner is shown a range of examples, some of*

*which are correct and some of which are incorrect. The incorrect examples are not only incorrect, but are chosen to be so in a very specific way. They are chosen so as to be as similar as possible to the correct examples, except for the feature which distinguishes the correct from the incorrect examples."*

Berdasarkan definisi diatas dapat kita pahami bahwa pembelajaran *example non example* adalah sebuah cara penyajian konsep atau ide yang menekankan pada apa yang termasuk dan apa yang tidak termasuk dalam suatu konsep atau ide. Dalam penyajian ide, peserta didik diberikan berbagai contoh, beberapa di antaranya benar dan beberapa di antaranya salah. Contoh yang salah dipilih secara spesifik dan disajikan sedemikian rupa sehingga mirip dengan contoh yang benar, namun memiliki perbedaan yang membedakan antara contoh yang benar dan yang salah. Metode pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih baik dan membedakan antara contoh yang benar dan yang salah dengan lebih mudah. Model pembelajaran yang disebut *example non example* ini memanfaatkan ilustrasi gambar sebagai contoh maupun bukan contoh dalam menjelaskan informasi yang diberikan supaya siswa mampu berpikir kritis dengan cara memecahkan masalah pada gambar yang ditampilkan. Siswa dituntut untuk menganalisis sebuah gambar dan kemudian memberikan deskripsi singkat tentang isinya ketika mereka menggunakan media gambar. Penggunaan model pembelajaran ini bisa menggunakan media proyektor atau media paling sederhana seperti

poster juga dapat digunakan untuk menampilkan gambar pada model pembelajaran ini (Huda, 2015).

Model pembelajaran *example non example* adalah suatu model pembelajaran matematika yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Berikut adalah beberapa langkah-langkah model pembelajaran *example non example* berdasarkan buku "*The Psychology of Learning Mathematics*" (Skemp, 1976)

a. Penyajian *Contoh (Presentation of Examples)*

Pada tahap ini, guru menyajikan contoh yang relevan dengan topik pembelajaran matematika. Contoh tersebut harus dipilih sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang konsep yang akan dipelajari. Guru juga dapat menyajikan contoh-contoh yang salah (*non-examples*) untuk memperjelas perbedaan antara konsep yang benar dan yang salah.

b. Pemahaman Konsep (*Understanding of Concepts*)

Setelah siswa diberikan contoh-contoh tersebut, guru membantu siswa untuk memahami konsep matematika yang mendasari contoh-contoh tersebut. Guru juga dapat membimbing siswa untuk membandingkan contoh-contoh dengan non-examples, sehingga siswa dapat memperjelas perbedaan antara keduanya.

c. Latihan Mandiri (*Individual Practice*)

Setelah memahami konsep matematika, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri untuk menguasai konsep tersebut. Guru dapat memberikan tugas-tugas atau soal-soal latihan yang relevan dengan konsep tersebut.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini, siswa diminta untuk merefleksikan pemahaman mereka tentang konsep matematika yang baru dipelajari. Guru dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan refleksi atau diskusi kelas untuk membantu siswa dalam merefleksikan pemahaman mereka tentang konsep tersebut.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, model pembelajaran *example non example* dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih baik dan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Buehl menjelaskan bahwa model pembelajaran *example non example* bisa memunculkan potensi siswa untuk memberi contoh serta membantu mereka memahami suatu konsep yang lebih baik dan mendalam, melakukan proses penemuan yang memotivasi mereka secara bertahap untuk menyusun sebuah konsep melalui pengalaman langsung dengan siswa melalui berbagai contoh yang mereka pelajari, mempertimbangkan penjelasan yang bukan contoh dari suatu konsep untuk diselidiki yang masih memiliki kemungkinan dari karakteristik konsep yang dijelaskan oleh guru pada bagian contoh (Novelia, 2017).

Implementasi dari model pembelajaran *example non example* bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan baik dengan menerapkan dua hal yaitu contoh dan bukan contoh dari konsep yang dijelaskan serta meminta siswa untuk mengklasifikasikannya sesuai dengan konsep yang telah dirancang oleh pendidik (Damiati, 2013). Contoh dari konsep yang telah diajarkan sendiri berfungsi sebagai ilustrasi topik yang sedang dibahas. Maka dari itu, ilustrasi yang dibuat harus memberikan gambaran tentang sesuatu yang mirip dengan topik yang sedang dibahas.

Siswa yang diberikan pola pengajaran dengan model pembelajaran *example non example* ini diharapkan mampu menganalisis gambar dengan objektivitas yang lebih besar serta mampu memahami materi secara konseptual melalui penggunaan beberapa contoh yang diberikan oleh pendidik. Pembelajaran dengan model ini juga memberikan kesempatan dan melatih siswa untuk berargumen dan menyampaikan ide yang dimiliki oleh siswa, namun model pembelajaran *example non example* memiliki kelemahan diantaranya dibutuhkan waktu yang lama dan tidak semua materi dapat diajarkan melalui contoh dan bukan contoh dengan media gambar utamanya materi-materi yang bersifat abstrak sehingga sulit untuk dianalogikan (Saputri, 2016).

### **3. Model Pembelajaran *Index Card Match***

Menurut (Sampson, 1988) model pembelajaran *index card match* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan prinsip-prinsip

belajar kooperatif dan *drill and practice*. Dalam model *index card match* ini setiap siswa menerima satu set kartu yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang terkait dengan topik yang dipelajari. Kemudian, siswa bekerja sama untuk mencari pasangan kartu yang saling berhubungan dan menjawab pertanyaan dengan benar. Tujuan utama dari model pembelajaran ini adalah untuk membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika mereka.

Model pembelajaran dengan *index card match* ini selain dapat memberikan pemahaman matematika siswa secara konsep juga dapat memberikan stimulus serta memberikan motivasi belajar siswa. Hal itu dikarenakan pola pembelajaran dengan menggunakan model *index card match* akan menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menyenangkan sehingga siswa tidak akan jenuh dalam menerima materi-materi baru yang disampaikan oleh guru. Menurut (Nurhidayah & Syafik, 2014) model pembelajaran *index card match* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus aktif, mendorong siswa berpikir kritis dan memunculkan berbagai macam pertanyaan yang kreatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang dipelajari serta dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif sehingga motivasi belajar pada siswa dapat ditingkatkan.

Pembelajaran dengan model *index card match* merupakan salah satu pembelajaran dinamis yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik.

Pembelajaran dengan model *index card match* merupakan sebuah metode yang menyenangkan bagi siswa dalam memberikan stimulus untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Strategi ini dapat juga digunakan guru untuk menguji pengetahuan dan keterampilan mereka dengan mencari pasangan kartu serta menjawab pertanyaan ataupun menjelaskan konsep dari materi yang telah diajarkan. Model pembelajaran dengan *index card match* ini memiliki karakteristik diantaranya memakai kartu yang dibagi menjadi dua bagian yang mana dua kartu tersebut satu untuk pertanyaan dan yang lainnya untuk jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara berpasangan dengan masing-masing pasangan membacakan soal dan jawaban yang telah disusun oleh pendidik (Deswita & Eka Afri, 2014).

Model pembelajaran *index card match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan dan jawaban dalam bentuk kartu kepada siswa dan kemudian meminta siswa untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang tepat. Langkah-langkah model pembelajaran *index card match* dijelaskan sebagai berikut (Sampson, 1988):

a. Persiapan (*Preparation*)

Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dengan topik pembelajaran yang akan diajarkan. Setiap kartu memiliki satu pertanyaan atau jawaban yang spesifik.



b. Pembagian Kartu (*Distribution of Cards*)

Guru membagikan kartu-kartu tersebut kepada siswa secara acak.

c. Pencocokan Jawaban (*Matching of Answers*)

Siswa diminta untuk mencari jawaban yang sesuai dengan pertanyaan di kartu-kartu mereka. Mereka juga dapat membantu teman sekelasnya dalam mencocokkan pertanyaan dengan jawaban.

d. Verifikasi (*Verification*)

Guru memverifikasi jawaban yang telah dicocokkan oleh siswa dan memberikan umpan balik. Jika terdapat jawaban yang salah, guru dapat memberikan penjelasan tambahan untuk membantu siswa memahami konsep yang belum mereka mengerti.

e. Penjelasan Tambahan (*Additional Explanation*)

Jika ada siswa yang masih kesulitan memahami konsep, guru dapat memberikan penjelasan tambahan atau memberikan contoh yang relevan untuk membantu siswa memahami konsep tersebut.

f. Latihan Mandiri (*Individual Practice*)

Setelah pembelajaran, siswa dapat diberikan latihan mandiri untuk menguasai konsep yang telah dipelajari.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, model pembelajaran *index card match* dapat membantu siswa dalam memahami konsep

secara lebih baik dan mengembangkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi dengan lebih baik. Strategi *index card match* ini memiliki kelebihan diantaranya dapat menumbuhkan gairah siswa untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, membuat materi pelajaran lebih menarik bagi siswa, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, pembelajaran dengan *index card match* ini juga memiliki beberapa kekurangan yaitu dibutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dengan strategi pembelajaran ini. Maka dari itu seorang pendidik harus mendedikasikan lebih banyak waktu dalam mempersiapkannya sebelum strategi pembelajaran dengan *index card match* ini di implementasikan kepada peserta didik.

#### **4. Kolaborasi Model Pembelajaran *Example non Example* dengan *Index Card Match* (ENE-ICM)**

Upaya menggabungkan dua aspek atau lebih untuk mencapai tujuan bersama dan melibatkan proses kerja masing-masing disebut kolaborasi. Selain kerjasama tersebut, pihak yang terlibat biasanya berkolaborasi dengan harapan mendapatkan hasil yang kreatif, inovatif, luar biasa sehingga prestasi secara kolektif bisa tercapai. Penerapan kolaborasi ini berfungsi untuk memunculkan dan mengembangkan sikap saling pengertian serta merealisasikan visi bersama yang ditetapkan (Ekayuni, 2017).

Model pembelajaran yang dikenal sebagai *example non example* adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan dua item untuk memulai penjelasan materi yaitu contoh dari ilustrasi mengenai ringkasan topik yang sedang dibahas dan bukan contoh dari ringkasan topik yang tidak dibahas kemudian pendidik memberikan pengarahan kepada siswa untuk mengklasifikasikan dari keduanya berdasarkan analisis dari materi yang dibahas (F. R. Sari, 2018). Sejalan dengan hal tersebut pembelajaran dengan strategi *index card match* merupakan cara yang menyenangkan bagi peserta didik untuk belajar sehingga daya ingat dari apa yang telah mereka pelajari dapat bertahan lebih lama, strategi ini dilakukan dengan mencari pasangan kartu dan menjawab pertanyaan dari suatu konsep atau topik yang diajarkan (Sirait & Apriyani, 2020). Kolaborasi dari dua model pembelajaran yang berbeda ini memiliki tujuan untuk meningkatkan daya ingat, partisipasi siswa, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Kolaborasi model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* ini selain dapat memberikan pemahaman matematika siswa secara konsep juga dapat memberikan stimulus serta memberikan motivasi belajar siswa. Hal itu dikarenakan pola pembelajaran dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* akan menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menyenangkan sehingga siswa tidak akan jenuh dalam menerima materi-materi baru yang disampaikan oleh guru. Menurut (Nurhidayah

& Syafik, 2014) kolaborasi model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus aktif, mendorong siswa berpikir kritis dan memunculkan berbagai macam pertanyaan yang kreatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dari materi yang dipelajari serta dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif sehingga motivasi belajar pada siswa dapat ditingkatkan.

Kolaborasi model pembelajaran *Example Non Example* dengan *Index Card Match* (ENE-ICM) dapat digabungkan dalam sebuah kolaborasi yang dapat meningkatkan pemahaman konsep. Berikut adalah langkah-langkah kolaborasi model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* menurut (Syarifuddin et al., 2021):

a. *Persiapan (Preparation)*

Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait dengan topik pembelajaran yang akan diajarkan. Setiap kartu memiliki satu pertanyaan atau jawaban yang spesifik. Selain itu, guru juga menyiapkan contoh dan non contoh terkait dengan topik pembelajaran.

b. *Pembelajaran Contoh dan Non Contoh (Example non Example Learning)*

Guru memberikan contoh dan noncontoh terkait dengan topik pembelajaran. Selama pembelajaran, siswa diminta untuk mencatat contoh dan noncontoh yang diberikan oleh guru.

c. Pembagian Kartu (*Distribution of Cards*)

Guru membagikan kartu-kartu tersebut kepada siswa secara acak.

d. Pencocokan Jawaban dan Verifikasi (*Matching of Answers and Verification*)

Setelah pembelajaran contoh dan noncontoh, guru meminta siswa untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang tepat menggunakan kartu-kartu yang telah diberikan sebelumnya. Kemudian guru memverifikasi jawaban yang telah dicocokkan oleh siswa dan memberikan umpan balik. Jika terdapat jawaban yang salah, guru dapat memberikan penjelasan tambahan untuk membantu siswa memahami konsep yang belum mereka mengerti.

e. Penjelasan Tambahan (*Additional Explanation*)

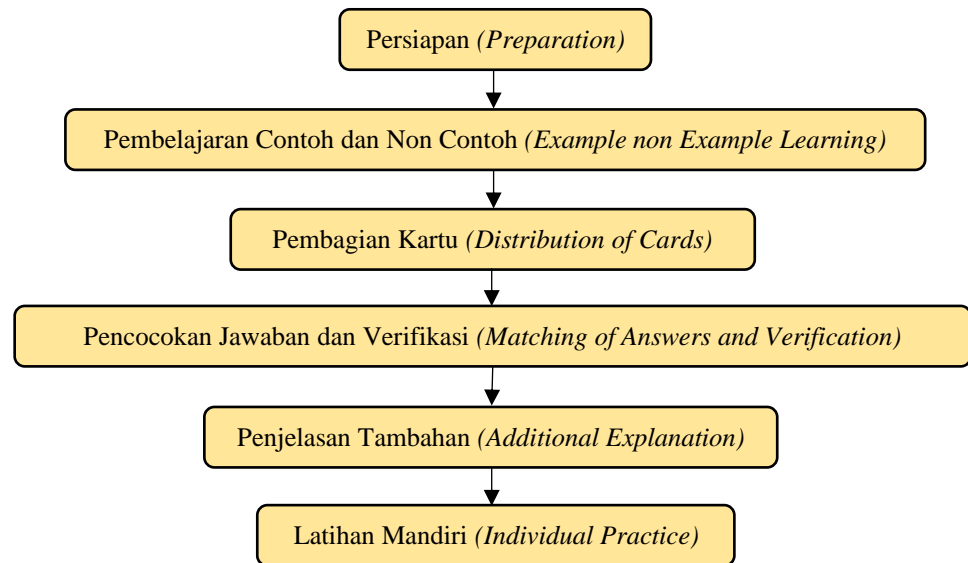
Jika ada siswa yang masih kesulitan memahami konsep, guru dapat memberikan penjelasan tambahan atau memberikan contoh dan non contoh tambahan yang relevan untuk membantu siswa memahami konsep tersebut.

f. Latihan Mandiri (*Individual Practice*)

Setelah pembelajaran, siswa dapat diberikan latihan mandiri untuk menguasai konsep yang telah dipelajari.

Secara sederhana langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan kolaborasi model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* dijelaskan dalam bagan berikut:

**Bagan Kolaborasi Model Pembelajaran *Example non Example*  
dengan *Index Card Match* (ENE-ICM)**



**Gambar 2. 1** Bagan Model Pembelajaran ENE-ICM

Dengan mengikuti langkah-langkah kolaborasi model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* diatas, diharapkan siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

## 5. Penguasaan Konsep Matematika

Dalam islam Allah SWT memerintahkan kita untuk tidak mengikuti informasi yang tidak kita ketahui kebenarannya. Hal itu dijelaskan didalam Al-Qur'an surah Al-Isra ayat 36 yaitu:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ

مَسْتَوْلاً

Artinya:

*“Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawabannya”* (Kemenag, 2019).

Dari penjelasan ayat di atas kita perlu belajar untuk memahami pengetahuan agar kita tidak bertindak berdasarkan apa yang tidak kita pahami dan tidak hanya mengikuti apa yang tidak kita ketahui. Setelah kita memperoleh pengetahuan dari suatu ilmu kita harus memahami materi yang diajarkan, hal itu dilakukan supaya setiap tindakan yang kita lakukan berlandaskan atas ilmu pengetahuan yang jelas.

Suatu konsep adalah informasi dasar yang harus dimiliki siswa karena sebuah konsep mencakup beberapa alasan untuk menentukan standar. Menurut (Irawaan, 2015) kemampuan siswa untuk memahami materi yang disajikan disebut penguasaan konsep. Penguasaan konsep merupakan dasar penguasaan prinsip secara teoritis, artinya konsep-konsep yang menyusun teori dan prinsip harus dikuasai terlebih dahulu sebelum teori dan prinsip dapat dikuasai. Penguasaan konsep yang baik akan memudahkan siswa dalam menggunakan konsep yang lebih sulit. Salah satu cara untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi secara konseptual adalah dengan melalui tes, tes tersebut dinyatakan dalam bilangan atau nilai tertentu untuk dapat menentukan sejauh mana penguasaan konsep dan tingkat keberhasilan siswa.

Menurut (Akuba, 2020) tingkat keterampilan yang dimiliki siswa mampu memahami dan menguasai makna konsep, situasi, dan fakta yang sudah dikenal, serta mampu menjelaskan dengan kata-katanya sendiri sesuai dengan pengetahuannya tanpa mengubah definisi dari materi yang dipelajari disebut dengan penguasaan konsep. Bagi siswa penguasaan konsep sangatlah penting untuk melalui proses pembelajaran di kelas, hal ini dikarenakan pemahaman siswa terhadap suatu konsep dapat digunakan sebagai alat untuk memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan konsep tersebut.

Pada dasarnya ada beberapa faktor yang menjadi pengaruh dari penguasaan konsep matematika siswa, salah faktornya adalah keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah yang disajikan dalam bentuk pertanyaan dan dapat didefinisikan dalam bahasanya sendiri. Siswa yang berhasil memecahkan masalah dianggap telah memahami materi yang disajikan dalam pelajaran. Namun dalam prakteknya masih terdapat kendala terkait masalah ini yang dikarenakan kejujuran dan sistem kerja kelompok siswa sangat mempengaruhi keberhasilan guru dalam membentuk pemahaman konsep siswa (Astuti, 2015). Peneliti menggunakan soal tes kemampuan penguasaan konsep matematika dalam menentukan indikator bahwa siswa telah menguasai konsep. Dalam hal ini peneliti berasumsi bahwa siswa dengan memori jangka panjang yang baik akan mampu untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan pada lembar soal tes. Sementara itu, Artigue dalam (Nila, 2008) menyatakan bahwa siswa dengan memori jangka panjang yang



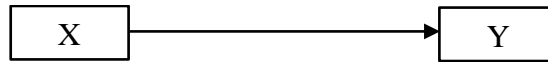
baik dapat menginternalisasikan konsep-konsep yang telah diajarkan dan dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.

Indikator kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep dapat diketahui melalui penilaian terhadap perkembangannya. Selain itu kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal tes matematika dengan indikator penguasaan konsep matematika yang ditentukan juga dapat menunjukkan apakah siswa tersebut telah mencapai penguasaan konsep matematika yang diajarkan. Indikator penguasaan konsep dalam (Rosmawati & Sritresna, 2021) dijelaskan oleh Direktur Jenderal Pendidikan dan Kebudayaan nomor 56/C/PP/2004 yaitu: “Menyatakan ulang sebuah konsep; Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya; Memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep; Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep; Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu; Mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah”.

## **B. Kerangka Berpikir**

Model secara konseptual mengenai hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang akan diidentifikasi sebagai suatu permasalahan adalah penjelasan dari kerangka berpikir. Dalam hal ini, model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* berfungsi sebagai variabel bebas (X), sedangkan pemahaman konsep matematika siswa berfungsi

sebagai variabel terikat (Y). Berikut adalah grafik yang menggambarkan korelasi antara variabel bebas dengan variabel terikat:



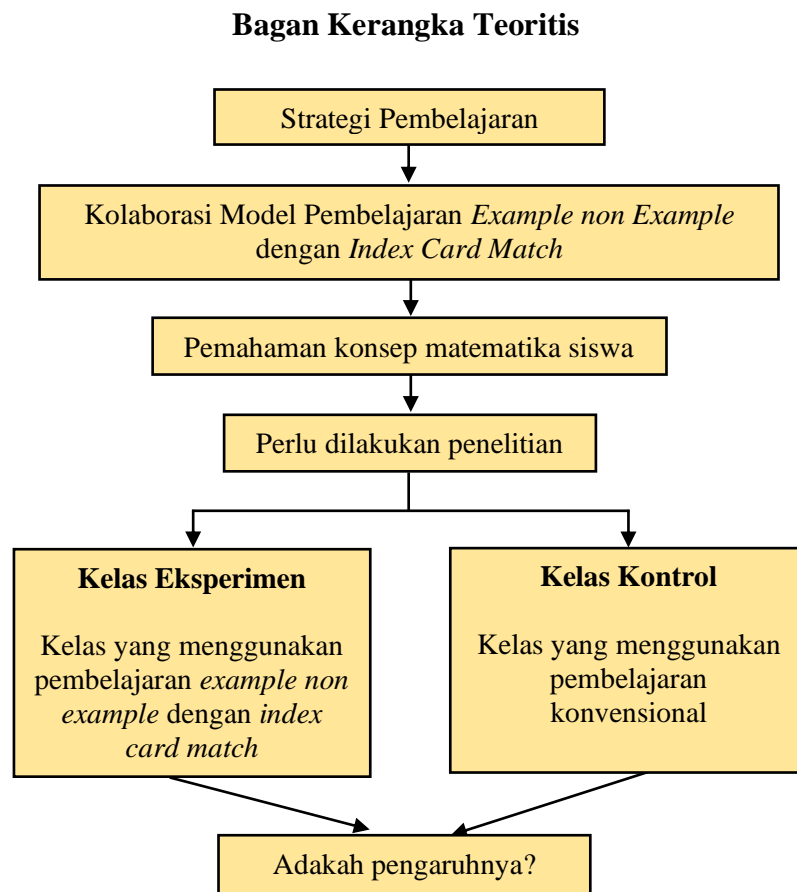
**Gambar 2. 2** Korelasi Variabel Bebas dengan Variabel Terikat

Keterangan:

X : Model pembelajaran *example non example* dengan *index card match*

Y : Penguasaan konsep matematika siswa

Kerangka berpikir dari penelitian yang dilakukan penulis dipaparkan pada bagan berikut:



**Gambar 2. 3** Kerangka Teoritis

Dari bagan kerangka berpikir tersebut peneliti menggunakan dua kelas untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *example non example* dengan *index card match* terhadap penguasaan konsep matematika siswa. Dua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang peneliti gunakan adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran *example non example* dengan *index card match*, sedangkan kelas kontrolnya adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dari dua kelas yang menggunakan model pembelajaran yang berbeda tersebut, peneliti melakukan serangkaian analisis untuk mengidentifikasi apakah ada pengaruh antara siswa yang mendapatkan model pembelajaran *example non example* berbasis *index card match* dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

### C. Hipotesis Penelitian

Suatu *statement* dimana peneliti memprediksi adanya hubungan berdasarkan karakteristik dari suatu permasalahan disebut sebagai hipotesis, namun prediksi dalam hipotesis ini bukan hanya sekadar perkiraan saja (Syahrur, 2012). Dari kerangka teoritis yang telah peneliti paparkan, peneliti mengajukan hipotesis pada penelitian ini yaitu:

#### 1. Hipotesis Penelitian

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh dari penerapan pembelajaran kolaboratif model *example non example* dengan *index card match* terhadap penguasaan konsep matematika siswa kelas VIII MTs Al-Mahrusiyah Lirboyo Kediri.

$H_1$ : Terdapat pengaruh dari penerapan pembelajaran kolaboratif model *example non example* dengan *index card match* terhadap penguasaan konsep matematika siswa kelas VIII MTs Al-Mahrusiyah Lirboyo Kediri.

## 2. Hipotesis Statistik

$H_0 : \mu_j = \mu_k$  (nilai rata-rata penguasaan konsep matematika siswa yang mendapatkan pembelajaran kolaboratif model *example non example* dengan *index card match* sama dengan nilai rata-rata penguasaan konsep matematika siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional).

$H_2 : \mu_j \neq \mu_k$  (nilai rata-rata penguasaan konsep matematika siswa yang mendapatkan pembelajaran kolaboratif model *example non example* dengan *index card match* tidak sama dengan nilai rata-rata penguasaan konsep matematika siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional).