

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pada hakikatnya pembelajaran adalah menjadikan seseorang atau kelompok yang memerlukan dorongan dan peluang untuk mencari serta mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni proses belajar bisa terjadi di kelas, dalam lingkungan sekolah, dan dalam kehidupan masyarakat. Misalnya, pada saat kegiatan ko-kurikuler yaitu kegiatan di luar kelas dalam rangka tugas suatu mata pelajaran, ekstra-kurikuler yaitu kegiatan di luar mata pelajaran, di luar kelas), dan ektramural seperti kegiatan perkemahan sekolah. Dalam konteks pendidikan nonformal, proses belajar hanya sebagian kecil saja pembelajaran terjadi di kelas akan tetapi proses belajar sebagian besar terjadi dalam lingkungan masyarakat, seperti media massa dan jaringan internet.

Menurut Yusri dan Ritmi (dalam Ramdhani, 2020, hlm. 22) pembelajaran adalah suatu bentuk yang ada dalam proses belajar siswa, yang berisi sebuah siklus dalam rangkaian pembelajaran yang telah disusun, dirancang sedemikian rupa untuk membuat terjadinya proses belajar oleh siswa. Menurut Tauhied (dalam Ramdhani, 2020, hlm. 22) pembelajaran adalah suatu pekerjaan atau kegiatan guru secara terorganisasi dan terprogram dalam suatu desain pembelajaran, untuk terjadinya pembelajaran menjadi lebih aktif maka dibutuhkan penyediaan sumber belajar yang handal. Menurut Ali (dalam Ramdhani, 2020, hlm. 23) pembelajaran merupakan interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran ialah suatu kegiatan yang disengaja untuk dilibatkan dan menggunakan pengetahuan yang dimiliki oleh guru yang profesional untuk tercapainya tujuan dari kurikulum yang direncanakan dalam pembelajaran. Pembelajaran disusun dari banyak unsur diantaranya adalah guru dan siswa,

material yang meliputi buku, bahan ajar, materi, serta fasilitas seperti ruang kelas, dan media. Dalam pembelajaran terdapat proses saling memberi pengaruh satu sama lain yang akan mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan Pembelajaran

Menurut Khery dan Aini (dalam Ramdhani, 2020, hlm. 24) tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang membentuk dan menggambarkan tentang perubahan pada siswanya. Tujuan pembelajaran dibuat sebagai gambaran kemampuan, pengetahuan, sikap, kepribadian dan keterampilan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang diamati untuk diuji dan dianalisis perkembangannya.

Menurut Sudarisman (dalam Ramdhani, 2020, hlm. 24) suatu tujuan pembelajaran mesti memiliki syarat-syarat tertentu seperti spesifik dalam arti tidak memiliki multitafsir, operasional artinya adalah satu bentuk perilaku yang dapat untuk diukur dan dievaluasi terhadap hasil belajar siswa. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan sangat jelas karena dengan tujuan pembelajaran yang jelas akan memudahkan dalam menentukan indikator capaian pada pembelajaran dan mempermudah mengukur keberhasilan dalam pembelajaran (Sudarisman, dalam Ramdhani, 2020, hlm. 24)

Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran merupakan gambaran kemampuan siswa yang musti terlihat perkembangannya selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan pembelajaran harus dibuat dengan pertimbangan banyak aspek dan harus jelas.

3. Pembelajaran Matematika

Menurut Suwangsih dan Tiurlina (dalam Isrok'atun, 2018, hlm. 3) istilah matematika berawal dari bahasa Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Menurut Ruseffendi (dalam Isrok'atun, 2018, hlm. 3) matematika merupakan ilmu tentang struktur mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Ruseffendi (dalam Isrok'atun, 2018, hlm. 3) mengemukakan matematika ilmu deduktif, terstruktur tentang pola dan hubungan, bahasa simbol, serta sebagai ratu dan pelayan ilmu.

Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa matematika merupakan ilmu yang terorganisasi dan perlu adanya pembuktian kebenaran,

menggunakan simbol yang menyeluruh dan memiliki arti, serta tidak bergantung dengan ilmu pengetahuan lainnya.

Pembelajaran matematika menjadi salah satu pengetahuan dasar terpenting karena memiliki hubungan yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk mengasah pemikiran dari permasalahan yang rumit. Namun kenyataannya peserta didik di sekolah lebih dominan tidak suka dengan mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dan memiliki banyak rumus serta perhitungan. Sehingga membuat peserta didik tidak memiliki minat dan motivasi untuk belajar matematika yang mengakibatkan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah cukup rendah (Salamah & Amelia, dalam Maulidya, 2021, hlm. 2584).

Menurut Soedjadi (dalam Isrok'atun, 2018, hlm. 4) matematika memiliki beberapa karakteristik yakni sebagai berikut:

a. Memiliki objek kajian yang abstrak

Objek abstrak matematika meliputi fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Fakta berupa simbol, notasi, dan aturan dalam operasi hitung. Objek konsep berupa ide abstrak untuk mengkualifikasikan serta menerangkan apakah objek termasuk contoh atau bukan contoh. Objek operasi berupa pengerjaan hitungan, dan prinsip berupa fakta dan konsep yang berhubungan dengan operasi dalam matematika.

b. Bertumpu pada kesepakatan

Pembahasan matematika menggunakan suatu kesepakatan yang di dalamnya berisi fakta untuk dapat dikomunikasikan dengan mudah menggunakan bahasa matematika. Salah satu contohnya ialah menggunakan simbol atau lambang angka 1, 2, 3, 4,... untuk berkomunikasi dalam pembahasan matematika.

c. Berpola pikir deduktif

Matematika memiliki pola pikir deduktif yang mana matematika dapat dibuktikan kebenarannya melalui pernyataan sebelumnya yang telah diakui kebenarannya.

d. Konsisten dalam sistem

Prinsip matematika ada yang saling terkait dan tidak saling terkait. Prinsip yang saling terkait yaitu sistem dalam pembahasan, contohnya dalam aljabar terdapat prinsip yang lebih kecil dan terkait satu sama lain. Prinsip tidak saling terkait yakni tidak memiliki hubungan antar sistem, seperti sistem aljabar tidak terkait dengan sistem geometri.

e. Memiliki simbol yang kosong dari arti

Wardhani (dalam Isrok'atun, 2018, hlm.5) mengemukakan bahwa matematika terdiri dari simbol kosong dari arti, maksudnya yaitu simbol matematika tidak memiliki arti apabila simbol tersebut tidak dikaitkan dengan konteks tertentu. Simbol-simbol matematika yang abstrak tidak memiliki arti sehingga perlu konteks pembahasan atau pembicaraan untuk mengartikan simbol tersebut.

f. Memerhatikan semesta pembicaraan

Dalam suatu pernyataan matematika harus ada lingkup yang dituju atau dibicarakan. Lingkup yang dibicarakan dalam matematika dinamakan semesta perbincangan.

Susanto (dalam Gosachi, 2020, hlm. 153) mengatakan adapun tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah siswa mampu dan terampil menggunakan matematika, dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika, serta mampu menguasai konsep dari matematika.

Materi matematika kelas V sekolah dasar sebagai berikut:

- a. Operasi Hitung Pecahan
- b. Kecepatan dan Debit
- c. Skala
- d. Bangun Ruang
- e. Pengumpulan dan Penyajian Data

B. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi bagi seseorang setelah selesai penyelenggaraan pembelajaran (Matondang, 2019)

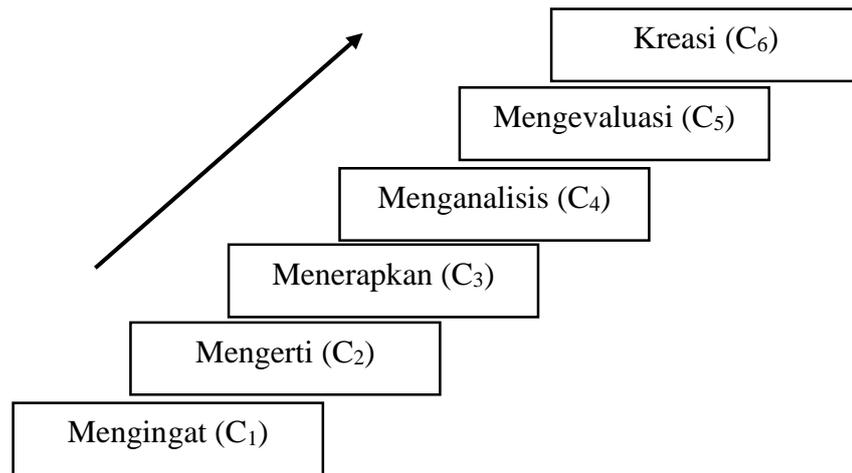
Nawawi dalam Susanto (dalam Rahmayanti, 2017, hlm. 211) menyatakan bahwa hasil belajar sebagai tingkat keberhasilan siswa mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dari hasil tes mengenal materi pelajaran tertentu. Menurut Sudjana (dalam Topandra, 2020, hlm. 1258) Hasil belajar merupakan penilaian atau evaluasi sebagai alat penentu tercapai atau tidaknya dari tujuan pendidikan dan pembelajaran. Menurut Suprijono (dalam Rahmayanti, 2017, hlm. 211) menambahkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian terhadap perubahan perilaku seseorang setelah melalui proses pembelajaran yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran atas tercapai atau tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Purwanto (dalam Topandra, 2020, hlm. 1258) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan berubahnya perilaku siswa karena belajar yakni perubahan dalam 3 aspek; aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Kemampuan hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (dalam Hermawan, 2014, hlm. 10)

1. Kognitif

Menurut Ornstein & Olivia (dalam Hermawan, 2014, hlm. 10.11) Kemampuan kognitif merupakan kemampuan mengingat atau mengenal pengetahuan serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Nuriati (dalam Maulidya, 2021, hlm. 2585) mengemukakan hasil belajar kognitif matematika peserta didik berupa hasil yang telah dicapai melalui suatu tes untuk mengukur kemampuan, pemahaman, dan penguasaan materi yang dimiliki setelah mengikuti proses pembelajaran matematika dalam jangka waktu tertentu.

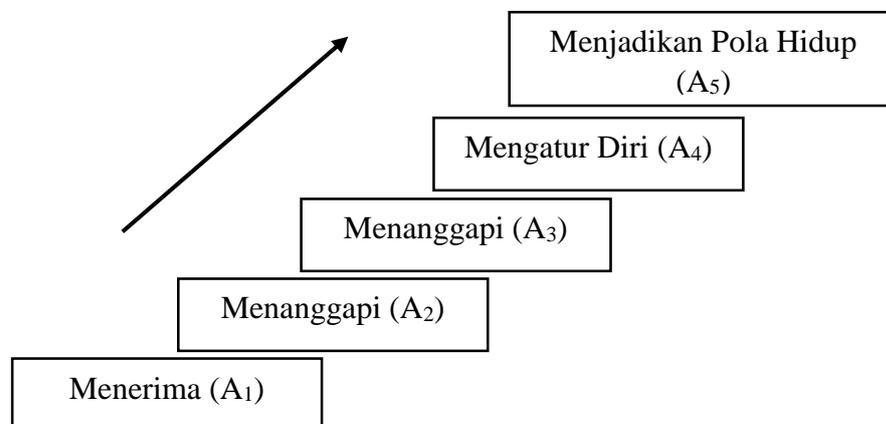
Menurut Bloom (dalam Hermawan, 2014, hlm. 10.11), domain kognitif memiliki enam tingkatan yaitu kemampuan *remember* (mengingat), *understand* (mengerti), *apply* (menerapkan/menggunakan), *analysis* (analisis), *evaluate* (memberi penilaian), dan *create* (membuat sesuatu yang baru) (Andreson & Krathwhl, dalam Hermawan, 2014, hlm. 10.11).



Gambar 2.1 Ranah Kognitif

2. Afektif

Hasil belajar ranah afektif lebih mengacu pada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Winzer & Slavin (dalam Hermawan, 2014, hlm. 10.15) mengemukakan lima tingkatan hasil belajar ranah afektif..

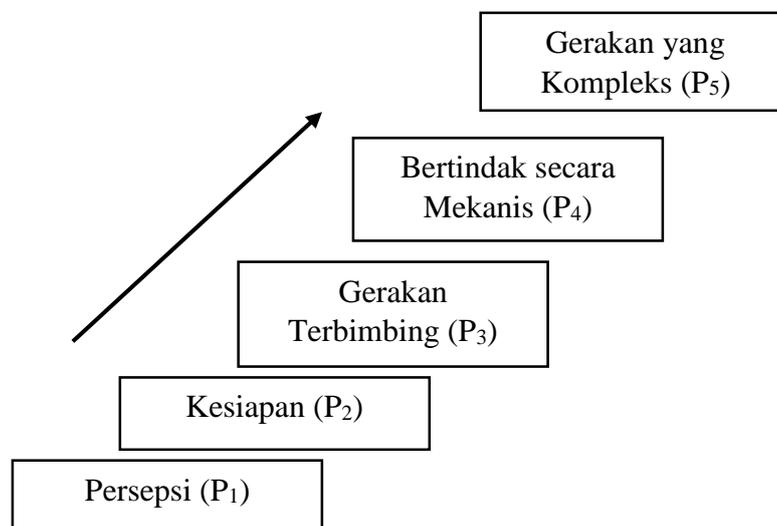


Gambar 2.2 Ranah Afektif

3. Psikomotorik

Hasil belajar ranah psikomotorik lebih mengacu pada tindakan. Menurut Moore (dalam Hermawan, 2014, hlm. 10.17) taksonomi psikomotorik mengklasifikasikan aspek-aspek koordinasi yang berkaitan dengan gerakan dan mengintegrasikan konsekuensi kognitif dan afektif dengan penampilan badan/tubuh.

Simpson (dalam Hermawan, 2014, hlm. 10.18) mengemukakan tingkatan hasil belajar pada ranah psikomotorik, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, dan gerakan kompleks.



Gambar 2.3 Ranah Psikomotorik

Sari et al (dalam Maulidya, 2021, hlm. 2585) berpendapat bahwa hasil belajar matematika peserta didik yang rendah dapat diasumsikan bahwa kurangnya penguasaan terhadap materi karena ketepatan dari hasil belajar matematika peserta didik erat kaitannya terhadap ranah kognitif, kegiatan yang menyangkut aktivitas otak dan berorientasi pada kemampuan berpikir peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah pada ranah kognitif, yaitu kemampuan *remember* (mengingat), *understand* (mengerti), *apply* (menerapkan/menggunakan), *analysis* (analisis), *evaluate* (memberi penilaian), dan *create* (membuat sesuatu yang baru) (Andreson & Krathwhl, dalam Hermawan, 2014, hlm. 10.11).

C. Hakikat Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Penelitian mengenai model pembelajaran telah dilakukan oleh beberapa ahli di Amerika Serikat tahun 1950-an. Perintis penelitian model pembelajaran di Amerika Serikat adalah Marc Belth. Joyce & Weil (dalam Rusman, 2014, hlm. 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka

panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran diartikan pilihan, maksudnya ialah guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien. Menurut Udin (dalam Octavia, 2020, hlm. 12) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Menurut Gunarto (dalam Octavia, 2020, hlm. 12) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Menurut Arend (dalam Octavia, 2020, hlm. 13) memilih istilah model pembelajaran didasarkan pada dua alasan penting. Pertama, istilah model memiliki makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode, dan teknik. Kedua, model dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas atau praktik mengawasi anak-anak.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau prosedur yang digunakan dalam proses pembelajaran guna memperlancar mencapai tujuan belajar mengajar.

Ciri-ciri model pembelajaran dalam Rusman (2014, hlm. 136) yaitu sebagai berikut:

- a. Model dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
- f. Membuat persiapan mengajar (desain intruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya

Rusman (2014) mengemukakan sebelum menentukan model pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

- a. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
- b. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran
- c. Pertimbangan dari sudut siswa
- d. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis

2. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan siswa (Mulyono, dalam Octivia, 2020, hlm. 15).

- a. Bagi Guru:
 - 1) Memudahkan dalam melaksanakan tugas pembelajaran
 - 2) Memudahkan untuk melakukan analisis terhadap perilaku siswa dalam waktu relatif singkat
 - 3) Memudahkan untuk menyusun bahan pertimbangan dasar penelitian dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran
- b. Bagi Siswa:
 - 1) Kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
 - 2) Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran
 - 3) Mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh

3. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Jenis-jenis model pembelajaran dalam Rusman (2014, hlm. 187) adalah sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran Kontekstual (*contextual teaching and learning*).

Elaine B. Johnson (dalam Rusman, 2014, hlm. 187) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna, yang menghubungkan muatan akademis dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran

kontekstual ini memberi ruang belajar siswa untuk mencari, mengolah, dan menemukan pengalaman belajar yang erat kaitannya dengan kehidupan nyata siswa.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam belajar untuk saling membagi atau bertukar pemahaman yang akhirnya dapat menemukan pemahaman yang sama. Pembelajaran kooperatif ini guru hanya ditempatkan sebagai fasilitator, yang mana siswa tidak harus mendapatkan pengetahuan dari guru, tetapi dapat menemukannya dari sumber manapun dan guru hanya memfasilitasi untuk memudahkan siswa.

c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Boud dan Feletti (dalam Rusman, 2014, hlm. 230) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang paling signifikan dalam pendidikan. Dengan pembelajaran berbasis masalah, siswa diharapkan memiliki keterampilan belajar dengan berwawasan luas, reflektif, kritis, dan belajar aktif.

d. Model Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran dalam pembelajaran terpadu yang memiliki sistem pembelajaran siswa lebih aktif mencair, menggali, mengeksplorasi ilmu secara holistik, bermakna, dan autentik. Model pembelajaran tematik ini menyatukan beberapa mata pelajaran dalam suatu pembelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

e. Model PAKEM (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)

PAKEM merupakan model pembelajaran yang didasari konsep pembelajaran berpusat pada siswa. Dalam model pembelajaran PAKEM ini guru harus mampu melibatkan siswa partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang akan memacu siswa menemukan atau menciptakan suatu karya dari hasil usahanya sendiri.

f. Model Pembelajaran Berbasis Web

Model pembelajaran berbasis web ini memanfaatkan teknologi internet dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis web ini memfasilitasi siswa untuk belajar dimana saja, kapan saja, dan darimana saja selama terhubung dalam jaringan.

g. Model Pembelajaran Mandiri

Moore (dalam Rusman, 2014, hlm. 354) berpendapat bahwa ciri utama suatu proses pembelajaran mandiri ialah adanya kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk ikut menentukan tujuan, sumber, dan evaluasi belajarnya.

Pemilihan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, pertimbangan kebutuhan dan karakteristik siswa yang dihasilkan, serta materi pembelajaran yang diajarkan. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran kooperatif.

D. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Salah satu model pembelajaran ialah pembelajaran kooperatif. Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan dimana siswa harus secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu (Soejadi dalam Rusman, 2014, hlm. 201). Suprijono (dalam Yuniawati, 2017, hlm. 143) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat seperti, fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran siswa belajar dan bekerja dalam kelompok. Tom V. Savage (dalam Rusman, 2014, hlm. 203) mengemukakan bahwa cooperative learning adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan interaksi secara aktif antar siswa yang diterapkan melalui kerjasama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif membiasakan siswa menghargai perbedaan pendapat di dalam kelompok dan mampu menyelesaikannya dengan bersama-sama.

Model pembelajaran yang banyak digunakan serta dianjurkan oleh ahli ialah model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan hasil penelitian oleh Slavin (dalam Rusman, 2014, hlm. 205) dinyatakan bahwa: (1) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, (2) pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman. Dalam sistem belajar kooperatif, siswa bertanggung jawab belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif ini dalam proses pembelajarannya tidak harus dari guru, tetapi siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran dengan rekan lebih efektif daripada pembelajaran oleh guru. Unsur model kooperatif ialah ketergantungan positif, tanggungjawab individu, berkomunikasi, tatap muka, dan proses kelompok. Model pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang fungsinya sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa yang menemukan sendiri..

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dalam Rusman (2014, hlm. 207) sebagai berikut:

- a. Pembelajaran secara tim
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif
- c. Kemauan untuk bekerja sama
- d. Keterampilan bekerja sama

Rusman (2014, hlm. 211) mengemukakan bahwa terdapat enam tahapan atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tahap Pembelajaran Kooperatif

TAHAP	TINGKAH LAKU
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai dan pentingnya topik pembelajaran serta memotivasi siswa belajar
Tahap 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi atau materi kepada siswa dengan demonstrasi atau melalui bahan bacaan
Tahap 3 Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar
Tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
Tahap 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari
Tahap 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David (dalam Rusman, 2014, hlm. 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan menyelesaikan tugas itu tergantung usaha dari kelompok tersebut.
- b. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok juga tergantung individu atau anggota dalam kelompok tersebut.
- c. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan bagi anggota kelompok untuk berinteraksi saling memberi dan menerima informasi.

- d. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk berperan aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

3. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan model pembelajaran kooperatif menurut Shilpy (dalam Paryanto, 2020, hlm. 26) sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kooperatif cocok untuk menyelesaikan masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran bersama
- b. Saling ketergantungan positif
- c. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- d. Suasana kelas menjadi rileks dan menyenangkan
- e. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan
- f. Lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena bekerja sama dengan temannya
- g. Memupuk rasa pertemanan dan solidaritas
- h. Terjalin hubungan hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
- i. Meningkatkan kemampuan dengan memandang suatu masalah dari berbagai perspektif

Sedangkan kelemahan model pembelajaran kooperatif menurut Shilpy (dalam Paryanto, 2020, hlm. 26) sebagai berikut:

- a. Jika kelompok tidak dapat bekerjasama dengan baik maka akan terjadinya perselisihan
- b. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang sehingga memerlukan banyak tenaga, pemikiran, dan waktu
- c. Membutuhkan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai
- d. Saat diskusi kelas terkadang didominasi oleh seseorang sehingga pembagian tugas tidak merata

E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match*

Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif. Shoimin (dalam Gosachi, 2020, hlm. 155) menyatakan model pembelajaran *make a match* adalah siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Menurut Kurniasari., dkk (dalam Topandra, 2020, hlm. 1259) bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam suasana menyenangkan dalam belajar karena belajar sambil mencari pasangan kartu yang telah diberikan yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran. Suyatno (dalam Soleha, 2016, hlm. 70) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau masalah dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang menyenangkan, karena siswa belajar dengan suasana yang berbeda yaitu dengan memasangkan antara kartu soal dan kartu jawaban yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran *make a match* (dalam Rusman, 2014, hlm. 223) sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban)
2. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
3. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban)
4. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
5. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya
6. Kesimpulan

Keunggulan menurut Shoimin (dalam Gosachi, 2020, hlm. 155) adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match* yaitu (1) suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran, (2) kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis, dan (3) munculnya dinamika gotong royong yang merata di seluruh siswa. Huda (dalam Yuniawati, 2017, hlm. 144) berpendapat tentang kelebihan *Make a match* sebagai berikut: (1) meningkatkan aktifitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan (2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan motivasi belajar siswa. (3) Efektif sebagai sarana melatih keberanian dan kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan model pembelajaran *make a match* menurut Huda (dalam Yuniawati, 2017, hlm. 144) sebagai berikut: (1) jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang. (2) Pada awal-awal penerapan metode banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya, jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik (3) Guru harus hati-hati dan bijaksana setiap memberi hukuman terhadap siswa yang tidak mendapatkan pasangan karena mereka bisa malu

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan survei yang peneliti lakukan, ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan peneliti lakukan. Adapun penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yuniawati, Putri Sari., dan Firosalia Kristin. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD. *Elementary School*. 4(2)., menghasilkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kemampuan membaca yang dibuktikan, Sebelum melakukan penelitian data ketuntasan yang diperoleh pada pra siklus yaitu 12 siswa tuntas di atas KKM (≥ 67) dengan presentase 50% dan siswa yang tidak tuntas ada 12 dengan presentase 50%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada pada siklus I menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan nilai siswa. Penilaian afektif siswa kelas I mata pelajaran Bahasa Indonesia siklus I dan siklus II menunjukkan hasil

penilaian afektif kenaikan siklus I ke siklus II mencapai 11.46%, 1.04% dan 9.37%. Ketuntasan penilaian kognitif dari 24 siswa pada siklus I adalah 17 siswa (71%) sedangkan siklus II adalah 21 siswa (88%), kenaikan dari siklus I ke siklus II adalah 17%. Penilaian psikomotorik kenaikan siklus I ke siklus II adalah 4.17%, 6.25%, 1.05%, 8.33%, dan 6.25%. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena hasil penelitian telah melebihi target indikator yaitu 80%. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penyusun teliti adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaannya ialah jika penelitian terdahulu meninjau peningkatan hasil belajar pada ranah afektif, sedangkan penyusun meninjau peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif, serta penggunaan metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penyusun menggunakan metode penelitian eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aliputri, Dhestha Hazilla. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. 2(1A)., didapati hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan Ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Wulung 1 Kabupaten Blora. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa. Jika pada kondisi awal ketuntasan belajar hanya mencapai 51% pada saat setelah diterapkan model pembelajaran *make a match* hasil belajar meningkat dengan ketuntasan belajar 90% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 94%. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penyusun teliti adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu meninjau hasil belajar IPS, sedangkan penyusun meninjau hasil belajar matematika serta penggunaan metode penelitian yang digunakan adalah PTK, sedangkan penyusun menggunakan metode penelitian eksperimen.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti, Ira Dwi Setya., dan Henny Dewi Koeswanti. (2017). Penerapan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas IV SD Negeri Diwak. *Jurnal*

Pendidikan Matematika. 5(3)., yang menghasilkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri Diwak. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan siswa meningkat dari 80% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penyusun teliti adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan serta variabel yang ditinjau yaitu hasil belajar mata pelajaran matematika. Perbedaannya adalah penggunaan metode penelitian yang digunakan adalah PTK, sedangkan penyusun menggunakan metode penelitian eksperimen.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah, Iis Daniati. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan*. 2(1)., menghasilkan bahwa penerapan pembelajaran model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi jenis pekerjaan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menyukai belajar IPS pada materi tersebut dengan model *make a match*. Hasil belajar yang diperoleh siswa terjadi peningkatan, mulai dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penyusun teliti adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan dan salah satu variabel yang ditinjau yaitu hasil belajar. Perbedaannya adalah salah satu variabel yang ditingkatkan yaitu penelitian terdahulu meninjau motivasi belajar dan hasil belajar, sedangkan penyusun hanya hasil belajar saja, serta menggunakan PTK sebagai metode penelitian, sedangkan penyusun menggunakan metode penelitian eksperimen.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Soleha. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Gayau Sakti Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. 5(1)., menghasilkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan akhir siklus pembelajaran ke I ini mengalami peningkatan yaitu 40% menjadi 41,6% dan akhir siklus pembelajaran ke II ini semakin meningkat dibanding siklus I, dari rata-rata 41,6% menjadi 93,3%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penyusun teliti adalah model pembelajaran yang digunakan dan variabel yang ditingkatkan dan ditinjau. Perbedaannya adalah penggunaan metode penelitian, yaitu penelitian terdahulu menggunakan PTK, sedangkan penyusun menggunakan metode penelitian eksperimen.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dijelaskan di atas, terdapat perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini ialah penggunaan metode penelitian yang dipilih, yang mana penelitian ini memilih menggunakan penelitian eksperimen dengan perbandingan kelas kontrol dan eksperimen tetapi penelitian terdahulu menggunakan PTK yang bersiklus serta hasil belajar yang ditinjau pada salah satu penelitian terdahulu yang diamati ialah hasil belajar IPS, sedangkan penelitian ini meninjau hasil belajar matematika. Pada salah satu penelitian terdahulu meninjau hasil belajar ranah afektif, sedangkan penelitian ini meninjau hasil belajar ranah kognitif. Perbedaan juga terdapat pada subjek penelitian, yang mana penelitian ini menjadikan siswa kelas V sebagai subjek penelitian, sedangkan penelitian terdahulu menjadikan kelas IV dan kelas I sebagai subjek penelitian. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah penggunaan model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, dan juga pada beberapa penelitian terdahulu terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu objek yang diteliti berupa hasil belajar matematika.

G. Kerangka Pemikiran dan Diagram Paradigma Penelitian

1. Kerangka Pemikiran

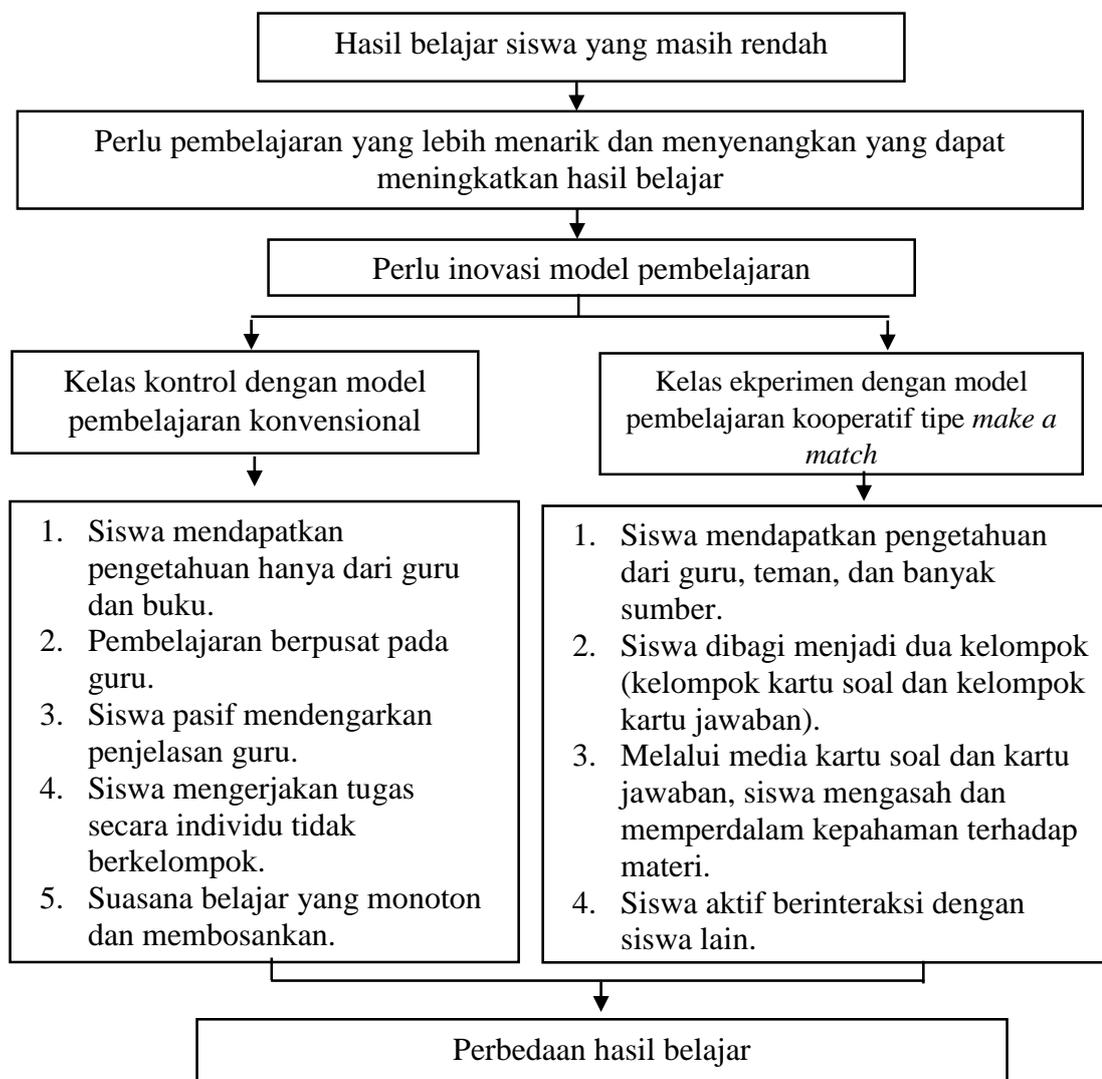
Berdasarkan dengan kajian teori yang telah dibahas, peneliti menarik kesimpulan bahwa kerangka pemikiran penelitian ini yang dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika ranah kognitif siswa yang disebabkan dari proses serta pemilihan model pembelajaran yang tidak bervariasi yaitu masih menggunakan model pembelajaran biasa yang mana sistem guru menjelaskan dan siswa mendengarkan, mencatat, lalu mengerjakan tugas setiap harinya.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *make*

a match ini melatih siswa untuk lebih cermat, lebih cepat paham terhadap materi, serta memiliki sifat peduli terhadap sesama teman sehingga hasil belajar dapat meningkat, yang mana pada tahap pemahaman materi siswa akan diajak memasang kartu soal dengan kartu jawaban yang berisi materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar antara siswa di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan siswa di kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau menggunakan model pembelajaran biasa.

2. Diagram Paradigma Penelitian

Dari uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

H. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi yang peneliti ajukan ialah hasil belajar matematika siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran secara biasa di SDN 042 Gambir.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih tinggi dari siswa yang memperoleh pembelajaran biasa.”