

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengertian Metode**

###### **a. Pengertian Metode**

Pengertian metode secara etimologi, istilah metode berasal dari bahasa Yunani “metodos”, kata ini terdiri dari dua kata : yaitu *metos* yang berarti melalui atau melewati dan *odos* yang berarti jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah cara yang teratur dan berpikiran baik-baik untuk mencapai maksud.<sup>1</sup>

Secara umum metode diartikan sebagai cara melakukan sesuatu. Secara khusus, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara atau tahapan yang digunakan dalam berinteraksi antara peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam memanfaatkan berbagai prinsip dasar pendidikan.<sup>2</sup>

Metode Pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Jadi, disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara kerja yang sistematis untuk menyampaikan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan.

###### **b. Pengertian Metode Buzz Group**

Metode buzz group yaitu dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Jumlah kelompok adalah 3- 5 peserta didik. Pelaksananya dimulai dengan guru menanyakan masalah secara keseluruhan dan masalah tersebut dipecahkan dengan sub masalah yang dipecahkan oleh setiap kelompok. Dalam diskusi kelompok kecil, fasilitator mempresentasikan hasil diskusi.<sup>4</sup>

Metode buzz group adalah satu kelompok besar dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, terdiri atas 4-5 orang.<sup>5</sup>

Buzz group adalah diskusi kelompok kecil dilakukan dengan membagi peserta didik dalam kelompok – kelompok. Jumlah anggota antara 3-5 orang.

---

<sup>1</sup> Rusmania, Ilmu Pendidikan, ( Palembang : Grafika Telindo Press, 2011), 161

<sup>2</sup> Zainal Aqib, Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konsektual (Inovatif), ( Bandung : Yrama Widya, 2013), 102

<sup>3</sup> Ridwan Abdullah Sani, Inovasi Pembelajaran, ( Jakarta : Pt Bumi Aksara, 2013), 158

<sup>4</sup> Majid, A. *Strategi Pembelajaran* ( Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2017 )

<sup>5</sup> Hasibuan dkk, Proses Belajar Mengajar, ( Bandung : Remadja Karya Cet, 1986), 20

Pelaksanaannya dimulai dengan guru menyajikan permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut dibagi – bagi ke dalam sub masalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok kecil. Selesai diskusi dalam kelompok kecil, ketua kelompok menyajikan hasil diskusinya.<sup>6</sup>

**c. Langkah – langkah metode buzz group**

Adapun langkah – langkah metode buzz group diantaranya :

1. Bentuk beberapa kelompok
2. Tampilkan pengarah diskusi dan informasi batas waktu
3. Minta anggota kelompok bertukar pikiran untuk merespon pengarah tersebut
4. Lakukan pengecekan secara periodik untuk melihat apakah kelompok yang ada masih terlibat secara aktif dan fokus pada titik topik yang diberikan
5. Jika sudah keluar dari topik persingkat batas waktu
6. Jika masih membahas topik dan waktu sudah berakhir
7. Pertimbangkan untuk memperpanjang batas waktu beberapa menit lagi
8. Minta peserta didik untuk kembali pada diskusi kelas dan diulangi kembali pengarah untuk memulainya.<sup>7</sup>

Adapun langkah – langkah menurut Sudjana

1. Guru menunjuk beberapa siswa untuk membentuk kelompok kecil.
2. Guru membagikan masalah kepada masing-masing kelompok kecil.
3. Kelompok-kelompok kecil berdiskusi untuk membahas bagian masalah yang telah ditentukan.
4. Apabila waktu yang ditentukan telah selesai, guru mengundang kelompok-kelompok kecil untuk berkumpul kembali dalam kelompok besar.
5. Kemudian hasil kelompok dipresentasikan oleh masing-masing kelompok dan hasilnya ditanggapi oleh kelompok lain.
6. Guru dapat menugaskan salah seorang atau beberapa orang siswa untuk merangkum hasil pembahasan akhir laporan itu.
7. Evaluasi.<sup>8</sup>

**d. Kelebihan metode buzz group**

---

<sup>6</sup> Junanta Hamdayana, Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter, ( Bogor : Ghalia Indonesia Indonesia, 2014),132

<sup>7</sup> Trianto, 2007. *Model – Model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*, jakart: Prestasi pustaka

<sup>8</sup> Sudjana. 2005. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*.123

Adapun Kelebihan metode bazz group yaitu :

1. Pembelajaran aktif
2. Memperkuat sikap kooperatif antar kelompok
3. Mempromosikan pertukaran peserta didik dan ekspresi ide
4. Mendukung peserta didik mengambil keputusan
5. Mengembangkan pengetahuan baru untuk membentuk pertanyaan diskusi
6. Mengembangkan sikap menghargai pendapat orang lain yang menumbuhkan semangat belajar peserta didik
7. Meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk mengungkapkan pendapatnya dalam forum diskusi
8. Menuntut sikap tanggung jawab terhadap pekerjaan guru.<sup>9</sup>

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran.<sup>10</sup>

Untuk mengetahui apakah hasil belajar itu tercapai atau tidaknya yaitu dengan cara melakukan sebuah evaluasi. Karena dengan evaluasi dijadikan sebagai pertimbangan atas penilaian dalam mengukur tingkat pemahaman dari masing-masing setiap peserta didik.<sup>11</sup>

Hasil belajar pada dasarnya ialah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah maupun sesudah mengikuti proses belajar.<sup>12</sup> Jadi, hasil belajar adalah suatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar menimbulkan suatu perubahan kemampuan peserta didik secara utuh baik pengetahuan, keterampilan dan sikap.

---

<sup>9</sup> Muhjam kamza, dkk, *Jurnal Basicedu Vol 5 No 5 Tahun 2021* ( ISSN 2580-33735 e-ISSN 2580-1147),4120

<sup>10</sup> Dimiyati dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, ( Jakarta, Rineka Cipta, 2009),3

<sup>11</sup> Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 5.

<sup>12</sup> Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas* ( Yogyakarta, Teras , 2010 ),33

### 3. Faktor – faktor yang Mempengaruhi hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal yaitu faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi :
  - a. Sikap yang merupakan sesuatu yang dipelajari dan menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupan.
  - b. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>13</sup>
  - c. Motivasi belajar ialah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.<sup>14</sup>
- 2) Faktor eksternal faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :
  - a. Keluarga adalah satu kesatuan sosial terkecil yang dimiliki manusia yang bertempat tinggal dan ditandai oleh adanya kerjasama ekonomi, mendidik, melindungi dan sebagainya.
  - b. Sekolah disebut sebagai lembaga pendidikan formal karena diadakan sekolah atau tempat tertentu, teratur, sistematis, mempunyai jenjang dan dalam kurun waktu tertentu serta berlangsung mulai dari tk sampai perguruan tinggi.
  - c. Masyarakat merupakan laboratorium besar tempat para anggotanya mengamalkan semua pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya.
  - d. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat – marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami – istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari – hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari – hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2014),180-188

<sup>14</sup> Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Rajawali Pers,2014),73

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana , 2013 ),12

#### **4. Aspek Hasil Belajar**

Aspek belajar juga memiliki beberapa aspek karena dalam belajar harus melibatkan aspek fisik dan mental kedua hal ini harus dikembangkan bersama – sama dan seimbang dalam pembelajaran di sekolah bentuk dari hasil belajar meliputi tiga bidang, yaitu bidang pengetahuan, sikap atau nilai dan keterampilan.

Penelitian ini menggunakan ranah kognitif sebagai tujuan penelitian ini. Ranah kognitif atau pengetahuan ini memiliki enam aspek yaitu : 1. Pengetahuan (C1) merupakan kemampuan seseorang dalam menghafal atau mengingat pengetahuan yang telah diterimanya. 2. Pemahaman ( C2) merupakan kemampuan untuk mengartikan, menafsirkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang telah diterimanya. 3. Aplikasi (C3) merupakan kemampuan dalam menggunakan dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari (4) Analisis (C4) sama halnya dengan aplikasi analisis juga kemampuan dalam menggunakan dan memecahkan sebuah permasalahan. (5) Sintesis (C5) merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai unsur pengetahuan sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh. (6) Evaluasi (C6) merupakan kemampuan seseorang dalam membuat sebuah perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.<sup>16</sup>

Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran Buzz Group terhadap hasil belajar pada pembelajaran Matematika SDN 4 Jetis” menggunakan ranah kognitif. Ranah kognitif yang digunakan oleh peneliti adalah C1 ( Mengingat ), C2 ( Memahami ), C3 (Aplikasi), C4 (Analisis).

#### **5. Matematika**

##### **a. Pengertian Matematika**

Matematika merupakan ilmu dasar yang berkembang pesat dan mempunyai peranan penting di dalam kehidupan manusia, karena hampir semua ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan matematika. Dalam kurikulum sekolah, proses pembelajaran matematika yang melibatkan peserta didik secara aktif dan sangat penting. Hal ini disebabkan agar peserta didik

---

<sup>16</sup> Mentari liankim, dkk *Program Studi Guru Sekolah FKIP (Untan Pontianak )*

dapat mengembangkan matematika, berpikir logis, rasional, kritis, ilmiah dan berpandangan luas dalam menyelesaikan masalah.<sup>17</sup>

Kata matematika berasal dari bahasa latin yaitu *mathanein* atau *mathema* yang berarti “ belajar atau hal yang dipelajari”, Sedangkan dalam bahasa belanda, matematika disebut *wiskande* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.<sup>18</sup>

#### **b. Tujuan pembelajaran matematika SD/MI**

Tujuan pembelajaran matematika disekolah menurut permediknas No. 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut :

1. Memahami konsep bilangan bulat, operasi hitung dan sifat – sifatnya, serta menggunakan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari – hari.
2. Memahami bangun datar dan nagun ruang beserta sifat – sifatnya, serta menerapkan dalam kehidupan sehari – hari.
3. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, serta mengaplikasikan dalam pemecahan masalah sehari – hari.
4. Memahami pengumpulan data, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari – hari.
5. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
6. Memiliki kemampuan berpikir logis kritis dan kreatif.<sup>19</sup>

#### **c. Ruang lingkup pembelajaran matematika di SD 4 Jetis Lamongan**

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ruang lingkup pembelajaran matematika di SD meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Materi pembelajaran yang mencangkup bilanagn, geometri dan pengukuran disampaikan di seluruh kelas dari mulai kelas I sampai kelas VI, sementara materi pengolahan data hanya disampaikan di kelas VI. <sup>20</sup>Pada materi bilangan tersebut meliputi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Selanjutnya materi geometri dan pengukuran meliputi bangun datar, bangun ruang , dan alat

---

<sup>17</sup> Norani Idris. *Pedagogi Dalam Pendidikan Matematik*. ( Selangor Darul Ehsan : 2005 ),4

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, ( jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2013 ),184

<sup>19</sup> Depdiknas, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Indonesia: Gramedia Pustaka, 2008),235

<sup>20</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan, *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP) SD/MI*. ( Jakarta : Dharma Bhakti, 2006),18

ukur. Kemudian materi pengolahan data meliputi mengumpulkan, menafsirkan dan menyajikan data.

**d. Materi Pembelajaran Matematika Bangun Datar**

**1) Komepetensi Inti**

KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan tanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**2) Kompetensi Dasar Dan Indikator**

Tabel 2.1 Kompetensi dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menjelaskan sifat – sifat segibanyak beraturan dan tidak beraturan.	3.1.1 Menjelaskan pengertian segi banyak beraturan dan tidak beraturan ( C2 ) 3.1.2 Menyebutkan jenis – jenis segi banyak beraturan dan tidak beraturan ( C2 )
3.2 Mengidentifikasi sifat – sifat bangun datar ( persegi, persegi panjang, segitiga )	3.2.1 mengidentifikasi pengertian bangun datar (persegi,persegi panjang, segitiga) (C1) 3.2.2 menyatakan jenis bangun datar(persegi,persegi panjang, segitiga) (C1) 3.2.3 menyebutkan sifat persegi (C2) 3.2.4 menjelaskan keliling persegi (C1)

	3.2.5 menghitung luas persegi (C2) 3.2.6 menentukan sifat persegi panjang (C3) 3.2.7 memecahkan soal keliling persegi panjang (C3) 3.2.8 menghitung luas persegi panjang (C3) 3.2.9 menyimpulkan sifat segitiga (C4) 3.2.10 mengukur keliling segitiga (C4) 3.2.11 menyelesaikan soal luas segitiga (C4)
--	--

### 3) Materi

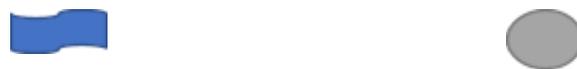
a) Bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan

(1) Pengertian Bangun segi banyak

Bangun segi banyak adalah bangun datar yang seluruh sisinya dibatasi garis lurus. Segi banyak paling sedikit memiliki tiga sisi. Contoh bangun segi banyak.



Bangun yang sisinya tidak dibatasi garis lurus disebut bangun datar segibanyak<sup>21</sup>. Contoh bangun bukan segi banyak.



(2) Jenis bangun segi banyak

Bangun segi banyak dibedakan menjadi 2, yaitu bangun segi banyak beraturan dan segibanyak tidak beraturan.

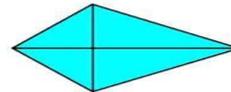
Segi banyak beraturan merupakan segi banyak yang sisinya sama panjang dan sudutnya sama besar.<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Indriyastuti, Dunia Matematika 4 untuk Sd dan Mi ( PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2016), 127

<sup>22</sup> Ibid, 128



Segi banyak tidak beraturan merupakan segi banyak yang sisinya tidak sama panjang atau sudutnya tidak sama besar.



## b) Bangun Datar

Bangun datar merupakan bangun dua dimensi yang dibatasi oleh sebuah garis lurus atau lengkung . beberapa bangun datar yaitu persegi, persegi panjang dan segitiga

### 1) Bangun datar persegi

#### (a) Pengertian persegi



Sebuah persegi yang semua sisinya sama panjang.

#### (b) Sifat – sifat persegi

Semua sisinya sama panjang, semua sudut sama besar, kedua diagonalnya berpotongan tegak lurus dan sama panjang

#### (c) Rumus persegi

$$L = SXS$$

$$K = 4 XS$$

### 2) Bangun datar persegi panjang

#### (a) Pengertian persegi panjang



Sebuah bangun datar yang mempunyai sisi berhadapan yang sama panjang dan memiliki empat buah titik sudut siku siku.

(b) Sifat – sifat persegi

Sisi yang berhadapan sama panjang, semua sudut sama besar.

(c) Rumus persegi panjang

$$L = P \times L$$

$$K = 2 \times (P+L)^{23}$$

3) Bangun datar segitiga

(a) Pengertian Segitiga



Segitiga merupakan bangun datar yang dibatasi dengan adanya tiga buah sisi serta memiliki tiga buah titik sudut. Kemudian untuk alas dari segitiga adalah satu dari sisi suatu bangun segitiga.

(b) Sifat – sifat persegi

Memiliki tiga sudut yang sama besarnya, yakni 60 derajat. Memiliki tiga sumbu simetri lipat. Memiliki tiga sumbu simetri putar.

(c) Rumus segitiga

$$1/2 \times \text{alas} \times \text{tinggi}$$

## B. Kajian Pustaka

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini dan sekaligus sebagai rujukan karena berorientasi pada metode Buzz Group yaitu :

1. Khairiya Ningsih dalam skripsinya yang berjudul “peran metode buzz group dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di mts muhammadiyah nunu palu” Pelaksanaan metode *Buzz Group* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTS Muhammadiyah Nunu Palu telah berjalan seperti biasanya. Pelaksanaan metode ini dilakukan oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam dengan cara membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Bapak Moh. Haris selaku guru mata pelajaran SKI.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Hobri dkk, *Senang Belajar Matematika* ( Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan , 2018)

<sup>24</sup> Khairiya Ningsih, dkk, *Peran Metode Buzz Grub Dalam Membangkitkan Motivasi*, ( palu : Vol.1 No.1: Oktober 2018 ),959

2. Muhjam Khamza dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe *Buzz Group* terhadap Keaktifan Belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPS” Perbedaan keaktifan belajar peserta didik antara kedua kelas tersebut ditemukan sehubungan dengan ketetapan analisis data penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Gunung Meriah pada kelas VIII4 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII5 sebagai kelas kontrol  $56 \geq 45$  kecenderungan, tergolong sangat tinggi.<sup>25</sup>
3. Syifana dkk, dalam penelitian berjudul “metode *buzz group discussion* dengan permainan rolet membentuk kemampuan kerjasama dan kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran ips” Berdasarkan hasil penelitian, kelas eksperimen memiliki nilai posstest kemampuan kerjasama dan kemampuan memecahkan masalah lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sehingga metode *buzz group discussion* dengan permainan rolet berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Islam Al-Hikmah. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* kemampuan kerjasama sebesar 89 dan kelas kontrol memperoleh nilai 77. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *post-test* kemampuan memecahkan masalah sebesar 85 dan kelas kontrol memperoleh nilai 75.<sup>26</sup>
4. Puri ernawaty dkk dalam jurnal yang berjudul “pengaruh metode pembelajaran diskusi *buzz group* terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika peserta didik kelas x titl smk n 2 doloksanggul “Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan, menggunakan metode pembelajaran diskusi *Buzz Group* memiliki skor rata-rata 22,58 dengan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 28 dan skor terendah adalah 17. kategori hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan metode *Buzz Group* adalah 16 peserta didik pada kategori tinggi dan 15 peserta didik pada kategori cukup, (2) Hasil belajar peserta didik kelas X TITL menggunakan metode pembelajaran konvensional memiliki skor rata-rata 18,90 dengan skor tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 25 dan skor terendah adalah 14..<sup>27</sup>
5. Nuril Rahmayanti, Dkk penelitian berjudul “ pengaruh penerapan model pembelajaran buzz grub terhadap hasil belajar peserta didik “ Data tersebut homogen berdasarkan uji-F dannormal berdasarkan uji chikuadrat. Berdasarkan

---

<sup>25</sup> Muhjam Kamza, dkk, *Jurnal Basicedu*, ( Aceh : Vol 5 No 5 tahun 2021), 4123

<sup>26</sup> Syifana, dkk, *Metode Buzz Grub Discussion Dengan Permainan Rolet*, ( Jakarta : Vol. 16 No. 1 Maret tahun 2020 ), 20

<sup>27</sup> Putri Ernawaty, dkk, *Jurnal Pendidikan teknologi dan Kejuruan*, ( Doloksanggul : Vol.19 No. 1 April 2017), 11

hasil analisis uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2.23. Nilai  $t_{hitung}$  ini kemudian dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 28 + 29 - 2 = 55$ . Nilai  $t_{tabel}$  yang diperoleh pada taraf signifikan 5% dan uji satu pihak adalah sebesar 1.684. Oleh karena nilai  $t_{hitung}$  (2.23) lebih besar dibandingkan nilai  $t_{tabel}$  (1.684) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>28</sup>

Adapun perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang sekarang yakni sebagai berikut:

Tabel 2.2 Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
1.	Khairiya Ningsih (2018) dalam skripsinya yang berjudul “peran metode buzz group dalam membangkitkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di mts muhammadiyah nunu palu”	metode buzz group.	Motivasi	1. Penelitian lebih fokus pada pengaruh metode buzz group masalah dengan hasil belajar matematika pada sekolah dasar. 2. Penelitian ini menggunakan metode buzz Group Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Jetis.
2.	Muhjam Khamza dkk dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe <i>Buzz Group</i> terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS”	Persamaan menggunakan metode buzz group.	Lebih berfokus keaktifan anak dan tidak berhubungan dengan pembelajarannya	

<sup>28</sup> Nuril Rahmayanti dkk, pengaruh penerapan model pembelajaran buzz group terhadap hasil belajar peserta didik ( mataram : Vol. 9 No. 1 2014) 33

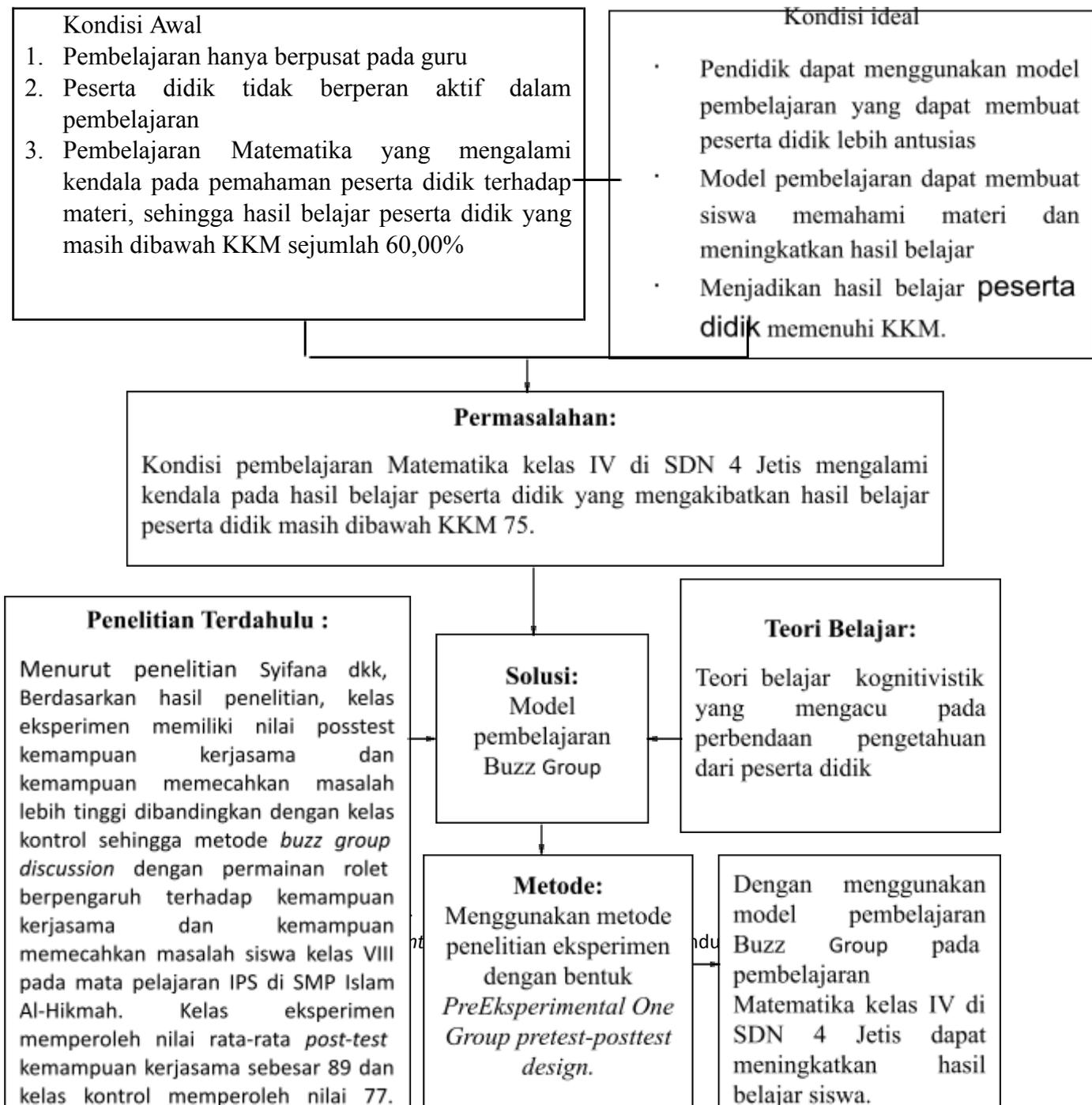
3.	Syifana dkk, dalam penelitian berjudul “metode <i>buzz group discussion</i> dengan permainan rolet membentuk kemampuan kerjasama dan kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran ips”	Persamaan menggunakan metode <i>buzz group</i> .	peneliti lebih fokus pada medianya.	
4.	Puri ernawaty dkk dalam jurnal yang berjudul “pengaruh metode pembelajaran diskusi <i>buzz group</i> terhadap hasil belajar dasar listrik dan elektronika siswa kelas x titl smk n 2 doloksanggul “	Persamaan menggunakan metode <i>buzz group</i> dan hasil belajar.	Penelitian lebih fokus pada pengaruh gaya kognitif terhadap masalah.	
5.	Nuril Rahmayanti, Dkk penelitian berjudul “ pengaruh penerapan model pembelajaran <i>buzz grub</i> terhadap hasil belajar peserta didik	Persamaan menggunakan metode <i>buzz group</i> dan hasil belajar.	Peneliti berfokus ke dalam media	

### C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah sintesa antara hubungan variabel yang di susun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan, selanjutnya di analisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antara variabel yang di teliti. Sintesa antar variabel tersebut selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis<sup>29</sup>

Berdasarkan kajian teori diatas, maka kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian dapata digambarkan sebagai berikut :

**Gambar 2.1: Kerangka Konseptual**



#### **D. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan . hipotesis juga dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian.<sup>30</sup>

$H_a$  adalah hipotesis alternatif yang merupakan hipotesis yang menyatakan adanya sebuah perbedaan suatu kejadian antara dua kelompok.

$H_0$  adalah hipotesis nol yang merupakan hipotesis yang menyatakan tidak adanya perbedaan suatu kejadian antara dua kelompok.<sup>31</sup>

Dengan demikian, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_a$  : Metode Buzz Group berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Jetis 4 Lamongan.

$H_0$  : Metode Buzz Group tidak berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Jetis 4 Lamongan.

---

<sup>30</sup> Ibid,64

<sup>31</sup> Ibid,66